

**PERILAKU *TRASH-TALKING*
PARA PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
DALAM PERSPEKTIF ISLAM
(Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin
Zuhri Purwokerto**



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN MANAJEMEN DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Ibnu Ikhwanudin

NIM : 2017102016

Jenjang : S-1

Jurusan : Manajemen dan Komunikasi

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Perilaku *TRASH-TALKING* Para Pemain *Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 17 Oktober 2024

Saya yang menyatakan,



Ibnu Ikhwanudin
NIM. 2017102016

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PERILAKU TRASH- TALKING PARAPEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto).

Yang disusun oleh: Ibnu Ikhwanudin (NIM.2017102016), Jurusan Manajemen dan komunikasi, Program Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal 17 bulan Oktober tahun 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Purwokerto, Kamis 17 Oktober 2024

Disetujui oleh :

Ketua sidang/Pembimbing

Dr. Wardo, M.Kom

NIP. 198111192006041004

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Nurul Khotimah, M.Sos.

NIP. 199408152023212041

Penguji Utama,

Uus Uswatusolihah, MA
NIP. 197703042003122001

Wakil Dekan I,



Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si
NIP. 197911132008011018

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaiizu.ac.id

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di - Purwokerto

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari :

Nama : Ibnu Ikwanudin

NIM : 2017102016

Jenjang : S-1

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Judul : PERILAKU TRASH-TALKING PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM (Studi Kasus Mahasiswa KPI
Angkatan 2020 Universitas K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Purwokerto, 11 Oktober 2024

Pembimbing

Dr. Wartyo, M.Kom

NIP. 198111192006041004

**PERILAKU TRASH-TALKING DALAM BERMAIN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM (STUDI KASUS
MAHASISWA KPI ANGKATAN 2020 DI UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN
ZUHRI PURWOKERTO
IBNU IKHWANUDIN
2017102016**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perilaku *Trash talking* pemain *Game Online* MLBB dalam perspektif islam khususnya para mahasiswa yang bermain *Game Online* MLBB di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) angkatan 2020 kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini juga dilakukan observasi dan wawancara, serta dokumentasi sehingga lebih memusatkan dari pada suatu obyek tertentu, sehingga dapat memungkinkan penelitian Yang dilakukan dapat mendalam pada sasaran penelitian.

Seiring berjalannya waktu, *Game Online* berkembang. Evolusi gaming dari PC ke *smartphone* semakin memudahkan para *Gamer* untuk memainkan *Game* favoritnya kapan saja, di mana saja. Salah satu *Game Online* yang saat ini mendominasi top download (baik di *smartphone* berbasis Android maupun iOS) adalah *Mobile Legends: Bang-Bang* (MLBB). MLBB merupakan produk *Game* seluler pertama yang memasuki pasar dan dengan cepat menjadi populer di kalangan penggemar genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), melampaui *Game* dalam format yang sama seperti Arena of Valor dan League of Legend. MLBB merupakan *Game* mobile online yang saat ini banyak diminati dan menjadi salah satu *Game* terpopuler di Asia. *Game* MLBB ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak negatifnya adalah Mengucapkan kata-kata kasar (*trash talking*) atau komunikasi yang dimaksudkan untuk mengintimidasi atau melemahkan semangat orang lain dengan ungkapan atau kata-kata yang berkonotasi negatif yang dapat merusak secara emosional dan moral. Dampak negatif lainnya adalah semua pemain melakukan perilaku tidak etis seperti berbohong, mengabaikan peringatan, berbuat curang, dan perilaku diskriminatif.

Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifudin Zuhri prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) terlibat dalam perilaku *Trash talking* saat bermain *Mobile Legends*. Perilaku ini dipicu oleh emosi terkait masalah teknis seperti sinyal dan perangkat, serta provokasi dari lawan. *Trash talking* sering melibatkan kata-kata kasar dan sindiran, yang merusak etika komunikasi dan bertentangan dengan ajaran Islam tentang menjaga lisan dan menciptakan lingkungan harmonis

Kata Kunci :*Game Online, Trash-talking, Mobile Legends, Smartphone , Gamer*

TRASH-TALKING BEHAVIOR IN PLAYING ONLINE GAMES MOBILE LEGENDS FROM AN ISLAMIC PERSPECTIVE (CASE STUDY OF 2020 KPI STUDENTS AT UIN Prof. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO)

IBNU IKHWANUDIN
2017102016

Abstract

This study aims to explain the Trash talking behavior of MLBB online Game players from an Islamic perspective, especially students who play MLBB online Games in the Islamic Broadcasting Communication (KPI) study program, class of 2020, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto campus. This study uses a qualitative research type with a case study approach. This study also conducted observations and interviews, as well as documentation so that it focuses more on a particular object, so that it can allow the research carried out to be in-depth on the research target.

Over time, online Games have developed. The evolution of gaming from PC to smartphone makes it easier for Gamers to play their favorite Games anytime, anywhere. One of the online Games that currently dominates the top downloads (both on Android and iOS-based smartphones) is Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB). MLBB is the first mobile Game product to enter the market and quickly became popular among fans of the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genre, surpassing Games in the same format such as Arena of Valor and League of Legend. MLBB is an online mobile Game that is currently in great demand and is one of the most popular Games in Asia. This MLBB Game has positive and negative impacts on its users. One of the negative impacts is Saying bad words (Trash talking) or communication intended to intimidate or weaken the spirit of others with expressions or words that have negative connotations that can be emotionally and morally damaging. Another negative impact is that all players engage in unethical behavior such as lying, ignoring warnings, cheating, and discriminatory behavior.

Research shows that students of UIN K.H. Saifudin Zuhri Islamic Broadcasting Communication (KPI) study program are involved in Trash talking behavior while playing Mobile Legends. This behavior is triggered by emotions related to technical problems such as signals and devices, as well as provocation from opponents. Trash talking often involves harsh words and sarcasm, which damages communication ethics and is contrary to Islamic teachings on guarding the tongue and creating a harmonious environment

Keywords: *Online Games, Trash-talking, Mobile Legends, Smartphone , Gamer*

MOTTO

وَسَعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah ayat 186)

يَسْبَحُونَ فَلَكِ فِي كُلِّ النَّهَارِ سَابِقُ اللَّيْلِ وَلَا الْقَمَرَ تُدْرِكُ أَنْ لَهَا يَتَّبِعِي الشَّمْسُ لَا

"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya"

(Q.S. Yasin ayat 40)

“Tidak Mudah Menyerah Adalah Mottoku”

(Ibnu Ikhwanudin)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Atas segala proses yang telah saya lalui, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Pertama, kedua orang tua. Yaitu Bapak Mohammad Yatin dan Ibu Eti Sumiati. Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orang tua saya. Mereka telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit dan membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat dan do'a baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku.

Kedua, diri sendiri. Yaitu Ibnu Ikhwanudin sebagai pembuat skripsi ini. Teimakasih sudah mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang kamu bisa. Tidak menyerah walaupun banyak ujian, hambatan dan cobaan yang datang untuk mematahkan semangat. Terimakasih sudah tetap berdiri di tengah-tengah rasa sakit yang dirasa. Terimakasih untuk tetap kuat sampai detik ini. Mari tetap berdo'a dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Ketiga, dengan penuh rasa syukur dan bangga, saya persembahkan karya ini kepada almamater tercinta Angkatan 2020, tempat di mana kami menimba ilmu, membentuk karakter, dan menjalin persahabatan. Semoga setiap langkah yang kami ambil dapat mencerminkan nilai-nilai yang telah diajarkan, dan semoga almamater selalu bersinar sebagai sumber inspirasi bagi generasi mendatang. Terima kasih atas segala bimbingan dan kenangan indah yang tak terlupakan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim

Alhamdulillah rabbi^{alamin}, dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul “Perilaku *TRASH-TALKING* Para Pemain *Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto” guna mendapatkan gelar Sarjana Sosial (S.Sos) sampai dengan selesai tanpa ada halangan suatu apapun.

Peneliti sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya selaku peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si., Wakil Dekan I Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Alif Budiyono, M. Pd., Wakil Dekan II Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Nawawi, M.Hum., Wakil Dekan III Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Uus Uswatusholihah, MA., Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Arsam, M.Si., Sekretaris Jurusan manajemen dan komunikasi islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Dedy Riyadin Saputro, M.I.Kom., Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Dedy Riyadin Saputro, M.I.Kom, Dosen Penasehat Akademik KPI A Angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Dr. Wanto M.Kom. dosen pembimbing skripsi saya yang telah meluangkan waktu dan memberikan ilmunya untuk membimbing saya dalam beberapa bulan mulai dari proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
10. Para Narasumber Mahasiswa Prodi KPI Angkatan 2020 di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Adik saya yang selalu membuat saya semangat ketika saya sedang sedih. Sebagai salah satu alasan saya untuk menjadi sukses dimasa depan.
12. Pakde dan Bukde yang sudah mendukung saya. Terimakasih atas segala do'a baik yang tak pernah putus dipanjatkan.
13. Salah satu mahasiswa prodi PIAUD B dengan NIM 2017406050 di UIN SAIZU Purwokerto, yaitu Pani Embil Embul sebagai salah satu seseorang yang spesial dikisah hidup penulis. Terimakasih sudah mau direpotkan dalam segala hal, terimakasih sudah membuat penulis tidak merasakan rasa kesendirian di kota rantauan dan terimakasih atas rasa cinta dan kasih sayang yang diberikan.
14. Dani, Zidan, dan Andre Pratama sebagai teman penulis dari masa SMA hingga sekarang. Terimakasih sudah mau menemani penulis dikala sedih dan senang.
15. Tangguh, Pandi, dan Paris, yang telah menemani penulis di tongkrongan.
16. Ali, sebagai teman senasib yang selalu menemani penulis di kala patah hati dan berusaha menyenangkan satu sama lain.
17. Eji, sebagai teman pasca kkn yang menemani penulis saat kkn berlangsung hingga saat ini.

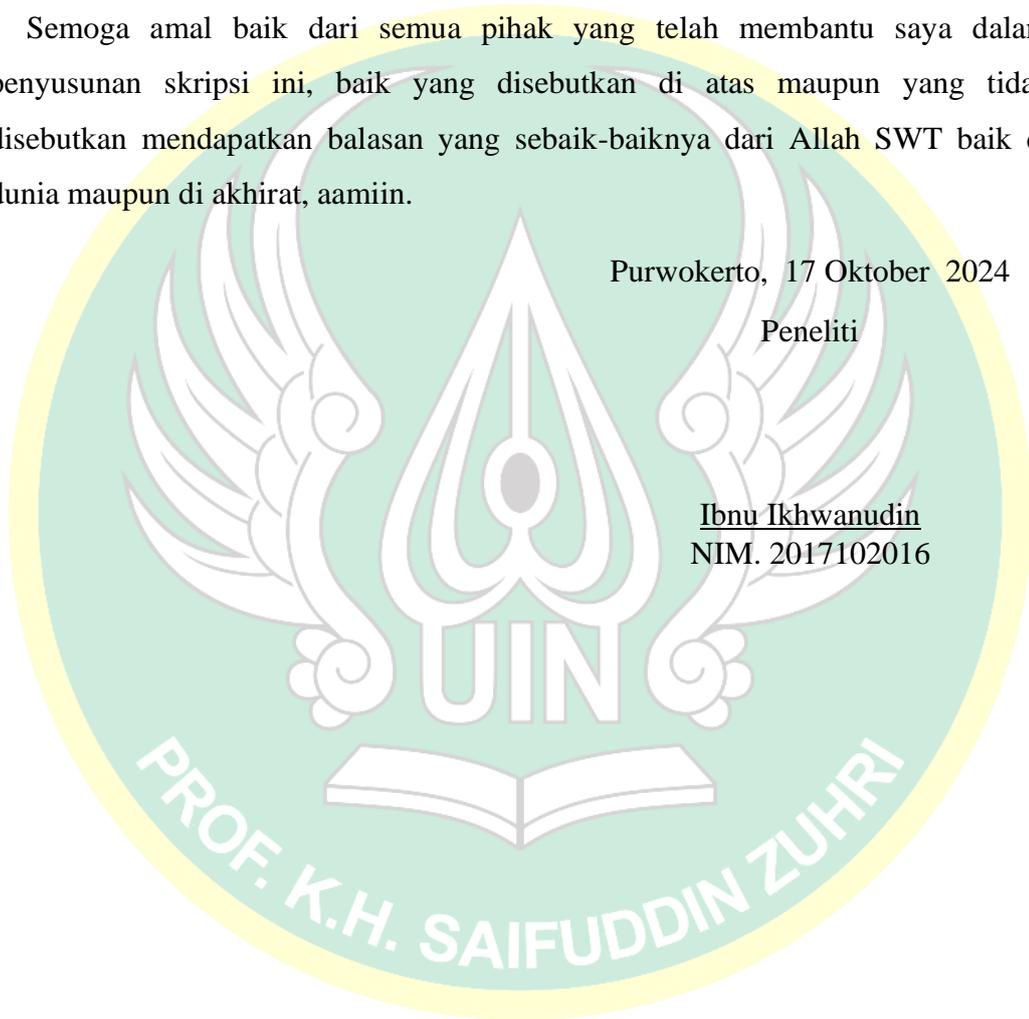
18. Teman-teman KPI A Angkatan 20 yang sudah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis. Terimakasih atas warna yang telah diberikan dihidup penulis.
19. Kelompok KKN dan PPL yang sudah memberikan banyak pelajaran dari semua kegiatan dan proker yang dibuat. Terimakasih atas warna yang telah diberikan dihidup penulis.

Semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi ini, baik yang disebutkan di atas maupun yang tidak disebutkan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat, aamiin.

Purwokerto, 17 Oktober 2024

Peneliti

Ibnu Ikhwanudin
NIM. 2017102016



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK INDONESIA	v
ABSTRAK INGGRIS.	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	8
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan dan Manfaat	13
E. Sistematika Pembahasan	14
BAB II : LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Teori	16
1. Perilaku <i>Trash-talk</i>	16
a. Definisi <i>Trash-talk</i>	16
b. Indikator <i>Trash-talk</i>	18
c. Jenis-jenis <i>Trash-talk</i>	19
2. <i>Trash-talk</i> Dalam Komunikasi Islam	22
a. Definisi Komunikasi Islam	22
b. Tujuan dan Sasaran Komunikasi Islam	23
c. Prinsip Komunikasi Islam	23

d. <i>Trash-talk</i> Dalam Komunikasi Islam.....	26
3. <i>Game Online</i>	27
a. Jenis <i>Game Online</i>	29
4. <i>Mobile Legends Bang-Bang</i> (MLBB)	31
a. Sejarah <i>Game Online Mobile Legends Bang-bang</i>	32
b. Fitur <i>Mobile Legends Bang-bang</i>	34
c. Aturan Bermain <i>Mobile Legends</i>	34
B. Penelitian Terkait	35
BAB III : METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Setting Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data	42
F. Teknik Uji Keabsahan Data.....	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Perilaku <i>Trash-talk</i>	45
1. Perilaku <i>Trash-talk</i> Pada Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.....	45
2. Indikator Perilaku <i>Trash-talk</i> Pada Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.....	48
3. Jenis <i>Trash-talk</i> Pada Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.....	53
B. <i>Trash-talk</i> Dalam Komunikasi Islam.....	58

BAB V : PENUTUP	62
A. Simpulan .	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN	IV



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Hasil Gambaran Umum UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Observasi
- Lampiran 4 Hasil Dokumentasi
- Lampiran 5 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 6 Surat Keterangan Ujian Komprehensif
- Lampiran 7 Surat Keterangan Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 8 Blangko Bimbingan Proposal
- Lampiran 9 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10 Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 11 Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 16 Sertifikat/SKL BTAPPI
- Lampiran 12 Sertifikat PPL
- Lampiran 13 Sertifikat KKN
- Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah hadits, Rasulullah SAW bersabda,

إِنَّ أَثْقَلَ مَا وُضِعَ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ خُلُقٌ حَسَنٌ وَإِنَّ اللَّهَ يُبْغِضُ الْفَاحِشَ الْبِذِيءَ

Artinya: “*Sesungguhnya perkara yang lebih berat di timbangan amal bagi seorang mu'min adalah akhlak yang baik. Dan Allah tidak menyukai orang yang berbicara keji dan kotor.*” (HR At-Tirmidzi)

Contoh husnul khuluq atau berakhlak yang baik sebagaimana dikatakan oleh ‘Abdullah bin Al-Mubarak adalah senyum manis, melakukan yang makruf (kebajikan) dan menghilangkan gangguan. Yang dimaksudkan dengan hadits di atas adalah yang berat pahalanya dalam mizan (timbangan). Allah mencintai dan meridhai orang yang berakhlak mulia.

Al-fahisy yang dimaksud dalam hadits adalah orang yang mengeluarkan perkataan yang tidak enak didengar atau perkataan yang tidak pantas. Al-badzi adalah orang yang berkata kotor. Jadi, orang yang bisa menjaga perkataannya adalah orang yang akan berat timbangannya. Mizan (timbangan) amalan itu ada dan wajib diimani.¹

Allah berfirman dalam al-Qur’an surat Al-imran ayat 159, yaitu :

وَا عَنْهُمْ عَفْ حَوْلِكَ ۖ فَا مِنْ نَفْضُوا لَا الْقَلْبِ غَلِيظًا فُظًا كُنْتُمْ لَهُمْ ۖ وَلَوْ لَيْتَ اللَّهُ مِنْ رَحْمَةٍ فِيمَا
الْمُتَوَكِّلِينَ يُحِبُّ اللَّهُ اللَّهُ ۖ إِنَّ عَلَى فِتْوَكُلْ عَزَمْتَ دَا مَر ۖ فَا الْأ فِي وَشَاوِرْهُمْ لَهُمْ سَتَغْفِرْ

"Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampun untuk mereka, dan bermusyawaralah

¹ Rumaysho.com.2018.Akhlak Mulia dan Tutar Kata yang Baik Memberatkan Timbangan.<https://rumaysho.com/16991-akhlak-mulia-dan-tutar-kata-yang-baik-memberatkan-timbangan.html>

dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal." (QS. Ali 'Imran 3: Ayat 159).

Tafsir dari ayat tersebut yaitu :

Setelah memberi kaum mukmin tuntunan secara umum, Allah lalu memberi tuntunan secara khusus dengan menyebutkan karuniaNya kepada Nabi Muhammad. Maka berkat rahmat yang besar dari Allah, engkau berlaku lemah lembut terhadap mereka yang melakukan pelanggaran dalam Perang Uhud. Sekiranya engkau bersikap keras, buruk perangai, dan berhati kasar, tidak toleran dan tidak peka terhadap kondisi dan situasi orang lain, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah, hapuslah kesalahan-kesalahan mereka dan mohonkanlah ampunan kepada Allah untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu, yakni urusan peperangan dan hal-hal duniawi lainnya, seperti urusan politik, ekonomi, dan kemasyarakatan. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad untuk melaksanakan hasil musyawarah, maka bertawakkallah kepada Allah, dan akuilah kelemahan dirimu di hadapan Allah setelah melakukan usaha secara maksimal. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal.²

Serta pada ayat lainnya Q.S. Al-Imran ayat 134, Allah SWT berfirman :

الْمُحْسِنِينَ يُحِبُّ اللَّهُ س ۖ وَالنَّاعِمِينَ لَعَا وَالْغَيْظَ كُظْمِينَ ۖ وَالصَّارِعِينَ فِي سِرِّائِهِمْ فِي يَنْفِقُونَ الَّذِينَ

"(yaitu) orang-orang yang berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain. Dan Allah mencintai orang yang berbuat kebaikan." (QS. Ali 'Imran 3: Ayat 134).

Tafsir dari ayat tersebut yaitu :

Mereka adalah orang yang terus-menerus berinfak di jalan Allah, baik di waktu lapang, mempunyai kelebihan harta setelah kebutuhannya terpenuhi, maupun sempit, yaitu tidak memiliki kelebihan, dan orang-

² detikhikmah.com.2024.Tafsir Surat Ali'Imran ayat.

orang yang menahan amarahnya akibat faktor apa pun yang memancing kemarahan dan memaafkan kesalahan orang lain. Dan akan sangat terpuji orang yang mampu berbuat baik terhadap orang yang pernah berbuat salah atau jahat kepadanya, karena Allah mencintai, melimpahkan rahmat-Nya tiada henti kepada orang yang berbuat kebaikan.³

Saat ini penggunaan *Game Online* sedang marak, peminatnya tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. *Game Online* sebenarnya bukan fenomena baru di Indonesia. *Game Online* mempunyai pangsa pasar yang cukup besar di Indonesia. Bila sebelumnya *Game Online* banyak dimainkan melalui PC (*personal computer*), maka sekarang para provider *Game* mulai mengalihkan perhatian mereka pada *Game* yang dapat diakses melalui *smartphone*.

Seiring berjalannya waktu, *Game Online* berkembang. Evolusi gaming dari PC ke *smartphone* semakin memudahkan para *Gamer* untuk memainkan *Game* favoritnya kapan saja, di mana saja. Salah satu *Game Online* yang saat ini mendominasi top download (baik di *smartphone* berbasis Android maupun iOS) adalah *Mobile Legends: Bang-Bang* (MLBB). MLBB merupakan produk *Game* seluler pertama yang memasuki pasar dan dengan cepat menjadi populer di kalangan penggemar genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), melampaui *Game* dalam format yang sama seperti *Arena of Valor* dan *League of Legend*.⁴

Game Online paling banyak menarik perhatian anak-anak sekolah dasar. Mark Griffiths, pakar kecanduan video *Game* AS di *Nottingham Trent University*, mengatakan anak-anak di usia remaja awal hampir kecanduan bermain *Game* setiap hari, dengan anak-anak bermain setidaknya 30 jam

³ detikhikmah.com.2024. Tafsir Surat Ali'Imran ayat 134. <https://www.detik.com/hikmah/quran-online/ali-imran/tafsir-ayat-134-427>

⁴ Goenawan, MA,(2017). “ *Sampai Kapan Mobile Legends Digandrungi?*” <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>

seminggu.⁵ MLBB merupakan *Game* mobile online yang saat ini banyak diminati dan menjadi salah satu *Game* terpopuler di Asia. Selain *Game* Arena of Valor, League of Legends, dan PUBG, inilah beberapa *Game* Android terpopuler saat ini. *Game* ini menimbulkan kecanduan di kalangan pemain yang sangat antusias dengan *Game* ini dan rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk memainkan *Game* ini. Penggemar *Game* ini juga biasanya melacak tingkatan peringkat objektif mulai dari bawah: *Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mythic, dan Mythical Glory*.

Hingga saat ini dalam setiap perkembangannya MLBB selalu menambahkan berbagai fitur, salah satunya terkait komunikasi dan fitur chat in-*Game* di *Mobile Legends*. Fitur in-*Game* chat ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan pemain lain baik di lobi maupun di dalam ruangan. Kepopuleran MLBB di Indonesia tidak mengenal batas usia dan semua orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa menyukai *Game* ini. Kini telah hadir turnamen resmi MLBB Campus Championship khusus untuk pemain berstatus mahasiswa yang pertama kali diadakan di Indonesia pada tahun 2020 ini.⁶



Gambar 1. Logo *Game* Online MLBB

⁵ Jannah, N. (2015). “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*.” KONSELOR, 4, 4.

⁶ Martini, (2019), “*Digandrungi Mahasiswa, Mobile Legends Gelar MLBB Campus Championship 2020*”. Diakses dari <https://www.indosport.com/esports/20191229/digandrungi-mahasiswa-mobile-legends-gelar-mlbb-campus-championship>

Tentu *Game Online* MLBB ini dapat diikuti semua kalangan dari yang muda hingga tua dan bisa diikuti dari negara mana pun. Tapi itu semua tidak terlepas dari etika. Etika dapat diartikan sebagai seperangkat prinsip atau nilai yang berkaitan dengan moralitas. Etika merupakan nilai benar dan salah yang dianut oleh suatu kelompok atau masyarakat. Etika secara sistematis dibagi menjadi etika umum dan etika khusus. Etika umum memunculkan teori, dan etika khusus memunculkan etika pribadi dan sosial. Etika umum bersifat ``lebih`` deskriptif, sedangkan etika khusus ``lebih bersifat preskriptif``. Etika umum memunculkan berbagai jenis etika yang berkaitan dengan ajaran dan doktrin para filosof. Etika khusus, khususnya etika sosial, memunculkan berbagai macam etika, termasuk etika permainan.

Game MLBB ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Salah satu dampak negatifnya adalah menimbulkan perasaan tidak peduli terhadap pergaulan atau hubungan sosial atau acuh terhadap orang sekitar. Misalnya saja emosi yang kita ungkapkan ketika kita kalah atau mengalahkan lawan atau teman. Mengucapkan kata-kata kasar (*trash talking*) atau komunikasi yang dimaksudkan untuk mengintimidasi atau melemahkan semangat orang lain dengan ungkapan atau kata-kata yang berkonotasi negatif yang dapat merusak secara emosional dan moral. Dampak negatif lainnya adalah semua pemain melakukan perilaku tidak etis seperti berbohong, mengabaikan peringatan, berbuat curang, dan perilaku diskriminatif.⁷

Trashtalk merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal dimana masyarakat menggunakan *trash talking* dengan tujuan yang positif maupun negative.⁸ *Trash talking* merupakan ungkapan bahasa yang awalnya muncul dalam kompetisi olahraga,⁹ para atlet menggunakan ucapan sampah (*trash*

⁷ Devita Rani, dkk. (2019). "Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa". *Jurnal PERSPEKTIF*. 7 (1)

⁸ Mubarak, M.H. (2021b). Perseteruan Denise Dan Uya Kuya: Trash-Talking Sebagai Personal Digital Branding. *Journal of Scientific Communication*, 3 (2), 109118. <https://doi.org/10.31506/jsc.v3i2.12323>

⁹ Omine, M. (2018). Ethics of Trash talking in Soccer. *International Journal of Sport and Health Science*, 15,120–125. <https://doi.org/10.5432/ijshs.201718>

talking) dengan tujuan mengintimidasi lawan dan menurunkan mental sehingga kehilangan focus dalam bertanding.¹⁰ *Trash talking* adalah tindakan yang mencerminkan ketidaksopanan, aksi tersebut dapat mempengaruhi perilaku individu dan lawan bicaranya. Hal tersebut dapat terjadi kepada pemain *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB) yang juga mengetahui permainan menggunakan *Trash talking* di *Game Online*. Ungkapan *trash talking* meningkatkan semangat masyarakat untuk terus mengikuti kegiatan pengguna *trash talking* baik secara langsung maupun melalui media social.¹¹ Namun tidak sedikit pemain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB) yang menganggap bahwa *trash talking* di *Game Online* dapat memberikan dampak buruk dan membuat seseorang tidak nyaman dalam melakukan sesuatu.

Menurut Conmy *Trashtalk* adalah suatu jenis komunikasi Lisan yang dengan sengaja dilakukan untuk alasan pribadi yang baik dan juga tidak baik.¹² Baik jika dapat memberi motivasi dan kebahagiaan sebaliknya tidak baik jika mendatangkan gangguan dan ancaman. *Trashtalk* merupakan suatu usaha untuk menyombongkan diri dalam upaya menghasut, mengancam atau menghina mental lawan dengan menggunakan kata lisan atau tanda-tanda. Hal ini kerap dilakukan oleh para atlit dalam menaikkan rasa percaya diri dan juga digunakan untuk membuat mental lawan jatuh pada saat persaingan terjadi.

Dari semua ayat dan hadits yang peneliti cantumkan, menunjukkan kepada kita semua bahwa di setiap perbuatan ataupun perlakuan harus memperhatikan etika dan tatakrma salah satunya yaitu etika dalam bermain *Game Online* (MLBB) yang saat ini sedang marak dimainkan dari semua kalangan usia. Sehingga kita harus memperhatikan hal tersebut.

¹⁰ Johnson,C., & Taylor,J.(2020). More than Bullshit: Trash Talk and Other. Jurnal Ilmiah Matrik,16(1)

¹¹ Yip,J.A., Schweitzer,M.E.,&Nurmohamed,S.(2018). Trash-talking: Competitive in civility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144,125–144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>

¹² Conmy, Oliver, B. 2008. *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA: Florida State University.

Peneliti menemukan fenomena menarik di lapangan mengenai para pemain MLBB yang rata-rata masih minim dalam hal etika bermain *Game Online* MLBB. Hal tersebut sudah menjadi budaya yang wajar dikalangan para pemain *Game Online* terutama mahasiswa pemain *Game Online* MLBB di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Para mahasiswa pemain *Game Online* MLBB di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto pengguna *Game Online* ini menganggapnya sebagai hiburan atau sekadar hobi. Mereka juga percaya bahwa dengan bermain *Game Online* MLBB, kamu bisa mendapatkan banyak teman yang belum kamu kenal sebelumnya dan teman yang berasal dari berbagai tempat. Alasannya bermacam-macam, terutama di kalangan mahasiswa. Tentu saja perilaku komunikasi pengguna *Game Online* MLBB berbeda-beda tergantung sudut pandang masing-masing pengguna. Namun, ada banyak hal yang bisa dipicu oleh *Game Online* yang membuat seseorang melakukan perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendukung penggunaan *Game Online* MLBB, hal ini menyebabkan terjadinya perubahan perilaku komunikasi dalam *Game Online* tersebut.

Dakwah adalah segala aktivitas yang bertujuan untuk mengajak Orang (masyarakat) kepada kebaikan dan melarang kepada kejahatan, Baik secara lisan, tulisan, lukisan, maupun perbuatan dengan metode Dan media yang sesuai dengan prinsip Islam dengan tujuan mencapai Kebahagiaan manusia di dunia dan di akhirat. Secara historis dapat Diketahui bahwa proses Islamisasi di nusantara terjadi karena aktivitas Dakwah. Tanpa usaha yang dilakukan oleh para dai, maka rasanya tidak Mungkin akan terjadi ke pengantar terbesar umat Islam di Indonesia Sebagaimana yang kita ketahui sekarang.¹³

Dakwah Islam memiliki dua tantangan sekaligus. Pertama adalah Tantangan keilmuan dakwah yang hingga sekarang belum tampak

¹³ Puput puji lestari.2020.Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial. Jurnal Dakwah, Vol. 21, No. 1

Perkembangannya yang menggembirakan. Ilmu dakwah tampak Stagnan dalam tataran pengembangan keilmuannya. Jika mengacu pada Dimensi pengembangan keilmuan tersebut pada tulisan-tulisan ilmu dakwah yang sangat menonjol, maka rasanya tidak kita jumpai karya Akademis outstanding tentang dakwah tersebut. Kedua, problem atau Tantangan praksis dakwah. Harus kita akui bahwa dakwah bil lisan Memang mendominasi terhadap percaturan dakwah di Indonesia. Ada Banyak tokoh yang mengembangkan dakwah bil lisan ini. Baik dakwah Bil lisan yang dilakukan melalui aktivitas bertajuk dakwah atau yang Berupa sisipan dakwah dalam acara-acara yang khusus, misalnya Peristiwa pernikahan, khitanan, jumatan, atau lainnya.¹⁴

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih pengguna *Game Online* sebagai fokus penelitiannya. Karena peneliti ingin mengetahui perilaku *Trash talking* dalam bermain *Game Online* MLBB khususnya bagi kalangan mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Hal ini disebabkan oleh faktor pribadi dan situasional yang mengubah perilaku komunikasi. Dan tentunya terlepas dari kelebihan dan kekurangannya, *Game Online* tersebut dapat memberikan dampak buruk bagi lingkungan mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Berdasarkan informasi di atas, maka penelitian ini mengkaji tentang perilaku *Trash talking* pengguna *Game Online* MLBB dalam perspektif islam di kalangan mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

B. Definisi Konseptual

1. *Trash-talk*

Menurut Herawan, fenomena *Trash-talk* bukanlah hal yang baru ditemukan pada zaman internet ini. Awal mula umpatan dipelopori oleh sang legenda petinju Muhammad Ali, dan pada tahun 1963 Muhammad Ali mengeluarkan sebuah album puisi yang berjudul "*I Am The Greatest*". Album ini berisikan kalimat-kalimat *Trash-talk* (umpatan) yang

¹⁴ Puput puji lestari.2020.Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial. Jurnal Dakwah

mengawali munculnya kebiasaan dari para atlit untuk melakukan hal yang sama. Salah satu contoh dari umpatan yang digunakan Muhammad Ali untuk menghina lawannya adalah "*Float like a butterfly, sting like a bee. George can't hit what his eyes can't see. Now you see me, now you don't. He thinks he will, but I know he won't. They tell me George is good, but I'm twice as nice. And I'm gonna stick to his butt like white on rice*". Pada zaman modern ini, kejadian yang menghebohkan seluruh dunia karena umpatan ini, terjadi saat momen Piala Dunia pada tahun 2006.

Trash-talk merupakan salah satu contoh tindakan negatif dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam *Game Online*. Lebih lanjut, perilaku ini ditegaskan sebagai salah satu ciri dari pemain *toxic*. Kata *toxic* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti racun. Menurut Mustofa, *toxic* adalah perilaku yang dapat merusak kenyamanan bermain orang lain secara disengaja. *Toxic player* adalah pemain *Game* yang merusak keseluruhan jalannya permainan. Perilaku *toxic* dapat memberikan dampak yang signifikan apabila *toxic player* benar-benar mempengaruhi orang lain dengan cara yang negatif.¹⁵ Ketika salah satu pemain melakukan *Trash-talk*, maka dapat disimpulkan bahwa pemain tersebut termasuk ke dalam ciri-ciri pemain *toxic* karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan pemain lain saat bermain *Game*. Respon yang diberikan oleh korban *Trash-talk* dalam *Game Online* sendiri biasanya beragam. Ada yang tidak mempedulikannya dengan tidak menaruh perhatian apapun padanya dan hanya menganggapnya sebagai guyonan semata, ada pula yang kemudian membalas *Trash-talk* si pelaku dengan melakukan tindakan *Trash-talk* pula. Menurut Hilvert -Bruce & Neill banyak *Gamer* menganggap bahwa *Trash-talk* adalah kunci dari pengalaman bermain dan melindungi haknya untuk berbuat hal yang serupa, yakni menyerang dalam bentuk *Trash-talk* juga. Disamping itu,

¹⁵ Kwak, H., & Blackburn, J. (2014). Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. *International Conference on Social Informatics*, 209–217.

Gamer yang menentang *Trash-talk* sebagai respon dengan bereaksi negatif terhadap *Trash-talk* orang lain dicap sensitif oleh pemain lain karena menganggapnya terlalu serius atau bereaksi terlalu berlebihan.¹⁶ Hal ini merupakan cerminan dari lisan individu terhadap lingkungan bermain.

Trash-talk sudah menyebar dan sering digunakan dalam berbagai jenis cabang olahraga. Setiap cabang olahraga memiliki suatu istilah untuk melakukan umpatan, seperti sledging di olahraga Cricket dan chirping di olahraga *ice hockey*. Pada dasarnya *Trash-talk* ini berisikan kalimat tudingan, hinaan, bahkan hingga ancaman. *Trash-talk* sampai sekarang mampu bertahan dan berevolusi, bahkan terjadi hampir semua komunikasi di internet. *Trash-talk* terus berevolusi menjadi suatu istilah untuk merendahkan, menghina, dan mengancam orang lain melalui internet. Layaknya seperti virus yang telah berevolusi dan bertambah kuat, umpatan kemudian menyebar ke setiap sudut internet dengan memasuki ruang-ruang forum, blog, dan ranah industri dalam video *Games*.

Trash-talk merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal dimana masyarakat menggunakan *Trash talking* dengan tujuan yang positif maupun negative.¹⁷ *Trash talking* merupakan ungkapan bahasa yang awalnya muncul dalam kompetisi olahraga,¹⁸ para atlet menggunakan ucapan sampah (*trash talking*) dengan tujuan mengintimidasi lawan dan menurunkan mental sehingga kehilangan focus dalam bertanding.¹⁹ *Trash-talking* adalah tindakan yang mencerminkan ketidaksopanan, aksi tersebut dapat mempengaruhi perilaku individu dan lawan bicaranya. Hal

¹⁶ Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social Motivations of Live streaming Viewer Engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior* Vol. 84, 58-67.

¹⁷ Mubarak, M.H. (2021b). Perseteruan Denise Dan Uya Kuya: Trash-Talking Sebagai Personal Digital Branding. *Journal of Scientific Communication*, 3 (2), 109118. <https://doi.org/10.31506/jsc.v3i2.12323>

¹⁸ Omine, M. (2018). Ethics of Trash talking in Soccer. *International Journal of Sport and Health Science*, 15,120–125. <https://doi.org/10.5432/ijshs.201718>

¹⁹ Johnson,C., & Taylor,J.(2020). More than Bullshit: Trash Talk and Other. *Jurnal Ilmiah Matrik*,16(1)

tersebut dapat terjadi kepada pemain *Mobile Legends* (MLBB) yang juga mengetahui permainan menggunakan *Trash talking* di *Game Online*. Ungkapan *Trash talking* meningkatkan semangat masyarakat untuk terus mengikuti kegiatan pengguna *Trash talking* baik secara langsung maupun melalui media social.²⁰ Namun tidak sedikit pemain *Game Online Mobile Legends* (MLBB) yang menganggap bahwa *Trash talking* di *Game Online* dapat memberikan dampak buruk dan membuat seseorang tidak nyaman dalam melakukan sesuatu.

2. Bermain *Game*

Bermain mencerminkan keterampilan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan melalui bermain anak belajar berkomunikasi, beradaptasi dengan lingkungannya, melakukan apa yang mereka bisa, dan mengenali waktu, jarak, dan suara, merupakan media yang cocok untuk belajar.²¹ Permainan mempunyai dampak yang besar terhadap tumbuh kembang anak. Permainan adalah aktivitas apa pun yang dilakukan untuk bersenang-senang, apa pun hasil akhirnya. Permainan bersifat sukarela dan tidak ada paksaan, tekanan atau kewajiban dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri dari respons berulang-ulang hanya untuk kesenangan fungsional.

Game adalah aplikasi perangkat lunak yang ditujukan untuk tujuan hiburan. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Gaming pada umumnya merupakan aktivitas rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dimainkan sendiri atau bersama-sama. Oleh karena itu, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan waktu luang yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan berolahraga ringan.

²⁰ Yip, J.A., Schweitzer, M.E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive in civility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>

²¹ Wong, W. (2000). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Edisi 2. Jakarta : EGC.

3. *Game Online MLBB*

Menurut Burhan *Game Online* diartikan sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet. Biasanya ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan online atau bisa didapatkan langsung dari perusahaan yang khusus menyediakan permainan. Jika Anda ingin bermain *Game Online*, Anda memerlukan dua perangkat penting. Salah satunya adalah spek komputer yang terhubung dengan internet.²² *Mobile Legends Bang-Bang* adalah *Game* Seluler Multipemain Online yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Mobile Legend* merupakan salah satu jenis permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dalam arti sebenarnya, ini dapat diartikan sebagai pertarungan arena multi-pemain online. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Online MLBB* merupakan mobile video *Game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton anak perusahaan ByteDance yang genrenya sangat berbeda dengan MOBA, dikembangkan dan dirilis ke publik untuk diputar di perangkat seluler *Playstore* dan *iOS*.

4. **Komunikasi Islam**

Komunikasi Islam adalah sistem komunikasi umat Islam. Pengertian ini Menunjukkan bahwa komunikasi Islam lebih fokus pada sistemnya dengan Latar belakang filosofi yang berbeda dengan perspektif komunikasi non Islam. Dengan kata lain sistem komunikasi Islam di dasarkan pada Al-quran dan hadis Nabi Muhammad SAW. Sudah tentu filosofi ini menjadi landasan sistem komunikasi Islam dan mempunyai implikasi-implikasi tertentu Terhadap makna suatu proses komunikasi, model komunikasi, media massa, Jurnalistik, etika, hukum dan kebijakan media (*media law and media Policy*).²³

²² Affandi. 2013. "Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar." *EJournal Ilmu Komunikasi* 1(4):178.1-100.

²³ Nashrillah MG.2016.Perbandingan Teori Komunikasi Islam dan Barat.*Jurnal Warta*.48.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi Islam Merupakan proses penyampaian nilai-nilai Islam dari komunikator kepada Komunikan dengan menggunakan prinsip-prinsip komunikasi yang sesuai dengan Alquran dan hadis, yang menyuruh sesama manusia untuk menjalankan amar ma'ruf nahi munkar. Dengan kata lain, komunikasi Islam Sama halnya dengan berdakwah, sebagaimana yang dijelaskan Syeikh Ali Mahfuzd dalam buku Hidayatul Mursyiddin yaitu dakwah adalah Mendorong manusia kepada kebajikan dan petunjuk, menyeru kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, agar memperoleh kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

C. Rumusan Masalah

“Bagaimana perilaku *Trash talking* pemain *Game Online* MLBB khususnya mahasiswa yang memainkan *Game Online* MLBB dalam perspektif islam di kalangan mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto?”

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin menjelaskan perilaku *Trash talking* para pemain *Game Online* MLBB dalam perspektif islam khususnya para mahasiswa yang bermain *Game Online* MLBB di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat umum dan Manfaat khusus:

a) Manfaat Umum

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi peningkatan etika. Pemain MLBB online, khususnya banyaknya mahasiswa pemain MLBB online di prodi Komunikasi

Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

b) **Manfaat Khusus**

Penelitian ini memberikan sumbangan pertimbangan dalam bidang kajian komunikasi, khususnya bidang etika komunikasi di kalangan remaja, dalam hal ini mahasiswa yang memainkan *Game Online* MLBB di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, dan menambah khazanah ilmu pengetahuan diharapkan dapat keseruan bermain. Peneliti berharap dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai dampak *Game Online* terhadap etika pemain online MLBB, khususnya mahasiswa yang memainkan *Game Online* MLBB di kampus bermain di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berfungsi untuk memberikan penjelasan terkait kerangka penelitian yang disajikan dari awal hingga akhir penelitian, berikut sistematika pembahasan pada skripsi ini:

Pada bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, pernyataan tidak melakukan plagiasi, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian yang utama dari skripsi ini adalah pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari beberapa bab sesuai dengan kebutuhan pada ketuntasan sebuah laporan penelitian. Kualitatif deskriptif adalah jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yang meliputi 5 bab yaitu:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah landasan teori yang terdiri dari kerangka teori yang dibagi menjadi dua sub bab. Sub bab pertama yaitu Perilaku *Trash-talk* yang terdiri

dari Definisi *Trash-talk*, Indikator *Trash-talk*, dan Jenis-jenis *Trash-talk*. Sub bab kedua yaitu *Trash-talk* Dalam Komunikasi Islam yang terdiri dari Definisi Definisi Komunikasi Islam, Tujuan dan Sasaran Komunikasi Islam, Prinsip Komunikasi Islam, *Trash-talk* Dalam Komunikasi Islam. Sub bab ketiga yaitu *Game Online* yang terdiri dari Jenis *Game Online*. Sub bab ke empat yang terdiri dari Sejarah *Game Online Mobile Legends* Bang-bang, Fitur *Mobile Legends* Bang-bang, Aturan Bermain *Mobile Legends*. Penelitian Terkait yang terdiri dari jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang relevan dengan objek penelitian yang sedang dikaji.

Bab III adalah metode penelitian yang terdiri dari Jenis Penelitian, Setting Penelitian, Objek dan Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Teknik Uji Keabsahan Data.

Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari dari dua sub bab. Sub bab pertama yaitu Perilaku *trash-talk* yang terdiri dari perilaku *Trash-talk* pada pemain *Game Online Mobile Legends* pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Indikator Perilaku *Trash-talk* Pada Pemain *Game Online Mobile Legends* Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, dan Jenis *trash-talk* pada pemain *Game Online Mobile Legends* Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Sub bab kedua yaitu *Trash-talk* Dalam Komunikasi Islam.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian terakhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perilaku *Trash-talk*

a. *Trash-talk*

Trash talk adalah *cyber bullying* yang dilakukan di dunia *Game Online*. Para *toxic player*, sebutan bagi *Gamer* yang sering melakukan *Trash talk* tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam *Game Online*, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka²⁴. *Trash talking* menurut Conmy merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif motif terhadap pemain lain. Positif jika tujuannya digunakan dalam memotivasi dan negatif ketika mengganggu dan mengintimidasi.²⁵

Trash-talk merupakan salah satu bentuk agresi verbal yang sering ditemui pada saat sedang bermain *Game Online*. Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed mengemukakan bahwa *Trashtalk* merupakan bentuk komunikasi yang bersifat agresif dalam konteks kompetitif dengan tujuan untuk mengejek dan mengganggu identitas atau perilaku individu dalam pertandingan.²⁶ *Trash-talk* terdiri atas umpatan kekerasan verbal seperti bentuk umpatan hewan, profesi, keadaan individu, organ tubuh kelamin, kata sifat, dan kata benda.²⁷

²⁴ Kwak,dkk.2014. STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on Toxic behavior in online games. In Proceedings of the 23rd international conference on World wide web (pp. 877-888).

²⁵ Oliver Conmy.2008. Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, And Performance. USA : Florida State University.

²⁶ Nurmohamed, dkk. 2018. Trash-talking: Competitive Incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125- 44

²⁷ Mr. Almajid.2019.Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>

Trash-talk merupakan salah satu contoh tindakan negatif dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam *Game Online*. Lebih lanjut, perilaku ini ditegaskan sebagai salah satu ciri dari pemain *toxic*. Kata *toxic* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti racun. Menurut Mustofa, *toxic* adalah perilaku yang dapat merusak kenyamanan bermain orang lain secara disengaja.²⁸ *Toxic player* adalah pemain *Game* yang merusak keseluruhan jalannya permainan. Perilaku *toxic* dapat memberikan dampak yang signifikan apabila *toxic player* benar-benar mempengaruhi orang lain dengan cara yang negatif.²⁹ Ketika salah satu pemain melakukan *Trash-talk*, maka dapat disimpulkan bahwa pemain tersebut termasuk ke dalam ciri-ciri pemain *toxic* karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan pemain lain saat bermain *Game*.

Perilaku *Trash-talk* atau berkata kasar dapat mengakibatkan individu sulit mengontrol emosi dan mudah terprovokasi pada saat bermain *Game*. Individu juga menjadikan *Trash-talk* sebagai bahasa sehari-hari yang nantinya dapat menimbulkan masalah pada kehidupan sosial individu.³⁰

Berperilaku *Trash talking* dalam *Game Online* dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal (faktor yang berasal dari dalam *Game*) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar *Game*). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku *Trash-talk*, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media *Game Online* MLBB, pemain yang tidak mengetahui rule of *Game* dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan

²⁸ Ahmad Mustofa.2018. [Opini] Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perluakah? <https://hybrid.co.id>. <https://hybrid.co.id/post/opini-perluakah-sikap-toxic-saat-main-game-online>

²⁹ Kwak,dkk.(2014). STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on Toxic behavior in online games. In Proceedings of the 23rd international conference on World wide web (pp. 877-888).

³⁰ Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(3), 353–369. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>

faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan *Game*, dan pengaruh media online.

b. Indikator *Trash-talk*

1) Indikator tidak menerima keadaan

Tidak menerima keadaan biasanya terjadi ketika seseorang mengalami kejadian yang membuatnya terganggu dan menimbulkan rasa amarah. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak menerima keadaan berarti pemain tidak suka dan merasa kesal dengan kejadian yang mereka alami didalam *Game*.

2) Indikator Menantang pemain lain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menantang berasal dari kataantang yang berarti mengajak berkelahi, bertanding, atau berperang. Maka dapat disimpulkan bahwa menantang pemain lain berarti mengajak pemain lain untuk berkelahi, bertanding, atau berperang.

3) Indikator Memprovokasi pemain lain

Memprovokasi pemain lain berarti melakukan perbuatan untuk menghasut, atau memancing yang bertujuan untuk membangkitkan rasa amarah orang lain.

4) Indikator Terprovokasi pemain lain

Terprovokasi pemain lain berarti terhasut atau terpancing untuk marah terhadap pemain lain yang melakukan provokasi

5) Indikator Mendominasi Atau Mengalahkan pemain lain

Mendominasi atau mengalahkan pemain lain adalah sebuah penguasaan dari permainan. Pemain yang lebih unggul atau lebih kuat akan menguasai permainan dan mulai mengintimidasi yang lemah

6) Indikator Kekecewaan

Kekecewaan adalah merasa tidak puas karena tidak sesuai dengan keinginan, harapan, dan sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa kekecewaan merupakan bentuk ketidakpuasan dari hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain.

7) Indikator Memotivasi Secara makna

motivasi adalah hasrat atau dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa memotivasi adalah memberikan dorongan kepada pemain lain agar bisa melakukan sesuatu dengan lebih baik lagi

c. Jenis *Trash-talk*

1) *Trash talking* yang menggunakan kata hewan

Hewan merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki insting seperti manusia. Hewan juga merupakan makhluk hidup yang bebas. Namun, hewan dan manusia ada yang hidup berdampingan. Ada juga binatang yang memang hidup tidak berdampingan dengan manusia karena alasan dilarang oleh agama dan tidak baik untuk kesehatan. Dari sifat hewan-hewan yang negatif ini banyak sekali manusia dan para pemain *Game* menggunakan nama hewan sebagai umpatan. Beberapa contohnya adalah :

a) Anjing

Kata “anjing” termasuk makna leksikal karena memiliki satu arti yaitu binatang menyusui yang bisa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu.³¹ Dalam bahasa Jawa sendiri anjing berarti asu. Pemilihan anjing sebagai kata umpatan karena hewan ini merupakan hewan yang najis menurut agama Islam. Dan anjing ini merupakan hewan yang memiliki sifat liar suka mengeluarkan air liur dan mengendus. Inilah kenapa manusia terinspirasi untuk menggunakan hewan anjing sebagai umpatan.

³¹ Almaidatul Jannah, dkk. 2017. “Bentuk Dan Makna Kata Makian Di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistik” 4 (2): 43–59.

b) Babi

Babi merupakan hewan yang hidup secara beranak. Hewan ini merupakan hewan yang hidup di tempat yang berlumpur dan mau memakan apa saja yang ada termasuk kotorannya sendiri. Hewan ini memiliki sifat pemalas dan memiliki besar nafsu. Hal itu yang menyebabkan manusia menggunakan nama Babi sebagai umpatan.

2) *Trash talking* yang menggunakan bagian tubuh manusia

Anggota tubuh merupakan susunan yang struktur yang dibuat oleh tuhan secara sempurna. Dan semua anggota tubuh manusia itu memiliki cara kerja yang masing masing berbeda. Namun, tidak semua bagian tubuh dapat disebutkan di muka umum. Hal ini membuat beberapa orang menyebutkan bagian tubuh yang tidak umum menjadi sebuah bentuk *Trash talking* dengan tujuan tertentu.

3) *Trash talking* yang menggunakan kata sifat

Kata sifat merupakan kata yang menunjukkan watak atau gambaran mengenai seseorang atau benda. Kata ini diambil oleh orang – orang hanya yang negatif saja untuk dijadikan sebuah umpatan yang dapat menyakitkan perasaan lawan. Salah satu contohnya adalah : Goblok atau Tolol Goblok. Merupakan kata bahasa jawa yang dalam bahasa indonesia memiliki arti bodoh. Bodoh sendiri memiliki arti yang tidak lekas mengerti jika diberi informasi. Hal ini alasan mengapa orang - orang sering menggunakan umpatan ini untuk ditunjukkan kepada lawan pemainya.

4) *Trash talking* yang menggunakan kata benda

Kata benda merupakan kata yang menunjukkan sebuah benda. Agar manusia bisa memahami dengan mudah semua jenis benda. Akan tetapi sekarang banyak yang menggunakan kata benda sebagai umpatan yang tidak baik. Salah satu contohnya adalah : Tai. Tai adalah kata yang tidak baku dari kata tahi. Tai merupakan ungkapan dalam bahasa Mandarin yang berarti sedang buang air besar. Aktivitas ini dianggap

memiliki nilai yang buruk di lingkungan.³² Tai merupakan kotoran sisa metabolisme makhluk hidup yang keluar dari anus makhluk hidup. Tahi memiliki sifat benda yang menjijikan. Dengan itu orang – orang menjadikan tahi sebagai umpatan yang menggambarkan lawanya yang menjijikan karena cara bermainnya.

5) *Trash talking* dengan menggunakan kata kerja

Bacot Bacot merupakan bentukan kata dari bahasa Jawa yang di dalam bahasa Indonesia memiliki arti ngomong. Bacot sendiri dikalangan umum dapat dikatakan sebagai sebutan orang yang kebanyakan berbicara. Hal ini dijadikan manusia sebagai umpatan untuk memberikan respon kepada orang yang banyak bicara namun tidak bertindak atau agar segera diam.

6) *Trash talking* Terhadap Keadaan Seseorang

Umpatan keadaan orang merupakan umpatan di mana melihat keadaan orang yang akan diberi umpatan sesuai dengan keadaannya. Orang - orang sering menggunakan umpatan tersebut untuk merendahkan orang lain. Salah satu contohnya adalah : Botak Dalam bahasa kamus bahasa Indonesia botak merupakan keadaan di mana orang tidak memiliki rambut sama sekali. Hal ini dijadikan manusia sebagai umpatan untuk membuat malu yang diberi umpatan.

7) *Trash talking* Terhadap Profesi

Umpatan dengan sebutan profesi merupakan umpatan yang biasanya menjelek jelek pekerjaan. dalam umpatan profesi menggunakan model yang mengacu pada profesi rendah atau yang dharamkan agama. Banyak dari manusia menggunakan profesi yang rendah untuk dijadikan umpatan karena status sosial.³³ Salah satu contoh umpatan profesi adalah : Bajingan Bajingan dalam kamus

³² Bagus Putra Jaya. 2020. REPRESENTASI KEKERASAN VERBAL DALAM CHANNEL YOUTUBE ERICKO LIM. Jurnal Transit. 2 (1) : 1-11

³³ Tri Winiasih. 2010. Kajian Sociolinguistik Program Pascasarjana. Surakarta:Universitas Sebelas Maret

bahasa Indonesia memiliki arti sebagai pencuri atau pencopet. Bajingan ini merupakan profesi yang sangat dilarang agama dan profesi yang paling rendah karena merugikan sesama manusia. Bajindul, bajigur, bajingseng, bajingpret, dan bajinguk adalah pelesetan yang berasal dari kata bajingan.

2. *Trash-talk* Dalam Komunikasi Islam

a. Komunikasi Islam

Komunikasi Islam berfokus pada teori-teori komunikasi yang dikembangkan oleh para pemikir Muslim. Tujuan akhirnya adalah menjadikan komunikasi Islam sebagai komunikasi alternatif, terutama dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan yang bersesuaian dengan fitrah penciptaan manusia. Kesesuaian nilai-nilai komunikasi dengan dimensi penciptaan fitrah kemanusiaan itu memberi manfaat terhadap kesejahteraan manusia sejangat. Sehingga dalam perspektif ini, komunikasi Islam merupakan proses penyampaian atau tukar menukar informasi yang menggunakan prinsip dan kaedah komunikasi dalam Alquran.

Komunikasi Islam adalah sistem komunikasi umat Islam. Pengertian ini menunjukkan bahwa komunikasi Islam lebih fokus pada sistemnya dengan latar belakang filosofi yang berbeda dengan perspektif komunikasi non Islam. Dengan kata lain sistem komunikasi Islam di dasarkan pada Alquran dan hadis Nabi Muhammad SAW. Sudah tentu filosofi ini menjadi landasan sistem komunikasi Islam dan mempunyai implikasi-implikasi tertentu terhadap makna suatu proses komunikasi, model komunikasi, media massa, jurnalistik, etika, hukum dan kebijakan media (*media law and media policy*).³⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi Islam merupakan proses penyampaian nilai-nilai Islam dari komunikator

³⁴ Ahmad Muiz. 2001. Komunikasi Islam. Bandung : Remaja Rosdakarya.

kepada komunikan dengan menggunakan prinsip-prinsip komunikasi yang sesuai dengan Alquran dan hadis, yang menyuruh sesama manusia untuk menjalankan amar ma'ruf nahi munkar. Dengan kata lain, komunikasi Islam sama halnya dengan berdakwah, sebagaimana yang dijelaskan Syeikh Ali Mahfuzd dalam buku Hidayatul Mursyiddin yaitu dakwah adalah mendorong manusia kepada kebajikan dan petunjuk, menyeru kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, agar memperoleh kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.³⁵

b. Tujuan dan Sasaran Komunikasi Islam

Tujuan komunikasi Islam ialah memberi kabar gembira dan ancaman, mengajak kepada yang ma'ruf dan mencegah kemungkaran, memberi peringatan kepada yang lalai, menasehati dan menegur. Dalam hal ini, komunikasi Islam senantiasa berusaha mengubah perlakuan buruk individu atau khalayak sasaran kepada perlakuan yang baik, tidak seperti komunikasi umum yang menyampaikan informasi yang buruk, serta berusaha mempengaruhi khalayak sesuai dengan keinginan komunikator yang dapat bertendensi positif ataupun negatif. Dalam pandangan komunikasi Islam, komunikasi dapat dilakukan dengan lima sasaran, yaitu:

- a. Komunikasi dengan diri sendiri (*intrapersonal communication*)
- b. Komunikasi dengan orang lain, baik berupa individu, publik, ataupun massa.
- c. Komunikasi dengan Allah SWT yang dilakukan oleh seseorang ketika sedang melaksanakan shalat, berdzikir dan berdo'a
- d. Komunikasi dengan hewan seperti kucing, burung beo, kucing, kerbau serta binatang peliharaan lainnya
- e. Komunikasi dengan makhluk halus seperti Jin yang dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu yang mendapat kelebihan dari Allah SWT..³⁶

³⁵ Syeikh Ali Mahfuzd. 1952. Hidayatul Mursyidin. Mesir : Darul Iqtishar

³⁶ Kholil Syukur . 2007. Komunikasi Islami. Bandung : Citapustaka Media.

c. Prinsip Komunikasi Islam

Komunikasi Islam adalah proses penyampaian pesan-pesan keislaman dengan menggunakan prinsip-prinsip komunikasi dalam Islam. Dengan pengertian demikian, maka komunikasi Islam menekankan pada unsur pesan, yakni risalah atau nilai-nilai Islam, dan cara, dalam hal ini tentang gaya bicara dan penggunaan bahasa. Pesan-pesan keislaman yang disampaikan dalam komunikasi Islam meliputi seluruh ajaran Islam, meliputi akidah (iman), syariah (Islam), dan akhlak (ihsan). Soal cara (kaifiyah), dalam Alquran dan Al-hadis ditemukan berbagai panduan agar komunikasi berjalan dengan baik dan efektif. Yang diistilahkan sebagai kaidah, prinsip, atau etika berkomunikasi dalam perspektif Islam.

Kaidah, prinsip atau etika komunikasi Islam ini merupakan panduan bagi kaum Muslim dalam melakukan komunikasi, baik dalam komunikasi intrapersonal, interpersonal dalam pergaulan sehari-hari, berdakwah secara lisan dan tulisan, maupun dalam aktivitas lain. Dalam berbagai literatur tentang komunikasi Islam kita dapat menemukan setidaknya enam jenis gaya bicara atau pembicaraan (qaulan) yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip, atau etika komunikasi Islam, yakni :

a. Qaulan Sadidan

Qaulan Sadidan (QS. An-Nisa :9) artinya adalah yang lurus, kata yang benar, kata yang betul, correct, tepat. Dari segi substansi, komunikasi Islam harus menginformasikan atau menyampaikan kebenaran, faktual, hal yang benar saja, jujur, tidak berbohong, juga tidak merekayasa atau memanipulasi fakta. Dari segi redaksi, komunikasi Islam harus menggunakan kata-kata yang baik dan benar, baku, sesuai kaidah bahasa yang berlaku. Dari segi redaksi, komunikasi Islam harus menggunakan kata-kata yang baik dan benar, baku, sesuai kaidah bahasa yang berlaku.

b. Qaulan Balighan

Qaulan Balighan (Q.S. An-Nisa: 63) Perkataan yang membekas pada jiwa, menggunakan kata-kata yang efektif, tepat sasaran, komunikatif, mudah dimengerti, langsung ke pokok masalah (*straight to the point*), dan tidak berbelit-belit atau bertele-tele. Agar komunikasi tepat sasaran, gaya bicara dan pesan yang disampaikan hendaklah disesuaikan dengan kadar intelektualitas komunikan dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

c. Qulan Maysuran

Qaulan Maysuran (QS. Al-Isra: 28) perkataan yang ringan, perkataan yang mudah diterima, yang pantas, yang tidak berliku-liku. Qaulan maisura yang artinya pesan yang disampaikan itu sederhana, mudah dimengerti dan dapat dipahami secara spontan tanpa harus berpikir dua kali. Pesan dakwah model ini tidak memerlukan dalil naqli maupun argument-argumen logika.

d. Qaulan Kariman

Qaulan Kariman (QS. Al-Isra: 23) Perkataan yang mulia, perkataan yang digunakan untuk orang yang telah lanjut usia, pendekatan yang digunakan adalah dengan perkataan yang mulia, santun penuh penghormatan dan penghargaan tidak menggurui tidak perlu retorika yang meledak-ledak, Perkataan yang mulia, dibarengi dengan rasa hormat dan mengagungkan, enak didengar, lemah-lembut, dan bertatakrama.

e. Qaulan Layinan

Qaulan Layinan (QS. Thaha: 44) perkataan yang lembut, adalah pembicaraan yang lemah-lembut, dengan suara yang enak didengar, dan penuh keramahan, sehingga dapat menyentuh hati maksudnya tidak mengeraskan suara, seperti membentak, meninggikan suara. Siapapun tidak suka bila berbicara dengan orang-orang yang kasar.

f. Qaulan Ma'rufan

Qaulan Ma'rufan (QS. An-Nisa: 5 dan 8, QS. Al-Baqarah: 235 dan 263, serta Al-Ahzab: 32) perkataan yang baik, bermakna,

pembicaraan yang bermanfaat dan menimbulkan kebaikan (masalahat). Sebagai muslim yang beriman, perkataan kita harus terjaga dari perkataan yang sia-sia, apapun yang kita ucapkan harus selalu mengandung nasehat, menyejukkan hati bagi orang yang mendengarnya. Jangan sampai kita hanya mencaricari kejelekan orang lain, yang hanya bisa mengkritik atau mencari kesalahan orang lain, memfitnah dan menghasut.³⁷

d. *Trash-talk* Dalam Komunikasi Islam

Penggunaan *smartphone* saat ini menjadi sebuah ketergantungan di mana keberadaannya tidak akan lepas dari aktivitas manusia dari segala golongan usia, baik dari kalangan dewasa hingga anak-anak sehingga menumbuhkan beberapa kebiasaan baru.

Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* menawarkan beberapa aplikasi hiburan dari mulai sosial media, platform hiburan hingga permainan atau *Game* yang membuat kecanduan. *Game Online* muncul dan sangat digemari oleh remaja hingga dewasa menyajikan berbagai mode dan jenis dari mulai *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), *Simulation*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) hingga *Battle Royale*.

Namun, di balik kesenangan dan kegembiraan yang ditawarkan oleh *Game*, terdapat fenomena yang sering diabaikan: perilaku *toxic* dan *trash talking*. Lebih dari sekadar mengganggu, perilaku ini sebenarnya merupakan polusi akhlak yang merusak di dalam komunitas *Game Online*. *Toxic* atau racun dalam konteks *Game Online* merujuk pada perilaku yang merugikan, beracun, dan hal yang tidak pantas. Hal ini dapat mencakup berbagai perilaku negatif, mulai dari menyindir, menghina, hingga melakukan pelecehan verbal terhadap sesama pemain. Sedangkan, *Trash talking* adalah bentuk komunikasi agresif

³⁷ Kholil Syukur . 2007. Komunikasi Islami. Bandung : Citapustaka Media.

yang sering kali digunakan untuk merendahkan lawan atau pemain lainnya dalam sebuah permainan.

Tidak hanya itu, polusi akhlak di dalam *Game* juga dapat memperkuat dan memperluas pola perilaku negatif di kehidupan nyata. Para pemain yang terbiasa dengan perilaku *toxic* dan *Trash talking* di dalam *Game* cenderung untuk mengadopsi perilaku serupa dalam interaksi mereka di dunia nyata. Hal ini bisa mengancam kesehatan sosial dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat di sekitar mereka. Kebiasaan berkata buruk, menghina, serta tindakan agresif lainnya sama sekali tidak mencerminkan akhlaqul karimah sebagaimana yang dicontohkan oleh Rasulullah. Mirisya di era saat ini para remaja sering dan dengan bangga memakai kata-kata buruk dalam kehidupan sehari-hari sehingga melupakan kalimah thayibah atau tasbih yang diajarkan oleh agama Islam.

Dampak-dampak ini menunjukkan bahwa perilaku *toxic* dalam *Game* tidak hanya merugikan bagi individu, tetapi juga dapat merusak hubungan antarmanusia, serta melanggar nilai-nilai agama dan akhlak yang dijunjung tinggi dalam masyarakat. Penting bagi kita semua untuk menyadari dan mengakui bahwa perilaku *toxic* dan *Trash talking* dalam *Game Online* bukanlah hal yang sepele. Ini adalah bentuk polusi akhlak yang serius dan harus ditangani dengan serius. Para pengembang *Game*, moderator komunitas, dan pemain sendiri memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang positif dan ramah meskipun di dalam *Game*. Hanya dengan bersama-sama mengambil tindakan yang tepat, kita dapat membersihkan polusi akhlak ini.

3. *Game Online*

Menurut Firdaus Dkk Secara definisi, *Game Online* adalah *Game* yang dapat dimainkan sambil terkoneksi dengan jaringan internet. *Game Online* tersedia tanpa memerlukan perangkat tertentu. *Game* ini

kompatibel dengan semua PC, laptop, dan perangkat lain yang terhubung ke internet.³⁸

Burhan mendefinisikan *Game Online* dimainkan secara online dan dapat melibatkan banyak pemain.. sering kali disediakan secara langsung oleh perusahaan yang mengkhususkan diri dalam penyediaan *Game*, atau sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet. Koneksi internet dan sepasang PC dengan spesifikasi yang dibutuhkan adalah dua peralatan penting yang diperlukan untuk bermain *Game Online*.³⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) *Game Online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Akbar (2012) dalam Adiningtias (2017) mengungkapkan pengertian *Game Online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *Game Online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *Game Online* tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer *Game*.

Game berbasis web dan *Game* berbasis teks adalah dua kategori yang termasuk dalam *Game Online*. *Game* berbasis web adalah program yang dipasang di server online sehingga yang dibutuhkan pemain untuk memainkannya adalah koneksi internet dan browser. Jadi tidak

³⁸ Firdaus, dkk. (2018). "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game online*." Jurnal Riset Terapan Akuntansi. Hlm-172

³⁹ Affandi. 2013. "Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar." EJournal Ilmu Komunikasi. Hlm-178

diperlukan menginstal untuk memainkan *Game*. Namun selain kemajuan, beberapa fitur untuk beberapa *Game* memerlukan pengunduhan.

Dari pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa *Game Online* adalah permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok atau sendiri dan memerlukan koneksi melalui jaringan internet. Kecanduan *Game Online* juga bisa disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan.

Game Online hadir dalam berbagai bentuk, dari *Game* sederhana berbasis teks hingga *Game* yang menggunakan grafik kompleks untuk menciptakan dunia virtual multipemain. Di dalam *Game Online* terdapat dua unsur utama, Ada dua elemen utama dalam *Game Online*: server dan *client*. Sementara *client* bertindak sebagai pengguna *Game* yang memanfaatkan fitur server, server berfungsi sebagai administrator *Game* dan menghubungkan *client*. *Game Online* dapat dikategorikan sebagai aktivitas sosial karena memungkinkan interaksi virtual dan sering kali membina komunitas online.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan *Game Online* pasti berkaitan erat dengan perkembangan teknologi komputer. Untuk bermain *Game Online* pemain harus mengakses melalui jaringan internet. *Game Online* juga disebut sebagai aktivitas sosial dikarenakan bermain *Game Online* kita bisa saling berinteraksi secara dunia maya.

a. Jenis *Game Online*

1) *Real Time Strategi* (RTS)

Real Time Strategi atau sering disingkat RTS adalah jenis *Game* perangan yang biasanya meminta pemainnya untuk mengatur strategi yang baik untuk memenangkan permainan. Dalam *Game* tersebut Anda sebagai seorang pemain harus mampu mengelola sebuah negara atau tim yang Anda pilih, baik SDM-nya, SDA-nya, perekonomiannya, pemerintahannya, dan masih banyak lagi. Dalam *Game* ini pemain diharapkan dapat mengambil keputusan yang bijak agar Negara yang pemain pimpin bisa lebih maju dari pada yang

sebelumnya. Keputusan yang pemain ambil akan menentukan kemajuan dari negara atau tim yang dipimpin oleh pemain. Contoh dari *Game RTS* adalah *Age of Empire*, *Rise of Nations*, dan *Warcraft*.

2) *First Person Shooter (FPS)*

First Person Shooter atau dikenal dengan singkatan FPS adalah jenis *Game Online* yang berhubungan dengan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Dalam permainan ini, pemain bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak. dalam *Game Online* ini pemain tidak bermain sendiri meskipun tidak bisa bertatap muka dengan lawan main secara langsung. Biasanya, *Game* ini memiliki tema melumpuhkan penjahat atau melumpuhkan tim yang lain. Contoh dari *Game FPS* adalah *Point Blank*, *Duke Nuke 3D*, *Quake Blood*, dan *Perfect Dark*, *Free Fire*, *PUBG*.

3) *Role Playing Game (RPG)*

Role Playing Game adalah jenis permainan online yang memiliki karakter-karakter khayalan yang tentunya hanya ada dalam sebuah dongeng belaka. Di sini para pencinta *Game RPG* bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkannya. Permainan *Game Online* tersebut dikatakan berhasil jika Anda bisa mengikuti alur cerita dengan baik dan bisa memerankan karakter tersebut dengan baik. Ada 2 jenis RPG yang dikenal di dunia maya, yaitu LARP (*Live Action Role Playing*) dan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Game Playing*). Contoh dari jenis *Game Online RPG* adalah *The Lord of The Rings Online*, *Final Fantasy*, dan *Ragnarok*.

4) *Simulation Games*

Jenis *Game Online* yang juga sedang banyak peminatnya sekarang ini adalah *simulation Games*. *Game* ini menarik minat banyak orang karena menawarkan pengalaman melakukan sesuatu melalui simulasi. Ada beberapa jenis *Game* simulasi, yaitu *life-simulation Games*, *construction and management simulation Games*, dan *vehicle*

simulation. Pada *life-simulation Games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*. Sedangkan pada *construction* dan *management solution* pemain bisa mendapatkan pengalaman dalam membangun kota hingga membangun peternakan. Kemudian, pada *vehicle simulation*, pemain bisa belajar mengemudikan mobil, truk, bus, hingga pesawat.

5) *Cross-platform online play*

Sedangkan jenis *cross-platform online play* ini merupakan *Game* yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Contohnya pemain bisa memainkan *Game-Game* yang berasal dari *PlayStation* atau *Xbox* pada PC. Selain itu, permainan pada konsol *PlayStation* maupun *Xbox* juga sudah dilengkapi dengan fitur online.

4. **Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB).**

Mobile legend Adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "hero". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "minions".⁴⁰ Pengertian *Game Mobile Legends Bang-Bang* adalah *Game Online* multiplayer *Game* mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*. *Game* ini dirilis di seluruh dunia pada 14 Juli

⁴⁰ Moonton and Games, 2018

2016. *Mobile Legends* Bang Bang yang terdapat pada *Game Online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan *Game* strategis yang dapat dimainkan oleh 5 hingga 10 orang dalam satu sesi. Dari segi *Gameplay*, *Mobile Legends* Bang Bang dalam beberapa hal mengingatkan pada genre RPG (*rolling player Game*), di mana pemain harus naik level untuk terlibat dalam pertempuran. Namun di *Mobile Legends* Bang Bang, seluruh pemain dalam satu tim akan bertanding *head-to-head* dalam babak pertarungan yang intens.

Peneliti melihat banyak mahasiswa yang tidak lepas dari ponsel pintarnya, baik di rumah, di kos, di kampus, di warung, dan kafe, saat pertandingan *Mobile Legends* Bang Bang sedang berlangsung. Belakangan ini *Game Mobile Legends* Bang Bang menjadi sangat populer. *Game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini termasuk dalam kategori “Populer” dan menduduki peringkat #1 di *Play Store*. Seperti halnya *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* pada umumnya, ada karakter yang digemari semua pemain bukan hanya karena skillnya yang hebat, tapi juga karena mudah digunakan.

Didesain untuk ponsel pintar, *Game* ini menampilkan dua tim yang bertarung untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri, dengan tiga jalur yang disebut jalur *top lane*, *mid lane*, dan *bot lane*, atau jalur penghubung base. Setiap tim memiliki lima pemain, masing-masing mengendalikan avatar yang disebut hero di perangkatnya. Karakter lemah yang dikendalikan komputer yang disebut minion muncul di markas kedua tim dan mengikuti tiga jalur untuk mencapai markas musuh, melawan musuh dan tower musuh. Kerja tim adalah kunci dalam permainan ini. Selain itu setiap hero juga mempunyai kemampuan yang berbeda-beda sehingga sangat penting untuk memahami kepribadian dan skill yang berbeda dari hero yang akan kamu gunakan.

a. **Sejarah *Game Mobile legend* bang-bang**

Mobile legend adalah sejenis *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* sebenarnya diprakarsai dari genre RTS (*Real Time Strategy*) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari *Game RTS* sendiri adalah *HerzogZwei* yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk console Sega. Permainan *Herzog Zwei* sendiri memang memiliki beberapa elemen *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu *Game RTS* paling populer, yaitu *Starcraft* untuk PC. Berbekal kemampuan untuk menciptakan custom map, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan map *Aeon of Strife* yang pertama kali memperkenalkan sistem map dengan tiga lane berbeda. *Aeon of Strife* dianggap sebagai cikal bakal *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* berikutnya bergulir saat munculnya *Warcraft III: Reign of Chaos* pada tahun 2002. Berbekal *Warcraft III World Editor*, Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *Warcraft III: Frozen Throne*, seorang modder bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai map yang ada dan memberinya nama *Dota Allstars* yang berisikan berbagai hero dari macam-macam map DOTA yang pernah dibuat pada periode 2002. *Dota Allstars* meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, yaitu Steave Guinso Feak yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan map *Dota Allstars* dengan cara menciptakan berbagai hero baru dan juga peningkatan

permainan. Nampaknya, istilah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat.

Fauzi Moch Prima (2017) *Game* yang disebutkan di atas, *Game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain. Persamaan ketiga adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan *gold* dengan membunuh *non-controllable character* (*creep* atau *minion*). Tahun ini sejarah *Game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) telah memasuki babak baru dimana *Game* MOBA bisa dimainkan di gadget seperti *smartphone* atau tablet. Fenomena ini Universitas Sumatera Utara kembali mendobrak tradisi MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja *vaing glory* atau *Mobile Legends* karena lebih simple dan tidak serumit *Game* MOBA yang ada di PC.

b. **Fitur *Mobile Legends* bang-bang**

- 1) Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- 2) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti *fighters, assasin, mage, tank* dan *marskman*
- 3) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- 4) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- 5) Pertarungan yang adil dan tergantung skill pemain meracik strategi bermain.

6) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

c. **Aturan Bermain *Mobile Legends***

- 1) Setiap pemain tidak diperbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama musuh diperbolehkan menggunakan hero yang sama.
- 2) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan rank (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan dibawa peringkat dan pemain memiliki.
- 3) Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer)
- 4) Jika pemain memiliki skill yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (*rank*)

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Peneliti mendeskripsikan hasil penelitian terdahulu yang akan digunakan sebagai referensi serta digunakan sebagai pendukung kesesuaian data yang dilakukan. Terdapat beberapa penelitian, yaitu penelitian yang membahas tentang etika bermain *Game Online* terutama *Game Online* MLBB. Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rani Devita, dkk yang berjudul Dampak *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang terhadap mahasiswa yang diteliti oleh rani devita, dkk, yang memiliki tujuan yaitu sebagai pengetahuan seperti apa dampak positif dan dampak negatif dari bermain *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang dengan subjeknya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan. Penelitian ini menggunakan beberapa teori, yaitu Teori komunikasi, new media, dampak positif dan negatif *Game Online* serta metode yang digunakan adalah metode kualitatif sehingga hasil yang didapat yaitu bahwa dampak dari bermain *Mobile Legends* dipengaruhi bagaimana sikap dari para pemainnya, dipengaruhi juga dengan sikap acuh terhadap lingkungan sosialnya. Dampak lainnya yaitu boros dalam segi waktu dan ekonomi. Sedangkan dampak positifnya yaitu

mendapatkan teman baru di dunia maya dari berbagai negara lain sehingga tidak membatasi hubungan interaksi. Dampak positif lainnya yaitu menambah wawasan serta pengalaman mengenai teknologi saat ini. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu terdapat pada fokus kajiannya dimana peneliti terdahulu ingin mengkaji dampak positif dan negatif *Game Online Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik universitas Medan Area, sedangkan penelitian saya bertujuan mengetahui etika para pemain *Game Online Mobile Legends* di kalangan mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) UIN SAIZU PURWOKERTO. Adapun persamaannya yaitu peneliti sama-sama menggunakan metode kualitatif Deskriptif dan sama-sama menjadikan mahasiswa sebagai objek.

Penelitian relevan yang kedua, yaitu penelitian yang diteliti oleh Milano Fajar Anugerah dengan judul Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman). Penelitian ini memiliki tujuan utama yaitu mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *Game Online* (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa ataupun remaja (Variabel Y) . Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan upaya pengumpulan dan pengukuran data yaitu berupa angket. Pada penelitian ini Teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori ketergantungan media (Dependency Media Theory) dimana saat ini media merupakan kebutuhan yang sangat penting Pada kehidupan sehari-hari yang dapat menimbulkan rasa candu atau ketergantungan. Hasil yang didapat pada penelitian ini yaitu bahwa H1 diterima, artinya ada pengaruh *Game Online* terhadap etika berkomunikasi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya kaji yaitu terdapat pada metode, dimana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mengumpulkan beberapa sampel, sedangkan penelitian saya menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan observasi dan wawancara serta. Teori dan subjek yang digunakan juga berbeda penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media dan subjek nya dikalangan para Siswa SMAN 1

Payaraman sedangkan penelitian saya menggunakan teori komunikasi islam dan teori *trash talking*. dan subjek nya para mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam UIN SAIZU PURWOKERTO, Adapun perbedaan penelitian yang saya teliti membahas tentang perilaku *Trash talking* dalam perspektif islam sedangkan penelitian satunya tentang etika para pemain *Game Online* seperti *trash talking*, berperilaku tidak etis, mengejek.

Penelitian relevan yang ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Putri Erika, dkk yang berjudul Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah dengan tujuan untuk mencari tahu adakah pengaruh *Game Online* (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa (Variabel Y). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan mengisi kuisioner sebagai upaya pengumpulan dan pengukuran data. Penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media (*Dependency Media Theory*) yaitu teori yang menjelaskan media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hasil yang didapat peneliti yaitu bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai thitung pada bermain *Game Online* adalah 11,211 dan ttabel dengan besaran 1,66. Maka, dengan demikian thitung > ttabel artinya H₀ ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 (0,001 < 0,1) dari penelitian ini olah secara statistik dengan program SPSS 27. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan saya kaji menggunakan metode kualitatif, objek dan teori penelitian pun berbeda penelitian ini objek nya para siswa di sekolah dengan menggunakan teori kebutuhan sedangkan penelitian saya para mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) UIN SAIZU PURWOKERTO dengan menggunakan teori komunikasi islam dan teori *trash talking*. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terletak

pada tujuan seperti memiliki tujuan yang sama yaitu mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap etika berkomunikasi.

Penelitian relevan yang keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Citrani Eka Lamda Nur, dkk dengan judul Analisis Fenomena *TRASH-TALKING* pada *Game Online Mobile Legends*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena *TRASH-TALKING* yang terjadi pada *Game Mobile Legends* bisa terjadi serta faktor apa saja yang mempengaruhinya dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif fenomenologi dimana peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data-data. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang saya buat yaitu sama sama menjelaskan bagaimana perilaku *Trash talking* dalam bermain *Game Online Mobile Legends*, juga adapun perbedaannya seperti subjek yang berbeda penelitian ini menggunakan subjek semua kalangan orang yang bermain *Game Online Mobile Legends* dari anak-anak hingga orang dewasa, sedangkan penelitian yang saya buat subjeknya kalangan mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) UIN SAIZU PURWOKERTO, metode yang digunakan pun berbeda, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, sedangkan penelitian yang saya buat menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Penelitian relevan yang kelima, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Megan Febru Wibowo dengan judul *Trashtalkig* dalam *Game Online PUBG Mobile* (Studi deskriptif kualitatif player *PUBG mobile*). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana *Trashtalking* yang terjadi pada player *Game Online PUBG Mobile*. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan wawancara dan observasi sebagai pengumpulan data primer serta dokumentasi sebagai pengumpulan data sekunder. Sehingga mendapatkan hasil yaitu bahwa peran CMC di dalam *Game PUBG Mobile* sangat penting, adanya fitur voice chat dan microphone digunakan pemain untuk menjalankan strategi dan melakukan obrolan dengan teman satu tim maupun dengan semua pemain ketika

bermain PUBG Mobile, namun selain berperan membangun koordinasi CMC juga rawan dalam menjadi media *Trashtalk*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang saya buat yaitu sama sama menjelaskan perilaku *Trash talking* pada *Game Online* namun objek nya berbeda penelitian ini meneliti *Game Online* pubg mobile sedangkan penelitian saya meneliti *Game Online Mobile Legends*, adapun persamaan lain seperti sama sama menggunakan metode kualitatif deskriptif, adapun perbedaannya terletak di subjek nya penelitian saya pada kalangan mahasiswa prodi Penyiaran Islam (KPI) UIN SAIZU PURWOKERTO sedangkan penelitian ini pada kalangan orang dewasa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam proposal ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dimana peneliti bermaksud untuk menjelaskan, meringkas berbagai kondisi dan situasi yang memicu munculnya etika oleh para mahasiswa pemain *Game Online* MLBB di kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sehingga dapat menjadi objek pada penelitian ini. Penelitian ini juga dilakukan observasi dan wawancara, serta dokumentasi sehingga lebih memusatkan dari pada suatu obyek tertentu, sehingga dapat memungkinkan penelitian Yang dilakukan dapat mendalam pada sasaran penelitian. Dengan menggunakan data, peneliti mengharapkan dapat mengidentifikasi etika para pemain *Game Online* MLBB khususnya mahasiswa pemain *Game Online* MLBB di prodi KPI (Angkatan tahun 2020) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dan waktu yang dipilih oleh peneliti yang dijadikan objek untuk menggali data penelitian. Di dalam penelitian kualitatif setting penelitian akan mencerminkan lokasi penelitian yang langsung dan tidak dapat diubah lagi. Adapun yang menjadi setting penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti pada penelitian ini yaitu di prodi KPI (Angkatan tahun 2020) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Tepatnya di Jl. A. Yani No.40A, Karanganjing, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53126.

Penelitian ini dilakukan di prodi KPI UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto adalah karena mayoritas mahasiswa prodi KPI bermain

Mobile Legends dengan mengeluarkan kata-kata *toxic* (*trash talk*) yang menjadi bahan untuk diteliti peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian merupakan waktu yang digunakan oleh peneliti dari mulai persiapan sampai dengan pelaksanaan penelitian di lapangan. Penelitian dimulai pada bulan Mei 2024 sampai dengan Oktober 2024. Terhitung bulan April penentuan topik penelitian yaitu perilaku *Trash talking* pada pemain *mobile legends*. Pada bulan Mei penentuan judul penelitian yaitu “Perilaku *Trash talking* Para Pemain *Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Islam”. Pada bulan Mei sampai dengan Juli menyelesaikan penyusunan proposal penelitian. Bulan Agustus 2024 sampai dengan Oktober 2024 proses melakukan observasi, pengumpulan data, melakukan pengolahan data penelitian, hingga menyelesaikan laporan penelitian.

C. Subjek dan Objek

Dalam tinjauan pustaka yang telah di telaah, menentukan subjek penelitian yaitu 7 mahasiswa prodi KPI Angkatan 2020, di antaranya DKW, TP, ZA, AH, AR, FR, IH

Sasaran objek yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu "*Game Online Mobile Legends*" sebagai pemicu para pemain *Game* untuk menunjukkan perilaku *toxic* yaitu *Trash-talking*.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam observasi secara langsung ini, peneliti selain berlaku sebagai

pengamat penuh yang dapat melakukan pengamatan terhadap gejala atau proses yang terjadi di dalam situasi yang sebenarnya yang langsung diamati oleh observer, juga sebagai pemeran serta atau partisipan.

Observasi langsung ini dilakukan peneliti untuk mengoptimalkan data mengenai perilaku *toxic* yaitu *Trash talking* para pemain *Game Online Mobile Legends*, interaksi pemain dalam bermain *Game*, reaksi atau respons pemain terhadap situasi, keadaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan, serta keadaan pemain.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara sebagai metode pengumpulan data untuk penelitian. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat.

Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah secara terstruktur (tertulis) yaitu dengan menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang akan disampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar pembicaraan dalam wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung.

Metode wawancara yang peneliti gunakan untuk menggali data terkait perilaku *toxic* yaitu *Trash talking* para pemain *Game Online Mobile Legends*. Adapun informannya antara lain:

- a. mahasiswa berinisial DKW. Lalu didapatkan informasi bahwa *perilaku Trash talking* yang ia ketahui yaitu perilaku dengan berkata kasar

Ketika *Game Online Mobile Legends* seperti “anjing”, “goblok” dan kata-kata kasar lainnya.

- b. Mahasiswa berinisial AH. Lalu didapatkan informasi mengenai faktor yang menyebabkan perilaku *toxic* tersebut muncul yaitu seperti permasalahan pada spek *handphone*, Sinyal yang buruk, Mendapatkan tim yang kurang kompak, kalah secara terus menerus (*Lose Streak*) dan hal buruk lainnya.
- c. Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan perolehan data dalam penulisan skripsi ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait perilaku *toxic* yaitu *Trash talking* para pemain *Game Online Mobile Legends*.

E. Teknik Analisis

Sugiyono mengklaim jika analisis data merupakan sebuah proses mencari lalu mengumpulkan informasi hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan dikelompokkan data yang ada ke dalam kategorinya tersendiri, mendeskripsikannya lalu menyatukannya ke dalam pola-pola dan memilih mana yang penting untuk menarik kesimpulan untuk ditarik dan mudah dimengerti.

Analisis data versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis

memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

1. Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.
2. Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata key information, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik).

F. Keabsahan Data

Agar bahan penelitian kualitatif dapat dipertimbangkan, penelitian ilmiah harus memverifikasi keakuratan informasi. Mengenai pemeriksaan keabsahan data yang akan dilakukan yaitu kontrol terhadap kepercayaan bahan penelitian yang disampaikan oleh peneliti, supaya hasil penelitian tidak diragukan lagi sebagai karya ilmiah.

Peningkatan akurasi atau ketangguhan secara terus-menerus sehingga keamanan informasi serta kronologis peristiwa dapat ditangkap dengan baik dan sistematis. Meningkatkan ketelitian adalah cara untuk memeriksa memverifikasi hasil karya apakah data yang dikumpulkan, dibuat dan disajikan sudah benar atau belum.

1. Triangulasi

Triangulasi didefinisikan sebagai pemeriksaan informasi dari sumber yang berbeda pada waktu yang berbeda.

- a) Triangulasi Teknik, dilakukan dengan memverifikasi data dari sumber yang sama dengan memakai teknik yang berbeda. Informasi dapat diverifikasi, melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.
- b) Triangulasi Waktu, Dengan dilakukannya wawancara pada pagi hari, saat informan masih segar, data yang terkumpul akan memberikan informasi yang valid, sehingga lebih dipercaya.

2. Menggunakan Bahan Referensi

Kutipan berarti dukungan sebagai pembuktian informasi yang ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, kami merekomendasikan untuk melengkapi informasi yang dikirimkan dengan foto atau dokumen asli agar lebih dapat diandalkan.

3. Perpanjangan Pengamatan

Peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai Kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan Pengamatan peneliti akan memungkinkan peningkatan Derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.⁴¹ Dengan Perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali apakah data yang telah diberikan selama ini setelah dicek kembali pada sumber data asli atau sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya.

⁴¹ Putri Kurniawati, 'Metode Penelitian Kualitatif', *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01 (2017), pp. 1–7

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perilaku *Trash-talk*

1. Perilaku *Trash-talk* Pada Pemain *Game Online Mobile Legends* Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Trash-talk merupakan salah satu bentuk agresi verbal yang sering ditemui pada saat sedang bermain *Game Online*. Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed mengemukakan bahwa *Trashtalk* merupakan bentuk komunikasi yang bersifat agresif dalam konteks kompetitif dengan tujuan untuk mengejek dan mengganggu identitas atau perilaku individu dalam pertandingan.⁴² *Trash-talk* terdiri atas umpatan kekerasan verbal seperti bentuk umpatan hewan, profesi, keadaan individu, organ tubuh kelamin, kata sifat, dan kata benda.

Remaja tertarik memainkan *Game Online* MLBB karena *Game* ini mudah untuk dimainkan, memiliki konsep atau alur permainan yang mudah dimengerti, cepat atau tidak membutuhkan waktu yang lama, sedang digemari atau populer dikalangan kelompok bermainnya, memungkinkan adanya interaksi secara online, dan praktis karena tidak banyak memerlukan banyak perangkat tambahan lainnya, melainkan hanya membutuhkan HP dan jaringan internet yang baik.

Dalam bermain *Game Online Mobile Legends*, peneliti menemukan mayoritas penggunaanya melakukan *Trash-talk*. Dari usia anak-anak sudah banyak ditemukan yang melakukan hal tersebut. Namun subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif prodi komunikasi penyiaran islam Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Puwokerto yang melakukan *Trash-talk* dalam bermain *Game Online Mobile Legends*.

⁴² Nurmohamed, dkk. 2018. Trash-talking: Competitive Incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125- 44

Trash-talk terjadi semakin marak dikalangan pengguna *Game Online* sampai saat ini. Bahkan *Trash-talk* bisa dikatakan fenomena yang dapat mempengaruhi pola berinteraksi dan bersikap. Seorang pengguna *Game Online Trash-talk* merupakan salah satu bentuk intimidasi daring (*cyberbullying*) yang ada dalam *Game Online* adalah melalui kata-kata. Dalam buku “*celebrate your weirdness*” terdapat 6 kategori umum dari intimidasi daring, yaitu : *Flaming*, Pelecehan, penjeleman, pengungkapan, pemalsuan, dan pengencualian. *Trash-talk* adalah bentuk komunikasi yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi (seperti motivasi dan kesenangan) atau untuk mengganggu lawan (seperti intimidasi dan pengalihan perhatian). Jadi, perbedaannya adalah bahwa *Trash-talk* tidak hanya digunakan untuk memprovokasi, menghina, atau mengejek, seperti juga untuk kesenangan pribadi.

Trash-talk yang dilakukan oleh pemain tidak hanya memiliki dampak saat berada dalam *Game Online*, tetapi juga dapat mempengaruhi komunitas atau lingkungan disekitar mereka. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara salah satu informan yang berpendapat tentang pengertian *Trash-talk*.

Banyak perilaku *Trash-talk* oleh pengguna *Game Online* dalam kampus islam dengan kebiasaan kurang baik yang sering dilakukan saat bermain *Game Online*. Hal tersebut mempengaruhi cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman dikampus, khususnya kampus islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai 4 narasumber berinisial DKW, TP, AH, dan ZA. Peneliti menanyakan apa yang mereka ketahui mengenai *Trash-talk*. Hasilnya para narasumber mengetahui apa yang di sebut dengan perilaku *trash talking*, menurut narasumber perilaku *Trash talking* merupakan hal yang negative. Hasil wawancara sebagai berikut :

“Menurut saya *Trashtalking* merupakan perkataan kasar yang keluar saat sedang bermain *Game Online*”⁴³

“*Trashtalk* merupakan suatu perilaku yang mengucapkan kata kata kasar, atau membacoti lawan.”⁴⁴

“Menurut saya, *Trash talking* adalah dimana seseorang berkata atau melakukan hal yang kasar yang mana bertentangan dengan kaidah islam”⁴⁵

Sehingga peneliti mendapatkan hasil yaitu bahwa *Trash talking* merupakan perilaku perkataan kasar yang menghina dan mengejek dalam permainan *Game Online* secara sadar diri hal ini tentunya bertentangan dengan kaidah islam.

Berdasarkan pengalaman bermain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* yang dilakukan keempat informan terdapat persamaan pendapat bahwa dalam permainan ini sudah terbiasa terdapat perilaku *Trash-talk* yang dilakukan oleh para pemainnya. DKW mengatakan:

“Udah biasa, dibawa ketawa, kalo dulu sih ya emosi kalau di *toxic* , ngerasa diserang salah apa gitu, sekarang sih biasa malah rame *Gamenya* hahaa, eee apa yaa emang orang-orang di *Game* itu kalau orang turnamen sih jarang *toxic* , paling yang nob Di mobile legend doang cuman ngata-ngatain udah biasa selow ajah. Itu dah kayak apa ya di situ.. udah eee udah makanan sehari-hari”⁴⁶

Pernyataan ini juga selaras dengan yang disampaikan TP:

“Ya itu *Gamenya* ya gitu tadi enakan gitu kan gak ribut yaa, kalau *toxic* pasti, ML isinya gitu ya seru-seruan ajah udah biasa pada bacot... bocah”⁴⁷

Hal serupa juga di katanya ZA yang mengatakan:

“*Gamenya* itu tadi bu ngilangin bosen, seru-seruan, kalau *toxic* udah ada dari dulu mau gimana, yaa ee banyak sabar ajah...

⁴³ Hasil wawancara dengan narasumber DKW, pada tanggal 25 September 2004

⁴⁴ Hasil wawancara dengan narasumber TP, pada tanggal 25 September 2004

⁴⁵ Hasil wawancara dengan narasumber ZA, pada tanggal 25 September 2004

⁴⁶ Hasil wawancara dengan narasumber DKW, pada tanggal 25 September 2004

⁴⁷ Hasil wawancara dengan narasumber TP, pada tanggal 25 September 2004

kayak udah mendarah daging. Mau belajar profesional sekarang biar kurang-kurangnya *toxic* ”.⁴⁸

Sebagian besar narasumber lain menyebutkan bahwa *Trash talking* merupakan hal yang wajar dalam *Game Online Mobile Legends*. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fenomena perilaku *Trash-talk* benar adanya dilakukan dalam permainan *Game Online MLBB*. Bahkan ketiga informan sudah menganggapnya hal yang biasa. Perilaku ini dilakukan dengan tujuan tertentu dan memberikan pengaruh yang besar dalam jalannya permainan.

2. Indikator Perilaku *Trash-talk* Pada Pemain *Game Online Mobile Legends* Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Indikator merupakan variabel yang memberikan keterangan atau petunjuk mengenai suatu kondisi atau fenomena tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator dapat diartikan sebagai sesuatu yang memberikan petunjuk atau keterangan tentang suatu keadaan, proses, atau hasil tertentu. Indikator ini sangat penting dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan lingkungan, karena mereka membantu dalam mengukur, menganalisis, dan memantau perubahan atau status suatu sistem atau proses.⁴⁹

Contoh dari indikator dapat dilihat dalam berbagai konteks. Misalnya, dalam bidang kesehatan, indikator seperti tingkat mortalitas bayi, angka harapan hidup, atau prevalensi penyakit tertentu dapat memberikan gambaran tentang status kesehatan masyarakat. Dalam bidang pendidikan, indikator seperti tingkat kelulusan, rasio guru-murid, atau skor ujian nasional dapat digunakan untuk menilai kualitas sistem pendidikan.

⁴⁸ Hasil wawancara dengan narasumber ZA, pada tanggal 25 September 2004

⁴⁹ <https://www.liputan6.com/hot/read/4850741/pengertian-indikator-adalah-sesuatu-yang-bisa-memberikan-keterangan>

Dalam penggunaannya, indikator harus memenuhi beberapa kriteria, seperti validitas, reliabilitas, dan sensitivitas, agar hasil yang diperoleh dapat diandalkan dan akurat. Selain itu, indikator juga harus relevan dengan tujuan pengukuran dan dapat diukur secara objektif untuk memastikan keabsahan data yang dikumpulkan.

Dengan menggunakan indikator yang tepat, para pengambil kebijakan dan praktisi dapat membuat keputusan yang lebih informasi dan efektif, serta memantau kemajuan atau perubahan dalam suatu program atau kebijakan. Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan indikator yang sesuai sangat krusial dalam berbagai bidang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Indikator perilaku *Trash-talk* pada pemain *Game Online Mobile Legends* di kalangan mahasiswa dapat dianalisis melalui beberapa aspek.

- a. Pertama, karena keadaan. Keadaan yang dimaksud yaitu ketika Pemain mengalami kendala yang membuat pemain emosi. Emosi pemain berperan penting dalam memicu perilaku *Trash talking* dalam bermain *Game Online*, karena ketegangan dan kegembiraan yang dirasakan dapat mempengaruhi reaksi dan respons mereka terhadap lawan. Oleh karena itu, pengelolaan emosi menjadi kunci dalam menghindari konflik dan meningkatkan pengalaman bermain *Game Online*. Hal tersebut di jelaskan melalui wawancara dengan narasumber berinisial DKW berkata.

“ Ya, pernah emosi, karena sudah bermain dengan serius akan tetapi mendapatkan teman satu tim yang tidak serius ”⁵⁰

Menurut narasumber yang berinisial DKW perilaku *Trash talking* merupakan pengungkapan rasa emosi karena tidak menerima keadaan dalam bermain *Game Online Mobile Legends*.

⁵⁰ Hasil wawancara dengan narasumber DKW, pada tanggal 26 September 2004

Kondisi HP yang kurang mendukung juga merupakan salah satu indikator perilaku *Trash-talk* pada pemain *Game Online Mobile Legends* pada aspek keadaan. Keadaan HP yang kurang mendukung seperti kurangnya RAM, layar HP pecah, baterai bocor dan ketergangguan sinyal. Sinyal yang buruk akan membuat permainan menjadi buruk juga, gerakan akan melambat dan putus-putus, dan akan membuat tim menjadi kalah.. Melalui wawancara dengan narasumber lain, yaitu TP menjelaskan bahwa :

“Ya, saya pernah melakukan perilaku *Trash talking* dikarenakan saat bermain, handphone sering mengalami frame macet dan susah sinyal sehingga menyebabkan tim mengalami kekalahan. *Game mobile legend* merupakan *Game* yang mengandalkan tim, jikalau ada salah satu player dari tim sendiri yang bodoh maka saya ataupun player lain pasti akan menimbulkan rasa emosi.”⁵¹

Trash talking dalam permainan *Game Online* di pengaruhi oleh banyak hal salah satunya yaitu di sebabkan spek handphone yang kurang memadai dan juga pemain lain.

- b. kedua, frekuensi bermain juga berkontribusi; semakin sering mahasiswa terlibat dalam permainan, semakin besar kemungkinan mereka meniru perilaku *Trash talking* sebagai bagian dari identitas komunikasi mereka. Frekuensi bermain *Game Online* memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku *Trash talking* di kalangan pemain. Ketika seseorang sering terlibat dalam permainan daring, mereka cenderung lebih terpapar pada lingkungan kompetitif yang memicu emosi dan reaksi impulsif. Hal ini dapat menyebabkan pemain merasa lebih berani untuk melakukan provokasi terhadap tim lawan, baik secara verbal maupun melalui tindakan dalam permainan.

⁵¹ Hasil wawancara dengan narasumber TP, pada tanggal 26 September 2004

Pemain yang aktif bermain *Game Online* sering kali merasa terprovokasi oleh tindakan atau strategi tim musuh. Selain memprovokasi tim musuh, perilaku *Trash talking* juga dapat mempengaruhi moral dan motivasi tim sendiri.

Menurut narasumber berinisial ZA mengatakan.

“Ya, saya pernah *Trash talking* dalam bermain *Game Online*, faktori saya melakukan itu untuk meningkatkan semangat lawan dan meledek lawan ketika tim saya sedang unggul, supaya *Game* berjalan dengan seru dan memancing emosi lawan”⁵²

Mendominasi jalanya pertandingan dapat memicu perilaku *Trash talking* dalam bermain *Game Online Mobile Legends*.

Adapun narasumber berinisial AH mengatakan.

“ Ya, saya mungkin selalu *Trash talking* setiap saya main *Game Online Mobile Legends*, faktor saya melakukan *Trash talking* sebenarnya simpel mungkin karena lawan terlebih dahulu melakukan selebrasi yang berlebihan di in *Game* jadi saya sebagai jiwa yang kompetitif banget merasa tergugah dan melakukan *trash talking*”⁵³

Perlawanan dalam bermain *Game Online Mobile Legends* sangatlah kompetitif, hal ini bisa memicu perilaku *Trash talking* ketika dalam kondisi tim yang sedang mengalami kesulitan dalam bermain sehingga pemain lawan memprovokasi pemain lain dengan tujuan mencemooh permainan lawan nya.

- c. Ketiga, karena kekecewaan. Karena merasa tidak puas atau tidak sesuai dengan keinginan, harapan, dan sebagainya. hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Seperti yang dikatakan AR :

““saya pernah melakukan *Trash talking* dalam bermain *Game mobile legend*. Melakukan hal tersebut karena saya sangat kesal jika setim dengan orang orang yang

⁵² Hasil wawancara dengan narasumber ZA, pada tanggal 26 September 2004

⁵³ Hasil wawancara dengan narasumber AH, pada tanggal 26 September 2004

bermainnya tidak serius dan itu membuat saya kesal dan kecewa sehingga saya melakukan *Trash talking* Mainnya nggak sesuai ekspektasi gitu, harusnya mainnya begini, kita mainnya begitu, padahal kita punya cara sendiri untuk menang”⁵⁴

adalah hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain dapat memicu perilaku *Trash-talk*. Dari penjelasan tersebut AR melakukan *Trash talking* karena merasa kecewa kepada tim nya jika bermainnya tidak serius. AR pun melanjutkan penjelasannya yang tidak pernah merasa bersalah karena melakukan *Trash talking* terhadap tim nya yang sudah membuatnya kecewa :

“Jujur saya tidak pernah merasa bersalah melakukan *Trash talking* karena saya sudah dibawa emosi dengan orang orang yang suka troll jika bermain mobile legend atau *Game Online* lainnya”

Dari hasil wawancara dengan narasumber lain yaitu narasumber IH menjelaskan bahwa ia juga sering melakukan *Trash talking* karena merasa kecewa.

“Ya, saya pernah melakukan *Trash talking* pada saat bermain *Game Online Mobile Legends*, jujur saya juga sering berperilaku *Trash talking* itu di karenakan saya selalu mendapatkan tim yang bodoh dan juga di trol oleh teman satu tim sendiri yang membuat saya kesal dan pancingan taunting dari musuh juga”⁵⁵

Dari hasil penjelasan di atas menggambarkan pengalaman pemain tersebut dalam melakukan *Trash talking* saat bermain *Mobile Legends*. Pemain merasa frustrasi karena sering mendapatkan rekan satu tim yang tidak kompeten, yang berkontribusi pada kekalahan meskipun sudah berusaha keras untuk menang. Hal ini menciptakan perilaku negatif dalam permainan, di mana pemain merasa perlu untuk mengungkapkan ketidakpuasan terhadap timnya dengan berperilaku *trash talking*.

⁵⁴ Hasil wawancara dengan narasumber AR, pada tanggal 26 September 2004

⁵⁵ Hasil wawancara dengan narasumber IH, pada tanggal 26 September 2004

Tidak dapat dipungkiri dengan situasi kompetitif yang terbentuk dalam *Game Online* MLBB menyebabkan banyak pemain terbiasa berperilaku *Trash-talk*. AR menyatakan bahwa ia dapat berperilaku tersebut dikarenakan mendapatkan perilaku tersebut dari pemain lain, seperti: “Kalau nggak ada yang duluan, aku orangnya bodoamat”. Sama halnya dengan IH yang mengatakan: “Saya diem sebenarnya ga sering gitu, tapi kalau ada yang gituin saya yaa saya bales bu” dan IH menjelaskan bahwa seseorang yang awalnya tidak berperilaku tersebut dapat melakukan perilaku tersebut dikarenakan memiliki pengalaman mendapatkan perilaku *Trash-talk* dari pemain lainnya. Seperti yang dikatakan juga oleh FR, ia berperilaku *Trashtalking* dikarenakan menerima perkataan yang tidak baik dan bully-an dari teman sekelasnya:

“Jadi tuh satu kelas main mobile legend, beberapa orang itu diajakin terus ngambil kata-kata nob ‘nob itu’ ‘cupu’ lah buru main, di bully lah gitu”.⁵⁶

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai 6 narasumber berinisial DKW, TP, AH, ZA, AR dan IH. Hasilnya perilaku *Trash talking* di dalam *Game Mobile Legends* sebagian besar di karenakan adanya rasa emosi yang di sebabkan masalah sinyal, spek handphone, sikap trolling dan juga pancingan *Trash talking* dari tim lawan kepada tim sendiri mapupun sebaliknya

3. Jenis *Trash-talk* Pada Pemain *Game Online Mobile Legends* Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Trash talking, sebuah fenomena yang secara luas ditemukan dalam berbagai konteks permainan online dan olahraga, merupakan bentuk komunikasi verbal yang sering kali digunakan untuk menggoda, menantang, atau merendahkan lawan. Praktik ini bukan

⁵⁶ Hasil wawancara dengan narasumber FR, pada tanggal 26 September 2004

hanya sekadar cara untuk mengekspresikan diri, tetapi juga dapat berfungsi sebagai strategi psikologis yang bertujuan untuk mengganggu konsentrasi lawan dan meningkatkan kepercayaan diri diri sendiri. *Trash talking* dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan sifat dan tujuan komunikasi verbal yang digunakan. Berikut adalah beberapa jenis utama dari *trash talking*, yaitu :

a. Mengganggu dan Mengintimidasi

Trash talking yang digunakan untuk mengganggu lawan dan menurunkan semangat mereka sering kali mencakup serangkaian pernyataan provokatif dan sindiran yang ditujukan untuk memicu ketidakpastian dalam diri lawan, sehingga mereka merasa tertekan dan kurang percaya diri. Dengan kata-kata tajam yang disampaikan dengan nada meremehkan, pelaku *Trash talking* berusaha menciptakan suasana psikologis yang tidak nyaman bagi lawan, mengalihkan perhatian mereka dari permainan dan membuat mereka lebih rentan terhadap kesalahan. Hal ini tidak hanya menjadi bagian dari strategi kompetitif, tetapi juga mencerminkan budaya tertentu di dalam lingkungan kompetisi yang menekankan dominasi mental di samping keunggulan fisik.. Dalam hasil observasi menemukan perilaku *Trashtalking* yang mengganggu ke arah mengganggu dan mengintimidasi di buktikan dengan screnshoot berikut.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 26 September 2024 menjelaskan bahwa player tersebut sedang melakukan intimidasi kepada tim musuh dengan berkata "ulti ku cuma buat layla mau di dalem aku gas" yang berarti player tersebut mau mengincar salah satu tim musuh agar membuat player itu ketakutan.



Gambar 2. Jenis *Trash-talk*



Gambar 3. Jenis *trash-talk*

Adapun hasil observasi lain :

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 26 September 2024 menunjukkan bahwa player tersebut sedang meledek tim lawan dengan kalimat “full coklat poke banget” yang tidak langsung mengintimidasi tim lawan karena mendapatkan sehingga mendapatkan peringkat coklat semua.



Gambar 4. Jenis *trash-talk*

b. Kata-Kata Kotor dan Berarahan Negatif

Trash talking yang menggunakan kata-kata kotor dan berarahan negatif untuk menghina lawan sering kali menjadi bagian dari dinamika kompetisi yang intens, terutama dalam olahraga dan

permainan. Taktik ini dirancang untuk merendahkan mental lawan, menciptakan suasana intimidasi yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus mereka Dengan melontarkan ejekan atau hinaan yang tajam, pelaku *Trash talking* berharap dapat mengalihkan perhatian lawan dari permainan yang sedang berlangsung, sehingga mereka kehilangan kepercayaan diri. Dari hasil observasi mendapatkan data sebagai berikut :

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 september 2024, diperoleh data yang ditunjukkan dalam screenshot di atas. Data tersebut mengindikasikan bahwa pemain tersebut terlibat dalam praktik *trash talking*. Hal ini terlihat dari pernyataan yang dilontarkan oleh pemain, di mana ia dengan tegas mengatakan “ TOLOL BANGET CUIH GA BISA MM JANGAN MAKSA ANJING”, “ mm posisi bodoh banget”, dan “ idiot tigri!”.



Gambar 5. Jenis trash-talk



Gambar 6. Jenis trash-talk



Gambar 7. Jenis trash-talk

c. Provokasi

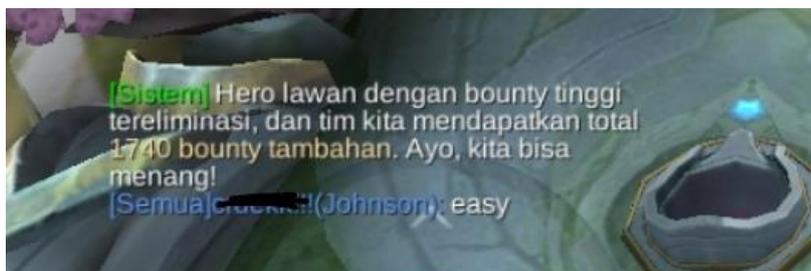
Trash talking yang digunakan untuk memprovokasi lawan agar kehilangan konsentrasi dan membuat kesalahan sering kali menjadi senjata psikologis yang efektif dalam berbagai jenis kompetisi. Dalam arena dalam *Game Online*, misalnya, pemain sering kali saling menjatuhkan moral satu sama lain dengan komentar pedas atau ejekan yang bertujuan untuk menciptakan ketegangan. Hal ini dapat menyebabkan lawan merasa lebih tertekan, mengubah fokus mereka dari permainan menjadi respons emosional terhadap serangan verbal tersebut.

Observasi lain menunjukkan :

Dari hasil observasi menunjukkan pemain melakukan *Trash talking* dengan memprovokasi lawan karena mengatakan “lawan bot kah?” dan “easy” yang berarti pemain tersebut mengakui skill lawan terlalu cupu.



Gambar 8. Jenis trash-talk



Gambar 9. Jenis trash-talk

B. *Trash-talk* Dalam Komunikasi Islam

Agama Islam melarang umatnya untuk berkata kasar, kotor, atau memaki sesama. Sifat orang beriman pula tidaklah mengumpat dengan perkataan dan tingkah laku. Ancaman bagi mereka yang mencela seperti itu jelas sekali dalam ayat berikut: Komunikasi merujuk pada sebuah tindakan yang dilakukan oleh individu untuk melakukan pengiriman dan penerimaan sebuah pesan yang dapat merubah makna, ide, informasi akibat sebuah gangguan dan mempengaruhi respon dari penerima.

Dalam proses penyampaian pesan, komunikator sebagai sumber informasi akan menyampaikan pesan secara verbal dan non-verbal, maka Komala dan Rabathy mengemukakan bahwa komunikasi yang efektif terjadi ketika dua belah pihak saling memberikan pemahaman dan respon terhadap informasi yang diterima.

Perilaku ini sebenarnya merupakan polusi akhlak yang merusak di dalam komunitas *Game Online* yang merujuk pada perilaku yang merugikan, beracun, dan hal yang tidak pantas. Hal ini dapat mencakup berbagai perilaku negatif, mulai dari menyindir, menghina, hingga melakukan pelecehan verbal terhadap sesama pemain. Seperti hasil wawancara narasumber berinisial DKW mengatakan :

“Menurut saya, yang namanya berkata kasar dalam Islam pasti dilarang. Bukan hanya pada agama Islam, tapi pada agama lainpun berkata kasar pasti dilarang. Hanya saja namanya juga manusia tidak luput dari kesalahan, pasti pernah melakukan hal tersebut.”

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan Berkata kasar dilarang dalam Islam dan juga dalam agama lain. Meskipun demikian,

sebagai manusia, kita tidak luput dari kesalahan dan mungkin pernah melakukannya.

Narasumber lain berinisial TP menjelaskan :

“menurut saya, tidak boleh karena dalam konteks islam hal tersebut sangat tidak pantas untuk di contoh, karena pada agama islam tidak di perbolehkan berkata kasar atau merendahkan”

Dari hasil wawancara dapat di simpulkan dalam konteks Islam, tidak diperbolehkan untuk berkata kasar atau merendahkan orang lain, karena hal tersebut sangat tidak pantas.

AH sebagai narasumber juga mengatakan

“Kalau di lihat dalam konteks islam sudah jelas tidak dianjurkan karena di islam sendiri mengajarkan kebaikan yang mana kebaikan dalam bertindak dan tentunya juga ucapan.”

Dari hasil wawancara dapat di simpulkan Dalam Islam, kebaikan ditekankan dalam tindakan dan ucapan, sehingga hal tersebut tidak dianjurkan.

Trash talking dalam komunikasi, terutama dalam konteks Islam, dapat dipahami sebagai pernyataan atau ungkapan yang merendahkan atau menghina orang lain. Dalam ajaran Islam, perilaku ini bertentangan dengan prinsip-prinsip akhlak yang baik.

Islam mengajarkan adab dalam berbicara dan berinteraksi. Beberapa prinsip yang relevan adalah:

Larangan Menghina dan Merendahkan: Dalam Al-Qur'an, Allah berfirman dalam Surah Al-Hujurat (49:11) yang menyatakan bahwa orang beriman dilarang menghina satu sama lain. Ini menunjukkan pentingnya menjaga kehormatan dan martabat sesama.

Adab Bicara: Rasulullah SAW menekankan pentingnya berkata baik atau diam. Dalam hadis, beliau bersabda, "Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata yang baik atau diam."

Dampak *Trash talking* Negatif terhadap Hubungan Sosial *Trash talking* dapat merusak hubungan antarpersonal dan menciptakan permusuhan. Dalam konteks komunitas, hal ini bertentangan dengan prinsip persaudaraan dalam Islam.

Mengurangi Rasa Hormat. Tindakan merendahkan orang lain bisa menyebabkan hilangnya rasa hormat dan kepercayaan dalam interaksi sosial.

Para pemain yang terbiasa dengan perilaku *toxic* dan *Trash talking* di dalam *Game* cenderung untuk mengadopsi perilaku serupa dalam interaksi mereka di dunia nyata. Hal ini bisa mengancam kesehatan sosial dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat di sekitar mereka. Kebiasaan berkata buruk, menghina, serta tindakan agresif lainnya sama sekali tidak mencerminkan akhlaqul karimah sebagaimana yang dicontohkan oleh Rasulullah. Mirisya di era saat ini para remaja sering dan dengan bangga memakai kata-kata buruk dalam kehidupan sehari-hari sehingga melupakan kalimah thayibah atau tasbih yang diajarkan oleh agama Islam.

Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *toxic* dalam *Game* tidak hanya merugikan bagi individu, tetapi juga dapat merusak hubungan antarmanusia, serta melanggar nilai-nilai agama dan akhlak yang dijunjung tinggi dalam masyarakat. Penting bagi kita semua untuk menyadari dan mengakui bahwa perilaku *toxic* dan *Trash talking* dalam *Game Online* bukanlah hal yang sepele. Ini adalah bentuk polusi akhlak yang serius dan harus ditangani dengan serius. Para pengembang *Game*, moderator komunitas, dan pemain sendiri memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang positif dan ramah meskipun di dalam *Game*. Hanya dengan bersama-sama mengambil tindakan yang tepat, kita dapat membersihkan polusi akhlak ini

Alternatif yang diajarkan dalam Islam: Komunikasi Positif: Islam mendorong komunikasi yang membangun, di mana kata-kata digunakan untuk memberi dorongan dan motivasi. Menggunakan Humor yang Sehat Jika ingin bersaing dalam suasana yang lebih ringan, humor yang tidak menyinggung perasaan dapat digunakan untuk menciptakan suasana positif.

Trash talking dalam konteks Islam tidak sejalan dengan prinsip-prinsip adab dan etika komunikasi yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Sebagai umat Islam, kita dianjurkan untuk selalu menjaga lisan dan berkomunikasi dengan cara yang baik, menegakkan nilai-nilai saling menghormati dan menciptakan lingkungan yang harmonis.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari pembahasan pada bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa para pemain *Game Online* mobile legend di kalangan mahasiswa UIN Prof. K.H Saifudin Zuhri prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) mendapati para mahasiswa berperilaku *Trash talking*. Tindakan *Trash talking* tersebut terjadi dikarenakan adanya rasa emosi yang di sebabkan masalah sinyal, spek handphone, sikap trolling dan juga pancingan *Trash talking* dari tim lawan kepada tim sendiri mapupun sebaliknya

Kata *Trash talking* yang di umpat tersebut adalah kata hewan, dan kata sifat. Kedua jenis *Trash talking* tersebut merupakan perkataan yang sering digunakan dalam dunia *Game Online* dengan tujuan untuk memaki atau merendahkan lawan bermain ataupun teman satu team. Kata hewan yang digunakan adalah anjing, hewan tersebut memiliki ciri buruk dan banyak hal negatif dari hewan inilah kemudian menjadi sebuah kata umpatan yang sering digunakan oleh masyarakat indonesia. Sedangkan kata sifat digunakan karena kondisi seseorang yang bermain dengan tidak benar sehingga membuat orang-orang merendahkan pemain tersebut dengan sebutan tolol, bodoh, goblok, dan idiot.

Perilaku *Trash talking* dalam komunitas *Game Online*, seperti menyindir, menghina, dan pelecehan verbal, merupakan polusi akhlak yang merusak. Dalam konteks Islam, perilaku *Trash talking* bertentangan dengan prinsip adab dan etika komunikasi yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Umat Islam dianjurkan untuk menjaga lisan dan berkomunikasi dengan baik, saling menghormati, dan menciptakan lingkungan yang harmonis.

B. SARAN

Berdasarkan temuan di atas, beberapa saran dapat diberikan untuk mengatasi dan mengelola perilaku *Trash talking* dalam *Game Online*:

1. Edukasi dan Kesadaran: Institusi pendidikan perlu mengadakan program edukasi mengenai etika dalam bermain *Game*, termasuk pemahaman tentang dampak negatif dari *trash talking*. Penyuluhan mengenai komunikasi yang sehat dan sportivitas dapat membantu mahasiswa memahami batasan dalam interaksi permainan.
2. Pengembangan Fitur dalam *Game*: Pengembang *Game* dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan fitur yang mempromosikan komunikasi positif, seperti sistem pelaporan untuk perilaku yang merugikan, atau penghargaan bagi pemain yang menunjukkan sikap sportif.
3. Komunitas yang Mendukung: Membentuk komunitas *Gamer* yang mendukung sikap positif dan sportivitas dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih baik. Kegiatan seperti turnamen dengan penekanan pada kerja sama dan sikap positif dapat menjadi langkah yang efektif.
4. Penelitian Lanjutan: Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari *Trash talking* dan bagaimana pengaruhnya terhadap hubungan sosial di luar dunia *Game*. Studi ini dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana perilaku ini mempengaruhi dinamika kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi. 2013. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar." *EJournal Ilmu Komunikasi*.
- Almaidatul Jannah, dkk. 2017. "Bentuk Dan Makna Kata Makian Di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistik" 4 (2).
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek* (PT Rineka Cipta, 2001) <<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/210215/prosedur-penelitian-suatu-pendekatan-pratek>>.
- Bruce, Hilvert. 2018. *Social Motivations of Live streaming Viewer Engagement on Twitch*. *Computers in Human Behavior* Vol. 84.
- Conmy, Oliver, B. 2008. *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA: Florida State University.
- Devita Rani, dkk. 2019. "Dampak *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang terhadap Mahasiswa". *Jurnal PERSPEKTIF*. 7 (1).
- Firdaus, dkk. (2018). "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*." *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*.
- Goenawan, MA. (2017). "Sampai Kapan *Mobile Legends* Digandrungi?" <https://inet.detik.com/Games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>.
- Jannah, N. 2015. "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling." *KONSELOR*, 4, 4.
- Jaya, Bagus Putra. 2020. REPRESENTASI KEKERASAN VERBAL DALAM CHANNEL YOUTUBE ERICKO LIM. *Jurnal Transit*. 2 (1).
- Johnson, C., & Taylor, J. 2020. More than Bullshit: Trash Talk and Other. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 16(1).
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. 2018. *TRASH-TALKING* and Trolling. *Human Nature*, 29(3), <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>.
- Kurniawati, Putri. 2017. 'Metode Penelitian Kualitatif', Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Kwak, dkk. 2014. STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on *Toxic* behavior in online *Games*. In *Proceedings of the 23rd international conference on World wide web*.
- Lestari, Puput Puji. 2020. Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Dakwah*, Vol. 21, No. 1.

- Liputan 6. 2022. Pengertian Indikator adalah Sesuatu yang Bisa Memberikan Keterangan. <https://www.liputan6.com/hot/read/4850741/pengertian-indikator-adalah-sesuatu-yang-bisa-memberikan-keterangan>.
- Mahfuzd, Syeikh Ali. 1952. Hidayatul Mursyidin. Mesir: Darul Iqtishar.
- Martini, 2019, “Digandrungi Mahasiswa, *Mobile Legends* Gelar MLBB Campus Championship 2020”. Diakses dari <https://www.indosport.com/esports/20191229/digandrungi-mahasiswa-mobile-legends-gelar-mlbb-campus-championship>.
- Mohamad, dkk. 2018. *Trash-talking: Competitive Incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*.
- Moonton and *Games*. 2016. Moonton. https://en.moonton.com.translate.google.com/translate/g/translate?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_pto=tc#Game1
- Mr. Almajid. 2019. Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>.
- Mubarok, M.H. 2021. Perseteruan Denise Dan Uya Kuya: *TRASH-TALKING* Sebagai Personal Digital Branding. *Journal of Scientific Communication*, 3 (2), 109118. <https://doi.org/10.31506/jsc.v3i2.12323>.
- Muiz, Ahmad. 2001. Komunikasi Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, Ahmad. 2018. [Opini] Sikap *Toxic* Saat Bermain *Game Online*, Perlukah? <https://hybrid.co.id>. <https://hybrid.co.id/post/opini-perluakah-sikap-toxic-saat-main-game-onlin>
- Nashrillah. 2016. Perbandingan Teori Komunikasi Islam dan Barat. *Jurnal Warta*.
- Nurmohamed, dkk. 2018. *Trash-talking: Competitive Incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125-144.
- Omine, M. 2018. Ethics of *Trash talking* in Soccer. *International Journal of Sport and Health Science*, <https://doi.org/10.5432/ijshs.201718>.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Alfabeta, 2010) <<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/200700/metode-penelitian-pendidikan-pendekatan-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d>>.
- Suyanto. 2015. Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan, Prenada Media.
- Syukur, Kholil. 2007. Komunikasi Islami. Bandung: Citapustaka Media.

Usman. 2017. Purnomo Setiady Akbar Husaini. 2 Metodologi Penelitian Sosial (bumi aksara, 2017) <<https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=15086>>.

Winiasih, Tri. 2010. Kajian Sociolinguistik Program Pascasarjana. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Yip, J.A., dkk. 2018. *Trash-talking*: Competitive in civility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 1 Hasil Gambaran Umum UIN SAIZU K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Gambaran Umum UIN SAIZU K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Lokasi yang menjadi Objek dalam penelitian ini adalah UIN SAIZU K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO. Untuk memahami keadaan yang ada di lokasi penelitian dan mendapatkan gambaran yang lengkap terkait objek penelitian, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Sejarah Singkat UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO didirikan pada tahun 2015, meskipun akar institusinya berasal dari IAIN Purwokerto yang lebih tua, didirikan pada tahun 1970. Sebagai lembaga pendidikan tinggi, UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO beralamat di Jl. A. Yani No.40A, Karanganjing, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53126. UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan dengan perspektif Islam, mengintegrasikan kurikulum yang mencakup studi agama dan sains. Seiring dengan perkembangannya, UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO telah berkomitmen untuk menjadi pusat studi yang unggul dan relevan dalam konteks sosial, budaya, dan teknologi. Kampus ini juga aktif dalam penelitian dan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan peran sosial.

2. Profil Rumah UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Nama Lembaga : UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Jenjang Pendidikan : Sarjana (S-1), Magister (S-2), dan Doctor (S-3)

Status Universitas : Negeri

Alamat : Jl. A. Yani No.40A, Karanganjing

Desa/ Kelurahan : Purwanegara

Kecamatan : Purwokerto Utara

Kabupaten : Banyumas

Tahun Berdiri : 1970

Situs Website: <https://uinsaizu.ac.id/>

Rektor Universitas : Prof.Dr.H Ridwan, M.Ag.

3. Visi, Misi, Tujuan UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh suatu lembaga. Visi dijadikan sebagai cita-cita bersama masyarakat universitas dan segenap pihak yang berkepentingan dimasa yang akan datang, mampu memberikan inspirasi, motivasi, dan kekuatan pada setiap warga universitas dan segenap pihak berkepentingan.

Visi :

"Menjadi Universitas Islam yang unggul, progresif, dan integratif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni di Asia Tenggara tahun 2040"

Misi merupakan upaya/tindakan yang diwujudkan dalam bentuk program-program yang akan dan harus dilaksanakan oleh warga universitas/lembaga pendidikan

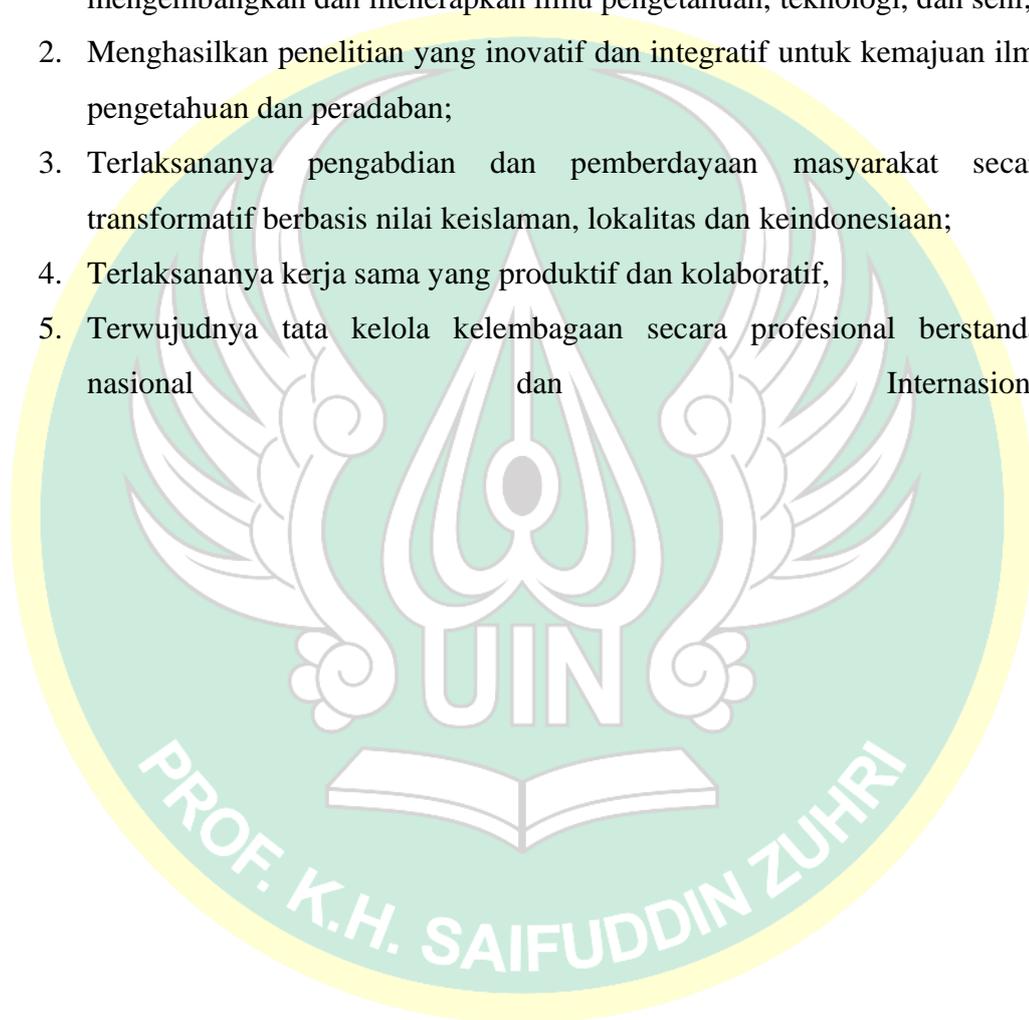
Misi :

1. mengembangkan pendidikan akademik, vokasi, dan profesi yang berkualitas dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni;
2. menyelenggarakan penelitian yang inovatif dan integratif berbasis nilai keislaman, lokalitas, dan keindonesiaan;
3. melakukan transformasi masyarakat sesuai dengan nilai keislaman, lokalitas, keindonesiaan, dan perkembangan global menggali dan menerapkan nilai kearifan. lokal untuk mewujudkan masyarakat berkeadaban;
4. membangun kerja sama yang produktif dan kolaboratif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; dan

5. mewujudkan tata kelola kelembagaan secara profesional berstandar nasional dan internasional.

Tujuan:

1. Menghasilkan lulusan yang unggul, profesional, dan berakhlak mulia yang mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni;
2. Menghasilkan penelitian yang inovatif dan integratif untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan peradaban;
3. Terlaksananya pengabdian dan pemberdayaan masyarakat secara transformatif berbasis nilai keislaman, lokalitas dan keindonesiaan;
4. Terlaksananya kerja sama yang produktif dan kolaboratif,
5. Terwujudnya tata kelola kelembagaan secara profesional berstandar nasional dan Internasional



Lampiran 2 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara Dengan Pemain *Game Online* MLBB

Wawancara dengan narasumber DKW

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 19.00-Selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam.

Narasumber : DKW.

Peneliti : Apa yang kamu ketahui tentang *trash talking*?

DKW : Menurut saya *Trashtalking* merupakan perkataan kasar yang keluar saat sedang bermain *Game Online*.

Peneliti : Bagaimana pengalaman Anda dengan perilaku *Trash talking* ini mempengaruhi cara Anda bermain dan berinteraksi dengan pemain lain

DKW : Udah biasa, dibawa ketawa, kalo dulu sih ya emosi kalau di *toxic* , ngerasa diserang salah apa gitu, sekarang sih biasa malah rame *Gamenya* hahaa, eee apa yaa emang orang-orang di *Game* itu kalau orang turnamen sih jarang *toxic* , paling yang nob Di mobile legend doang cuman ngata-ngatain udah biasa selow ajah. Itu dah kayak apa ya di situ.. udah eee udah makanan sehari-hari

Peneliti : Apakah anda pernah melakukan *Trash-talking*? Jika pernah apa faktor anda melakukan hal tersebut?

DKW : Ya, pernah emosi, karena sudah bermain dengan serius akan tetapi mendapatkan teman satu tim yang tidak serius.

Peneliti : Bagaimana anda melihat *TRASH-TALKING* dalam islam? Menurut anda apakah hal tersebut dapat diterima?

DKW : Menurut saya, yang namanya berkata kasar dalam Islam pasti dilarang. Bukan hanya pada agama Islam, tapi pada agama lainpun berkata kasar pasti dilarang. Hanya saja namanya juga manusia tidak luput dari kesalahan, pasti pernah melakukan hal tersebut.

Wawancara dengan narasumber TP

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 19.30-selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam

Narasumber : TP

Peneliti : Apa yang kamu ketahui tentang *trash talking*?

TP : Menurut saya, *Trashtalk* merupakan suatu perilaku yang mengucapkan kata kata kasar, atau membacoti lawan.

Peneliti : Bagaimana pengalaman anda dengan perilaku *Trash talking* ini mempengaruhi cara Anda bermain dan berinteraksi dengan pemain lain?

TP : Ya itu bu *Gamenya* ya gitu tadi enakan gitu kan gak ribut yaa, kalau *toxic* pasti, ML isinya gitu ya seru-seruan ajah udah biasa pada bacot... bocah.

Peneliti : apakah Anda pernah melakukan *Trash-talking*? Jika pernah apa faktor anda melakukan hal tersebut?

TP : Ya, saya pernah melakukan perilaku *Trash talking* dikarenakan saat bermain, handphone sering mengalami frame macet dan susah sinyal sehingga menyebabkan tim mengalami kekalahan. *Game* mobile

legend merupakan *Game* yang mengandalkan tim, jikalau ada salah satu player dari tim sendiri yang bodoh maka saya ataupun player lain pasti akan menimbulkan rasa emosi.

Peneliti : Bagaimana anda melihat *TRASH-TALKING* dalam islam? Menurut anda apakah hal tersebut dapat diterima?

TP : menurut saya, tidak boleh karena dalam konteks islam hal tersebut sangat tidak pantas untuk di contoh, karena pada agama islam tidak di perbolehkan berkata kasar atau merendahkan.

Wawancara deangan narasumber ZA

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 20.30-selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam

Narasumber : ZA

Peneliti : Apa yang kamu ketahui tentang *trash talking*?

ZA : Menurut saya, *Trash talking* adalah dimana seseorang berkata atau melakukan hal yang kasar yang mana bertentangan dengan kaidah islam

Peneliti : Bagaimana pengalaman anda dengan perilaku *Trash talking* ini mempengaruhi cara Anda bermain dan berinteraksi dengan pemain lain?

ZA : *Gamenya* itu ngilangin bosen, seru-seruan, kalau *toxic* udah ada dari dulu mau gimana, yaa ee banyak sabar ajah... kayak udah mendarah daging. Mau belajar profesional sekarang biar kurang-kurangnya *toxic* .

Peneliti : apakah Anda pernah melakukan *Trash-talking*? Jika pernah apa faktor anda melakukan hal tersebut?

ZA : Ya, saya pernah melakukan perilaku *Trash talking* dikarenakan saat bermain, handphone sering mengalami frame macet dan susah sinyal sehingga menyebabkan tim mengalami kekalahan. *Game* mobile legend merupakan *Game* yang mengandalkan tim, jikalau ada salah satu player dari tim sendiri yang bodoh maka saya ataupun player lain pasti akan menimbulkan rasa emosi.

Wawancara dengan narasumber AH

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 20.30-Selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam.

Narasumber : AH.

Peneliti : Apakah anda pernah melakukan *Trash-talking*? Jika pernah apa faktor anda melakukan hal tersebut?

AH : Ya, saya mungkin selalu *Trash talking* setiap saya main *Game Online Mobile Legends*, faktor saya melakukan *Trash talking* sebenarnya simpel mungkin karena lawan terlebih dahulu melakukan selebrasi yang berlebihan di in *Game* jadi saya sebagai jiwa yang kompetitif banget merasa tergugah dan melakukan *trash talking*

Peneliti : Bagaimana anda melihat *TRASH-TALKING* dalam islam? Menurut anda apakah hal tersebut dapat diterima?

AH : Kalau dii lihat dalam konteks islam sudah jelas tidak dianjurkan karena di islam sendiri mengajarkan kebaikan yang mana kebaikan dalam bertindak dan tentunya juga ucapan.

Wawancara dengan narasumber AR

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 21.00-Selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam.

Narasumber : AR.

Peneliti : Apakah anda pernah melakukan *Trash-talking*? Jika pernah apa faktor anda melakukan hal tersebut?

AR : saya pernah melakukan *Trash talking* dalam bermain *Game* mobile legend. Melakukan hal tersebut karena saya sangat kesal jika setim dengan orang orang yang bermainnya tidak serius dan itu membuat saya kesal dan kecewa sehingga saya melakukan *Trash talking* Mainnya nggak sesuai ekspektasi gitu, harusnya mainnya begini, kita mainnya begitu, padahal kita punya cara sendiri untuk menang

Peneliti : Apa yang anda rasakan ketika melakukan *TRASH-TALKING* tersebut? Apakah anda merasa bersalah?

AR : Jujur saya tidak pernah merasa bersalah melakukan *Trash talking* karena saya sudah dibawa emosi dengan orang orang yang suka troll jika bermain mobile legend atau *Game Online* lainnya

Wawancara dengan narasumber FR

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 21.30-Selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam.

Narasumber : FR.

Peneliti : Apa yang membuat anda melakukan *Trash-talking*?

FR : Jadi tuh satu kelas main mobile legend, beberapa orang itu diajakin terus ngambil kata-kata nob ‘nob itu’ ‘cupu’ lah buru main, di bully lah gitu

Wawancara dengan narasumber IH

Hari/tgl : Rabu, 25 September 2024

Waktu : 22.00-Selesai

Topik : *Trash talking* dalam *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif islam.

Narasumber : IH.

Peneliti : apakah anda pernah melakukan *Trash-talking*? Apa yang membuat anda melakukan *Trash-talking*?

IH : Ya, saya pernah melakukan *Trash talking* pada saat bermain *Game Online.Mobile Legends*, jujur saya juga sering berperilaku *Trash talking* itu di karenakan saya selalu mendapatkan tim yang bodoh dan juga di trol oleh teman satu tim sendiri yang membuat saya kesal dan pancingan taunting dari musuh juga.

Lampiran 3 Hasil Observasi

Hasil Observasi I

Hari/tgl : Kamis, 26 September 2024

Waktu : 20.00 - selesai

Topik : Jenis Perilaku *Trash-talk* pada Pemain *Game Online* MLBB

Peneliti mengamati dua pertandingan *Game Online* MLBB. Sebuah pertandingan *Game Online* MLBB 1, dimana dua tim saling bertarung. Salah satu pemain mulai melakukan intimidasi terhadap lawannya. Ia berkata, "Ulti ku cuma buat Layla mau di dalam aku gas," yang artinya dia ingin menyeramkan atau membuat salah satu pemain lawan takut. Tujuan Utama: Tujuannya jelas, yaitu untuk mempengaruhi mental dan psikologis lawan sehingga mereka menjadi lebih mudah dikalahkan. Dengan demikian, pemain tersebut menggunakan strategi intimidasi untuk mendapatkan keunggulan atas lawannya.

Sebuah pertandingan MLBB 2 antara dua tim. Pemain satu tim menggunakan kata-kata humoris untuk meledek tim lawannya dengan kalimat "full coklat poke banget". Meskipun kalimatnya agresif, tetapi pemain itu tidak bermaksud untuk mengintimidasi tim lawan secara serius. Akibat ledakan ini, kedua tim akhirnya sama-sama memenangkan setiap babak dan mendapat peringkat coklat. Dengan demikian, pertandingan menjadi lebih santai dan menyenangkan bagi para pemain yang terlibat dalam pertandingan tersebut.

Hasil Observasi II

Hari/tgl : Kamis, 26 September 2024

Waktu : 21.30 – selesai

Topik : Jenis Perilaku *Trash-talk* pada Pemain *Game Online* MLBB

Pernyataan yang dilontarkan oleh pemain tersebut mencerminkan emosi yang kuat dan ketidakpuasan terhadap situasi yang dihadapinya dalam permainan. Mari kita kembangkan kalimat ini untuk memberikan konteks yang lebih luas.

Dalam suasana kompetitif, pemain sering kali mengalami tekanan yang tinggi, dan terkadang emosi dapat menguasai pikiran mereka. Ungkapan seperti “TOLOL BANGET CUIH GA BISA MM JANGAN MAKSA ANJING” menunjukkan frustrasi yang mendalam terhadap rekan satu timnya yang dianggap tidak mampu menjalankan perannya dengan baik. Kata-kata kasar ini mencerminkan kekecewaan, di mana pemain merasa bahwa tindakan atau keputusan rekan setimnya sangat merugikan tim.

Selanjutnya, pernyataan “mm posisi bodoh banget” menunjukkan kritik terhadap pemilihan posisi atau strategi yang diambil oleh pemain lain. Dalam konteks permainan, posisi "mm" (marksman) sangat krusial, dan jika pemain tidak dapat memanfaatkan perannya dengan baik, hal ini dapat mengakibatkan kekalahan tim. Kritik ini bukan hanya sekadar ungkapan kemarahan, tetapi juga merupakan panggilan untuk meningkatkan kinerja individu demi kepentingan tim.

Terakhir, ungkapan “idiot tigril” menunjukkan serangan pribadi yang lebih langsung. Penggunaan istilah "idiot" menggambarkan penilaian negatif terhadap kemampuan atau kecerdasan pemain lain, sementara "tigril" mungkin merujuk pada karakter atau gaya bermain tertentu yang dianggap tidak memadai. Ini menambah intensitas dari pernyataan sebelumnya dan menunjukkan bahwa hubungan antar pemain dalam situasi tersebut bisa menjadi sangat tegang.

Secara keseluruhan, pernyataan-pernyataan ini mencerminkan dinamika emosional yang kompleks dalam permainan kompetitif. Meskipun ungkapan tersebut mungkin terdengar kasar dan merugikan, mereka juga mencerminkan keinginan untuk mencapai hasil yang lebih baik dan harapan akan peningkatan kinerja dari rekan satu tim. Dalam dunia gaming, komunikasi yang efektif dan saling mendukung sangat penting untuk membangun kerja sama tim yang solid dan mencapai kemenangan bersama.

Hasil Observasi III

Hari/tgl : Kamis, 26 September 2024

Waktu : 22.00 – selesai

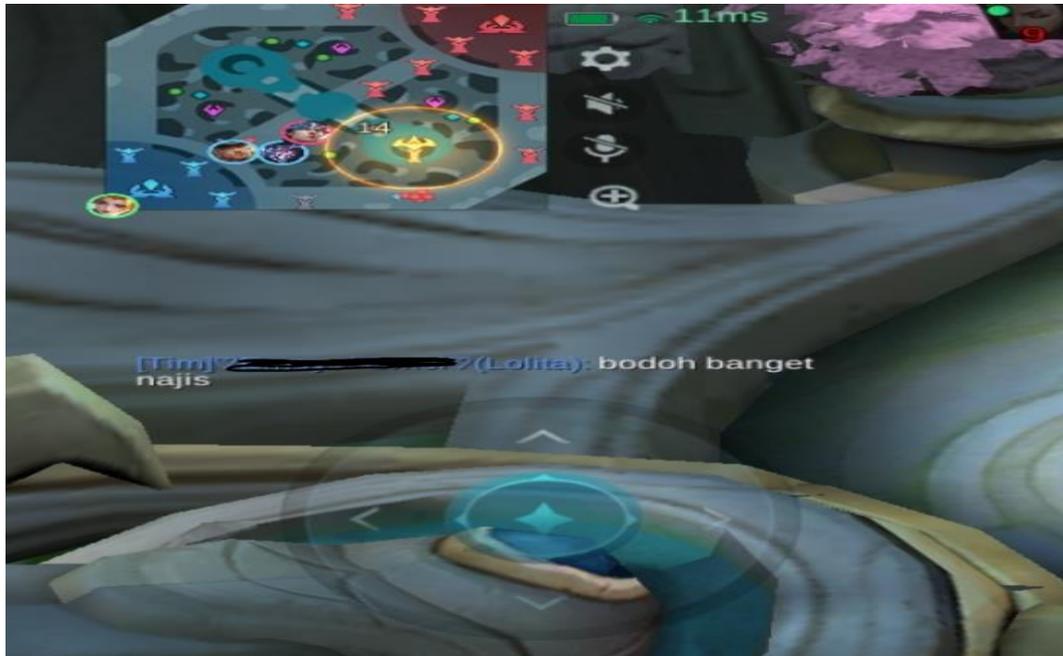
Topik : Observasi kegiatan pembelajaran di kelas

Dalam suasana kompetitif yang penuh semangat, pemain tersebut tidak segan-segan melakukan *Trash talking* dengan memprovokasi lawan. Dengan nada mengejek, ia melontarkan komentar “lawan bot kah?” yang menunjukkan rasa meremehkan terhadap kemampuan lawan. Selain itu, ia juga menambahkan kata “easy” yang secara jelas mengisyaratkan bahwa ia menganggap skill lawan terlalu rendah dan tidak sebanding dengan kemampuannya. Tindakan ini bukan hanya sekadar untuk mengganggu konsentrasi lawan, tetapi juga untuk menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi dan dominasi dalam permainan.

Trash talking seperti ini sering kali menjadi bagian dari strategi psikologis dalam permainan, di mana pemain berusaha untuk menciptakan ketidaknyamanan pada lawan. Meskipun dapat meningkatkan ketegangan di antara kedua belah pihak, hal ini juga bisa memicu semangat juang lawan untuk membuktikan diri dan membalikkan keadaan.

Lampiran 4 Hasil Dokumentasi

Hasil Dokumentasi









Lampiran 5 Surat Keterangan Seminar Proposal

Surat Keterangan Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN UJIAN PROPOSAL SKRIPSI
NOMOR : 2121/UN.19/FD.J.MKI/PP.05.2/7/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi Islam menerangkan bahwa proposal skripsi dengan judul sebagaimana tersebut dalam daftar di bawah ini benar-benar telah diujikan Pada Tanggal 25 Juli 2024

No	Nama	Nim	Judul skripsi
1	Hendra Herdiyana	214110102202	Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam pembentukan Identitas Diri Pada Anak Usia Remaja Di Desa Cicapar Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis
2	Ibnu Ikhwanudin	2017102016	PERILAKU TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Studi Kasus Etika Komunikasi Islam Di kalangan Mahasiswa Universitas K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto)
3	Novita Sugiyanto	2017102175	Representasi nilai-nilai toleransi dalam lagu beragam warna oleh band nosstress analisis semiotika model Charles Sanders peirce
4	Karismatul Hasanah	214110102001	Representasi Perempuan Muslimah Pada Buku Bidadari Bumi Karya Halimah Alaydrus (Analisis Wacana Model Sara Mills)
5	Rina Febriani	214110102009	Komunikasi organisasi Ekstra Kampus Dalam Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Di PMII Rayon Dakwah Komisariat Walisongo Purwokerto
6	Zulfa Sabila	1917102102	Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Meningkatkan Minat Mengaji Di TPQ Muslimat NU Desa Purbayasa
7	Avivah Umu Aiman	2017102195	Analisis Framing Pemberitaan Konflik Israel-Palestina pada Media Online CNN Indonesia dan Republika.co.id
8	Seisa Lukmarinda	2017102105	Retorika Dakwah Gus Iqdam Dalam Akun Youtube Gus Iqdam Official
9	Rendra Rahayu	2017102057	Strategi Komunikasi Pondok Pesantren Miftahul Ulum Dalam Mengembangkan Minat Mengkaji Kitab Kuning Pada Masyarakat Desa Bantarbarang Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga

Purwokerto, 31 Juli 2024

Ketua Jurusan,

Gus Uswatusolihah, MA

Lampiran 6 Surat Keterangan Ujian Komprehensif

Surat Keterangan Ujian Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1691/Un.19/FD.J.BKI/PP.07.3/4/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Manajemen dan Komunikasi menerangkan bahwa, mahasiswa tersebut di bawah benar – benar telah melaksanakan ujian Komprehensif pada tanggal 8 dan 9 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS**

No	Nama	Nim	Nilai	No	Nama	Nim	Nilai
1	Muhammad Rafly Setiawan	2017102123	A-	17	Rifki Yondi Pratama	2017102053	A-
2	Hanif Qurrotul Ngaeni	2017102063	B+	18	Novia Aliatussyiam	2017102099	A-
3	Ridho Nur Alam	2017102215	A	19	Muffarichah Sri Sulastri	2017102148	A-
4	Muhammad Faisal Rahman	2017102061	B+	20	Wiwit Mustaqim	2017102149	B+
5	Mohammad Faizin	2017102081	B+	21	Miftakhul Rokhman	2017102198	A-
6	Rendra Rahayu	2017102057	B+	22	Cahaya Wulandari	2017102235	B+
7	Muhammad Syarif Hidayatullah	2017102055	A-	23	Muhammad Syamsu Duha	2017102158	B+
8	Safina Aulia Rahayu	2017102220	B+	24	Faqih Mu'arif	2017102052	B+
9	Imroatul Faizah	2017102218	B+	25	Nuni Sanabila	2017102190	B+
10	Alisia Maulani Azarine	2017102208	A-	26	Ani Septianingrum	2017102151	B+
11	Erlina Dwi Angraini	2017102201	A-	27	Ibnu Latif	2017102224	B+
12	Ibnu Ikhwanudin	2017102016	B+	28	Sifatul Hanifah	2017102034	B+
13	Gany Bani Isnanto	2017102092	A-	29	Sri Subekti Wahyuningrum	2017102282	B+
14	Baeti Raudotul Husnaeni	2017102122	B+	30	Avivah Umu Aiman	2017102195	B+
15	Faza Zakial Fikri Mahardika	1917102074	B+	31	Muhamad Ibnu Yahya	2017102159	B+
16	Firyal Nadya Adzra Aqilah	2017102003	B+				

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 17 Juli 2024
Ketua Jurusan,

Uus Uswatusolihah, MA

Lampiran 7 Surat Keterangan Rekomendasi Munaqosyah

Surat Keterangan Rekomendasi Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di - Purwokerto

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari :

Nama : Ibnu Ikwandudin
NIM : 2017102016
Jenjang : S-1
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah
Judul : PERILAKU TRASH-TALKING PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 Universitas K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto)

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Purwokerto, 11 Oktober 2024

Pembimbing

Dr. Wardo, M.Kom

NIP. 198111192006041004

Lampiran 8 Surat Keterangan Wakaf Buku

Surat Keterangan Wakaf Buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id> Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-4813/Un.19/K.Pus/PP.08.1/10/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : IBNU IKHWANUDIN
NIM : 2017102016
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FDK / KPI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 11 Oktober 2024



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 9 Blangko Bimbingan

Blangko Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 52126
Telp. (0281) 838824 Fax. (0281) 838853
www.uin-suka.ac.id

Rekap Bimbingan

Nama : IBNU IKHWANUDIN

NIM : 2017102016

No	Tanggal Rencana	Dosen Pembimbing	Tanggal Terlaksana	Bahasan	Balikan
1	2024-05-14	Dr. Warto, M.Kom	2024-05-14	Bimbingan revisi proposal	Acc proposal
2	2024-05-17	Dr. Warto, M.Kom	2024-05-17	Revisi proposal	1. perbaiki sistematika penulisan
3	2024-05-19	Dr. Warto, M.Kom	2024-05-20	Revisi proposal	1. Perbaiki typo; 2. kata-kata asing di italic
4	2024-05-21	Dr. Warto, M.Kom	2024-05-21	Revisi proposal	1. Perbaiki daftar pustaka; 2. tambahkan sistematika pembahasan; 3. perbaiki footnote
5	2024-05-23	Dr. Warto, M.Kom	2024-05-23	Acc proposal	ACC proposal
6	2024-08-16	Dr. Warto, M.Kom	2024-08-16	Revisi skripsi	1. Perbaiki proposal sesuai catatan seminar
7	2024-08-23	Dr. Warto, M.Kom	2024-08-23	Revisi skripsi	1. Perbaiki latar belakang masalah; 2. perbaiki sistematika penulisa skripsi; 3. Baca buku panduan penulisan skripsi
8	2024-09-06	Dr. Warto, M.Kom	2024-09-06	Revisi skripsi	1. Kerjakan bab 3, metode penelitian
9	2024-09-16	Dr. Warto, M.Kom	2024-09-16	Revisi skripsi	1. Terjun ke lapangan cari data; 2. susun bab 4
10	2024-10-04	Dr. Warto, M.Kom	2024-10-04	Revisi skripsi	1. Perbaiki typo penulisan; 2. revisi bab 4, gunakan teori untuk analisis; 3. Perbaiki penulisan daftar pustaka dan daftar isi
11	2024-10-04	Dr. Warto, M.Kom	2024-10-10	Revisi skripsi	ACC
12	2024-10-07	Dr. Warto, M.Kom	2024-10-07	Bimbingan draft bab skripsi lengkap	ACC dan layak ujian skripsi
13	2024-12-05	Dr. Warto, M.Kom	2024-05-12	bimbingan judul dan proposal	1. Perbaiki typo; perbaiki susunan proposal; 3. perbaiki daftar pustaka; 4. tambahkan studi literatur

Purwokerto, 2024-10-10

Dr. Warto, M.Kom

Lampiran 10 Sertifikat Bahasa Arab dan Inggris

Sertifikat Bahasa Arab

 **MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.B-5454/Un.19/K.Bhs/PP.00910/2024

This is to certify that
Name : **Ibnu Ikhwanudin**
Place and Date of Birth : **Brebes, 17 Februari 2003**
Has taken : **IQLA**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on : **04 Oktober 2024**
with obtained result as follows :

منحت إلى
الاسم
محل وتاريخ الميلاد
وقد شارك/ت الاختبار
على أساس الكمبيوتر
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

Listening Comprehension: 53 فهم المسوع
Structure and Written Expression: 57 فهم العبارات والتراكيب
Reading Comprehension: 61 فهم المقروء
Obtained Score : 570 المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.

  **IQLA**
Mubalakat al-Qudrah 'ala al-Lughah al-Arabiyah

Purwokerto, 04 Oktober 2024
The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

Mullitah, S.S., M.Pd.
NIP.19720923 200003 2 001

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

CS Dipindai dengan CamScanner

Sertifikat Bahasa Inggris

 **MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.B-5453/Un.19/K.Bhs/PP.00910/2024

This is to certify that
Name : **Ibnu Ikhwanudin**
Place and Date of Birth : **Brebes, 17 Februari 2003**
Has taken : **EPTUS**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on : **04 Oktober 2024**
with obtained result as follows :

منحت إلى
الاسم
محل وتاريخ الميلاد
وقد شارك/ت الاختبار
على أساس الكمبيوتر
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

Listening Comprehension: 47 فهم المسوع
Structure and Written Expression: 45 فهم العبارات والتراكيب
Reading Comprehension: 50 فهم المقروء
Obtained Score : 473 المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.

  **IQLA**
Mubalakat al-Qudrah 'ala al-Lughah al-Arabiyah

Purwokerto, 04 Oktober 2024
The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

Mullitah, S.S., M.Pd.
NIP.19720923 200003 2 001

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11 Sertifikat BTA PPI

Sertifikat BTA PPI



IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/18210/27/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA	:	IBNU IKHWANUDIN
NIM	:	2017102016

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	77
# Tartil	:	79
# Imla`	:	78
# Praktek	:	73
# Nilai Tahfidz	:	75



Purwokerto, 27 Jul 2021



ValidationCode

Lampiran 13 Sertifikat KKN

Sertifikat KKN



The certificate features a decorative header with overlapping green and yellow leaf-like shapes. In the top right corner, there are three logos: the official logo of Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, the LPPM logo with the tagline 'Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat', and the KAMPUS1000 logo. The main title 'Sertifikat' is prominently displayed in a large, bold, green font. Below the title, the certificate number '0050/K.LPPM/KKN.53/03/2024' is provided. The issuing institution is identified as 'Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto'. The recipient's details are listed as 'Nama Mahasiswa : IBNU IKHWANUDIN' and 'NIM : 2017102016'. The text states that the student has completed the 'KKN Angkatan ke-53 Tahun 2024' and is declared 'LULUS' with a grade of '90 (A)'. At the bottom left, there is a small portrait of the student against a red background. To the right of the portrait is a QR code for certificate validation, with the text 'Certificate Validation' centered below it.

 |  

Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0050/K.LPPM/KKN.53/03/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **IBNU IKHWANUDIN**
NIM : **2017102016**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-53 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **90 (A)**.



Certificate Validation

Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Ibnu Ikhwanudin
2. Tempat/tgl Lahir : Brebes, 17 Februari 2023
3. Alamat Rumah : Dukuhturi RT 01/RW 01, Bumiayu, Brebes

4. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : Mohammad Yatin
 - b. Ibu : Eti Sumiati

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. SDN Dukuhturi 01 (2008-2014)
2. SMPN 02 Bumiayu (2014-2017)
3. MAN 02 Brebes (2017-2020)
4. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto (2020-selesai)

C. Pengalaman Organisasi

1. UKM Olahraga Voli

