

Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus *Game Mobile Legends: Bang Bang*)

Abdu Zikrillah

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
abdu051191zikrillah@gmail.com,

Aditia Muara Padiatra

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
aditiamuara@gmail.com

Indra Gunawan

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
indra16un@gmail.com

Bambang Setiawan

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
curutplastik.71@gmail.com

Muhamad Zaenal Muttaqin

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
mz.muttaqin1988@gmail.com

Abstract

In everyday life in the present, it is common for young people or teenagers to play online games. In playing online games there is communication in it which is not uncommon verbal violence. This study examines the Islamic perspective in seeing verbal violence that often occurs in online game play, which in this case is represented by the MOBA Mobile Legends Bang-Bang game. The research method uses content analysis techniques with a descriptive discussion. The communication process is seen based on the recordings of game players uploaded via YouTube and other social media. There are several factors that cause verbal violence in playing online games from several points of view, namely moral knowledge, the need to be recognized, the character of cyberspace environments, equality and a sense of belonging, and parenting. Verbal violence that often occurs in online gaming is accusing and blaming, undermining, discounting, and name calling. In Islamic teachings there are six directives as principles for communicating well,

Jurnal Dakwah dan Komunikasi

IAIN Curup-Bengkulu | E-ISSN: 2548-3366; P-ISSN: 2548-3293

namely *Qawlan Sadîdan* (words that are polite and kind), *Qawlan Balîghan* (words that make an impression on the soul, and are right on target), *Qawlan Maisûrâ* (light words), *Qawlan Layyina* (gentle words), *Qawlan Karîma* (noble words), *Qawlan Ma'rûf* (good word or appropriate expression).

Keywords : Verbal Violence, *MOBA*, *Mobile Legends Bang-Bang*, Islamic Perspective, Islamic Communication

Abstrak

Dalam kehidupan sehari-hari pada masa kini, lazim ditemukan anak muda atau remaja bermain *game* secara *online* atau daring. Dalam bermain *game online* terdapat komunikasi di dalamnya yang tak jarang terjadi perilaku kekerasan verbal. Penelitian ini mengkaji mengenai perspektif Islam dalam melihat kekerasan verbal yang sering terjadi dalam permainan *game online*, yang dalam hal ini diwakili oleh *game MOBA Mobile Legends Bang-Bang*. Metode penelitian menggunakan teknik analisis isi dengan pembahasan secara deskriptif. Proses komunikasi yang dilihat berdasarkan hasil rekaman pemain *game* yang diunggah melalui *youtube* dan media sosial lainnya. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kekerasan verbal dalam bermain *game online* dari beberapa sudut pandang, yaitu pengetahuan moral, kebutuhan untuk diakui, karakter lingkungan dunia maya, kesetaraan dan rasa memiliki teman, dan pola asuh orang tua. Kekerasan verbal yang sering terjadi dalam permainan *game online* ini adalah dalam bentuk *accusing and blaming*, *undermining*, *discounting*, dan *name calling*. Dalam ajaran Islam terdapat enam arahan sebagai prinsip untuk berkomunikasi dengan baik, yaitu *Qawlan Sadîdan* (perkataan yang sopan dan baik), *Qawlan Balîghan* (perkataan yang membekas pada jiwa, dan tepat sasaran), *Qawlan Maisûrâ* (perkataan yang ringan), *Qawlan Layyina* (perkataan yang lemah lembut), *Qawlan Karîma* (perkataan yang mulia), *Qawlan Ma'rûf* (perkataan yang baik atau ungkapan yang pantas).

Kata Kunci : Kekerasan Verbal, *MOBA*, *Mobile Legends Bang-Bang*, Perspektif Islam, Komunikasi Islami

Pendahuluan

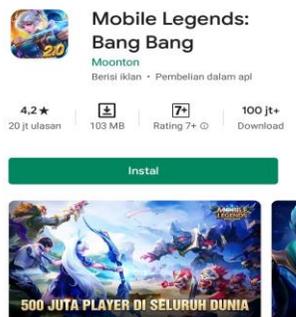
Game online Mobile Legends Bang-Bang atau yang populer disingkat *MLBB* adalah sebuah *game* yang merupakan manifestasi dari kehidupan pada masa sekarang dimana semuanya telah serba daring atau berjejaring dengan internet. *Game MLBB* ini sendiri merupakan permainan daring yang menampilkan kategori pertempuran antar kelompok dalam tim melalui modus pertempuran 5 melawan 5, yang kemudian dibagi menjadi beberapa jenis atau mode, seperti *classic* dengan map yang cukup besar, *brawl* dengan map kecil dimana para *player* melakukan pertempuran

secara *head to head*, serta pertandingan antar negara, game ini sendiri dipublikasikan oleh perusahaan “Moonton” yang berasal dari Shanghai, China ¹.



Gambar 1. Sekilas gambaran permainan daring *Mobile Legends: Bang-Bang* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Permainan online ini sendiri merupakan game daring yang banyak digandrungi dikalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa karena kemudahannya dalam melakukan permainan dan keseruannya dalam bermain. Game yang termasuk pada *genre* permainan online *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* ini sendiri juga menekankan akan adanya kerjasama tim yang solid guna memenangkan permainan, oleh karenanya banyak orang, baik tua-muda lantas kemudian bermain beralih untuk memainkan game online ini. Meruntut kepada data unduhan terakhir pada senin, 13 Juli 2020 di *google play store*, Game *MLBB* tercatat sebagai game yang meraih popularitas tinggi dengan mencatat sebanyak 100 juta lebih unduhan dengan rating bintang 4,2 dari 20,615,880 pengguna dari seluruh dunia yang terdapat pada laman *google play* pada kategori game dan permainan, suatu hal yang kemudian sulit ditandingi oleh game-game lain dengan genre yang sama pada saat ini.



Gambar 2. Jumlah unduhan dan rating *Mobile Legends Bang-Bang* di *Google Play* (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

¹ Elvi Valentina and Wulan Purnama Sari, “Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang,” *Jurnal Koneksi* 2, no. 2 (2018): 300–306, <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/3899>.

Dalam kasus permainan *MLBB* tersebut, dapat terlihat bahwa pesatnya perkembangan teknologi telah membawa game atau permainan yang dilakukan oleh manusia, yang sebelumnya bersifat *offline* atau diluar konteks daring berangsur kemudian sesuai dengan perkembangan zaman berubah menjadi *online*, atau berada di dalam dunia yang kita sebut sebagai virtual. Hal ini sendiri merupakan sebuah inovasi penting, untuk saat ini dalam melakukan permainan online tersebut, seperti *MLBB* ataupun *Dota 2* misalnya, kita dapat langsung terhubung dengan orang-orang lain hanya dengan menekan beberapa tombol serta melalui media layar telepon seluler ataupun komputer².

Keseruan dan popularitas yang kemudian ditimbulkan melalui permainan daring *MLBB* ini sendiri menarik untuk dibahas secara lebih lanjut untuk menjadi sebuah karya penelitian, tercatat dalam pencarian penulis sudah ada beberapa karya yang khusus mengkaji aneka ragam fenomena dari *MLBB* tersebut secara lebih mendalam, beberapa karya tersebut antara lain ialah karya dari Elvi Valentina dan Wulan Permata Sari dengan judul *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang-Bang* yang mengetengahkan mengenai pola komunikasi yang dilakukan oleh para player atau pemain dari game *MLBB* tersebut, baik secara konteks teks atau chat, maupun suara melalui media *discord*. Di sisi lain, ada pula karya dari Devita Rani, Eviati Juliana Hasibuan, dan Rehia K. Isabela Barus dengan judul *Impact of Mobile Legends game: Bang-Bang for Students* yang mengkaji mengenai dampak yang terjadi pada remaja, khususnya dalam hal ini anak sekolah yang bermain game online *MLBB*, kedua penelitian ini sendiri menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara langsung kepada para user atau responden yang menjadi obyek penelitian. Ada pula karya dari Ilham Ryan yang berjudul *Word Formation Processes in Mobile Legends: Bang Bang*³, dimana karya yang menjadi skripsi strata satu pada jurusan bahasa inggris Universitas Diponegoro, semarang ini mengetengahkan mengenai tata bahasa dalam media daring yang direalisasikan melalui pertukaran pesan (*chat*) antar pemain di dalam game atau permainan.

Penelitian ini sendiri berusaha untuk menysasar tema yang lebih mendalam terkait dengan konteks percakapan secara daring yang dilakukan oleh para pemain atau *gamers* di dalam permainan *MLBB*, yakni dengan melakukan penelitian mengenai kekerasan verbal dalam percakapan yang ada pada permainan tersebut, yang kiranya kerap terjadi dalam permainan ketika sedang berlangsung. Hal ini sendiri merupakan reaksi atas beberapa sikap yang dilakukan oleh beberapa *player* yang dianggap tidak sesuai ataupun karena kemahiran bermain yang dianggap kurang mumpuni sehingga merugikan anggota tim yang lain guna memenangkan permainan yang ada.

² Rehia K. Isabela Barus Devita Rani, Effiati Julian Hasibuan, "Impact of Mobile Legends Game: Bang-Bang for Students," *Jurnal Perspektif* 7, no. 1 (2018): 6–12.

³ Ilham Ryan, "Word Formation Processes in Mobile Legends: Bang Bang" (Universitas Diponegoro, 2017).

Perspektif Islam memiliki cara pandang dan konsep tertentu dalam menyikapi atau dalam mengatur permasalahan dalam komunikasi. Permasalahan komunikasi seperti kekerasan verbal dalam bermain game dapat diatasi dengan komunikasi yang islami. Hal ini menarik untuk dikaji dari perspektif ajaran Islam khususnya bagaimana etika berkomunikasi. Hal ini menjadi lebih menarik mengingat budaya komunikasi verbal yang dilakukan antara para pemain di dunia virtual nyatanya tidak melulu dilakukan dalam konteks positif, dalam artian sesuai dengan tatanan norma yang berlaku, namun juga dalam konteks negatif, di mana para *player* dalam keadaan atau kondisi tertentu dapat pula saling mencaci serta melakukan makian dalam sebuah ruang virtual. Dampak lain dari kekerasan verbal yang terjadi di ruang virtual merambat pada sikap pemain di dunia nyata yang menyebabkan seseorang mudah emosi dan terbiasa melontarkan kata-kata kotor. Hal inilah yang kemudian penulis ingin tilik dalam sebuah kerangka konsep kekerasan verbal, keberadaan kekerasan verbal selain terdapat pada ruang-ruang dunia nyata yang sifatnya *offline*, juga terdapat pada dunia virtual atau *online* seperti di dalam konteks permainan daring yang dalam hal ini diwakili oleh *MLBB*.

Tinjauan Pustaka

a. Bahasa dan Komunikasi

Menurut Gorys Keraf⁴ bahasa merupakan alat komunikasi dalam melakukan interaksi antar manusia. Menurutnya, bahasa adalah suatu simbol atau bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia untuk menjadi sarana komunikasi bagi manusia lain yang berada disekitarnya. Bahasa sendiri mempunyai peranan sentral didalam dalam perkembangan sosial maupun emosional, dalam kategori ini bahasa bisa diketengahkan kedalam dua bagian yakni verbal (ucapan, simbol, kata-kata) dan non verbal (fisik). Dalam konteks bahasa sendiri, bahasa yang dituturkan sebagai sarana komunikasi seyogyanya memiliki tata sopan santun sesuai dengan norma-norma yang berlaku dimasyarakat suatu wilayah gamers atau pemain saling berinteraksi satu sama lain dalam komunikasi via pesan daring (*chatting*). Dalam konteks *MLBB* sendiri, hal ini lazim ditemui pada saat permainan sedang berlangsung, dimana biasanya bentuk kekerasan verbal ini terjadi atas dasar pelampiasan amarah dari para *player* (pemain) atas tindakan, sikap, ataupun gaya bermain yang dilakukan oleh salah satu atau lebih player didalam permainan tersebut.

b. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal adalah penggunaan bahasa (kata-kata, frasa, metafora) yang menyiratkan mengabaikan, mempermalukan, mengejek, merendahkan, mencelakakan, mempermalukan, mengancam, meremehkan kemampuan juru bicara, mengerdilkan, gosip, desas-desus sehingga dapat menyebabkan ketidaksukaan (psikologis gangguan) dalam berdialog⁵.

⁴ Gorys Keraf, *Argumentasi Dan Narasi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997).

⁵ (Brennan, 2001; Bourdieou, 1994; Johnson, 2006, dan Armstrong, 2009; seperti dikutip dalam Eriyanti, 2018)

Terdapat beberapa kategori pada kekerasan verbal, pertama adalah *withholding* dapat diartikan pemutusan hubungan merupakan tindakan suatu individu sebagai penolakan untuk berbagi dirinya dan tidak mendukung lawan bicaranya dengan empati. Kedua, *countering* atau sikap perlawanan yang mana pasangan komunikasi dianggap sebagai musuh atau melihat sesuatu secara berbeda. Ketiga, *discounting* yaitu menyangkal kenyataan dan pengalaman yang terjadi pada pasangan komunikasi dan merupakan kegiatan mengurangi atau mendistorsi persepsi aktual pasangan komunikasi. Keempat, *verbal abuse disguised as jokes* merupakan bentuk kekerasan verbal menyamar sebagai lelucon, komentar yang meremehkan namun tersamarkan sehingga terlihat sebagai lelucon, hal ini biasa terjadi merujuk pada sifat feminin atau maskulin, kemampuan intelektual, fisik, dan kompetensi seseorang. Kelima, *blocking and diverting* yaitu bentuk penolakan untuk berkomunikasi, mengalihkan topik dalam diskusi, atau dalam bentuk menahan informasi.

Keenam, *accusing and blaming* yaitu tindakan menuduh dan menyalahkan terhadap pelanggaran, menyalahkan pasangan komunikasi karena kemarahan, kejengkelan, atau rasa tidak aman. Ketujuh, *judging and criticizing* yaitu tindakan menilai dan mengkritik atau menghakimi pasangan komunikasi yang diungkapkan dengan cara kritis namun menunjukkan ungkapan kurangnya rasa penerimaan terhadap pasangan komunikasi. Kedelapan, *trivializing* atau menyepelkan yang dilakukan dengan mengatakan banyak kata, bahwa apa yang telah dilakukan pasangan komunikasi tidak signifikan. Kesembilan, *undermining* memiliki arti merusak atau melemahkan merupakan tindakan yang tidak hanya menahan dukungan emosional, tetapi juga mengikis kepercayaan diri dan tekad seseorang. Kesepuluh, *threatening* atau mengancam merupakan tindakan memanipulasi pasangan komunikasi dengan mengungkapkan atau memberikan rasa ketakutan, biasanya melibatkan ancaman kehilangan sesuatu atau rasa sakit.

Kesebelas, *name calling* dapat diartikan panggilan nama atau julukan merupakan salah satu kategori pelecehan verbal yang paling terbuka, biasanya berbentuk nama panggilan yang kasar, rasis, dan merendahkan martabat. Keduabelas, *forgetting* atau melupakan merupakan tindakan yang melibatkan manipulasi penolakan dan manipulasi tersembunyi, berupa pernyataan oleh pelaku bahwa apa yang terjadi tidak terjadi, atau dapat diartikan tidak menganggap sesuatu telah terjadi pada pasangan komunikasi. Ketigabelas, *ordering* memiliki maksud memerintah dalam kondisi menolak kesetaraan dan otonomi dengan pasangan komunikasi, memerintah atau meminta sesuatu dengan cara tidak menghormati pasangan komunikasi yang diberi perintah. Keempatbelas, *denial* atau menyangkal merupakan salah satu pelecehan verbal yang paling berbahaya karena menyangkal realitas pasangan komunikasi sehingga kondisi mentalnya menjadi menurun. Kelimabelas, *abusive anger* atau kemarahan secara kasar merupakan tindakan yang mendasari, memotivasi, dan melanggengkan kebiasaan perilaku kasar. Dapat dikatakan seperti itu bila pasangan komunikasi dalam posisi sama sekali tidak bertanggung jawab untuk dimarahi atau dibentak.

Metode Penelitian

Penelitian ini membahas tentang perilaku kekerasan verbal yang terjadi di dalam *game online* berupa *Mobile Legend Bang Bang*. Perilaku tersebut tersirat dalam bentuk chat atau ungkapan menggunakan teks, dan fitur chat tersebut tersedia ketika permainan berlangsung. Adanya kekerasan verbal dalam *game online* ini tentunya terjadi karena ada faktor penyebab. Pada penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang memungkinkan menjadi penyebab kekerasan verbal terjadi, konten isi kekerasan verbal, dan bagaimana pandangan ajaran Islam dalam berkomunikasi.

Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena atau gejala sosial yang terjadi khususnya kepada kekerasan verbal dalam permainan berbasis daring. Peneliti di sini berperan sebagai instrumen penelitian yang bertindak untuk mencari data, menganalisis, dan mengkonstruksi hasil yang diteliti menjadi lebih jelas dan memiliki makna. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis isi media kualitatif yang dipaparkan secara deskriptif, metode analisis ini lebih banyak dipakai untuk meneliti dokumen dalam bentuk teks, gambar, simbol dan sebagainya untuk memahami budaya dari suatu konteks sosial tertentu. Desain analisis ini bukan dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan di antara variabel. Analisis isi digunakan untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan yang disampaikan.

Penggunaan metode ini adalah untuk mencapai tujuan dalam melihat gambaran karakteristik pesan atau isi yang terkandung di dalam suatu percakapan (*chatting*) ketika bermain *game* khususnya pada kekerasan verbal, dan bagaimana pandangan Islam dalam menyikapi hal tersebut. Sehingga para pemain *game online* dapat menjaga lisannya dalam berkomunikasi, dan tidak terjadi lagi kekerasan verbal. Media daring yang diambil adalah youtube dan media sosial lainnya dengan video yang diambil merupakan video yang diupload selama dua tahun terakhir. Hal-hal yang diamati dan dianalisis merupakan komunikasi verbal melalui fitur *chatting* selama permainan berlangsung. Fitur *chatting* ini merupakan fitur yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi selama permainan berlangsung dibandingkan dengan fitur *open mic (voice)*. Hasil *chatting* yang termasuk pada kekerasan verbal ini akan diklasifikasikan berdasarkan karakteristik isinya. Bentuk kekerasan verbal yang telah diklasifikasikan dan dianalisis, selanjutnya ditinjau berdasarkan sudut pandang komunikasi Islam. Dalam ajaran Islam terdapat beberapa konsep dalam mengatur tata komunikasi yang baik. Konsep komunikasi Islam dikaitkan dengan pembahasan dari hasil analisis yang didapatkan pada kekerasan verbal yang terjadi. Bagaimana konsep komunikasi Islam ini dapat bersinergi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kekerasan verbal ketika bermain *game online*.

Hasil dan Pembahasan

Permainan MLBB ini dimainkan oleh berbagai jenjang usia, dimulai dari usia terendah sekitar 13 tahun hingga usia dewasa. Variasi usia yang beragam terkadang menimbulkan permasalahan ketika bermain, lebih khususnya dari segi komunikasi antara pemain yang berbeda umur yang jarak usianya cukup jauh terkadang

memunculkan kekerasan verbal. Kondisi lain yang dapat memunculkan kekerasan verbal adalah kelancaran koneksi internet yang terkadang membuat pemain tiba-tiba keluar dari permainan (*disconnect*) yang biasa disebut *Away From Keyboard* (AFK). Pola permainan pemain yang individualistis yang tidak mengindahkan konsep kerjasama tim juga menjadi salah satu penyebabnya. Selain itu kemampuan bermain yang kurang baik sehingga menyebabkan sering mengalami kematian (*killed*) dapat memunculkan emosi kawan setim yang menimbulkan kekerasan verbal. Apabila terjadi kekalahan akan membuat pemain *game* ini menjadi sangat merasa kesal dan tidak segan-segan untuk mengucapkan kata-kata kasar dan kotor walaupun mereka sedang berada ditempat yang ramai sekalipun, sehingga tidak jarang orang-orang merasa terganggu dan tidak nyaman dengan kata-kata kotor yang diucapkan para pemain. Bahkan perkataan kotor dan kasar tidak hanya diucapkan di dunia nyata saja namun di dalam permainan melalui fitur *chatting* yang telah tersedia.

Kata-kata kasar yang menjadi kekerasan verbal ini selain merupakan bentuk kekesalan pemain terhadap teman setim, juga terjadi kekerasan verbal untuk mengejek, menghina, bahkan mengancam pemain lawan. Ketika permainan berlangsung terkadang muncul provokasi lawan melalui fitur chat yang tersedia. Provokasi yang berbentuk kata-kata penghinaan ataupun ancaman ini memicu munculnya ego di dalam diri pemain yang merasa terhina ataupun terancam untuk balik membalas kata-kata tersebut. Hal tersebut sejalan dengan teori model komunikasi stimulus-respons (S-R) yang dipengaruhi oleh disiplin psikologi. Komunikasi ini menunjukkan suatu proses komunikasi aksi-reaksi yang sederhana⁶. Pemain pertama membuat provokasi dalam bentuk verbal yang kemudian dibalas oleh pemain kedua. Namun pola S-R yang terjadi berlangsung negatif, dikarenakan adanya asumsi negatif dalam proses komunikasi.

a. Faktor yang Mempengaruhi Kekerasan Verbal dalam Permainan *MLBB*

1) Pengetahuan Moral

Menurut Lickona⁷ setelah pengetahuan moral yaitu perasaan moral, kemudian tindakan moral. Dengan demikian, pengetahuan moral *player* dalam bermain game *MLBB* dapat mempengaruhi tindakannya saat berinteraksi di dalam game. Para *player MLBB* berasal dari berbagai usia dan lingkungan sosial yang beragam sehingga bentuk interaksi dan responnya pun beragam. Pada umumnya, interaksi *player* yang berasal dari lingkungan sosial edukatif akan berbeda dengan *player* yang berasal dari lingkungan sosial sebaliknya. Hidup di lingkungan sosial edukatif akan memberi pemahaman tentang pentingnya menjadi makhluk sosial yang bertindak berdasarkan nilai dan norma, meskipun itu di dalam dunia maya sekalipun.

⁶ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Edisi Revisi*, 2007.

⁷ Thomas Lickona, *Character Matters (Persoalan Karakter): Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas, Dan Kebajikan Penting Lainnya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

Apabila seseorang tidak mendapat pendidikan dan berada di lingkungan yang jauh dari nilai-nilai kebajikan, maka ia akan kesulitan untuk mengenal pengetahuan moralnya sebagai makhluk sosial, kemudian pada saat ia dihadapkan dengan berbagai situasi dan kondisi saat bermain game *MLBB*, ia menjadi kurang mampu dalam memilih tindakan baik dan tepat dalam merespon situasi dan kondisi di game *MLBB*. Bahkan mirisnya, kebanyakan para pemain game *MLBB* melabelkan bahwa *verbal bullying* adalah sesuatu yang wajar untuk meramaikan permainan.

2) Kebutuhan untuk Diakui

Manusia memiliki beragam kebutuhan hidup seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa memiliki dan cinta, penghargaan, serta aktualisasi diri. Begitupun apabila konteksnya diarahkan ke dalam game *MLBB*, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *MLBB* memiliki tingkatan (*rank*) bagi para pemainnya. Player *MLBB* yang meluangkan waktu untuk bermain game *MLBB* dapat dikatakan bahwa ia memiliki kebutuhan untuk dihargai atau diakui keberadaannya, baik itu pengakuan atas pencapaiannya dalam dunia game, maupun pengakuan tentang kecakapan dan kepiawaiannya dalam bermain game *MLBB*. Sehingga ketika ada seorang player yang mengusilinya maka ia akan menjadi emosional, dan menurut penelitian (Goleman, 2009) perilaku-perilaku kasar terjadi karena seseorang tidak bisa mengendalikan emosinya dengan baik.

3) Karakter Lingkungan Dunia Maya

Di media sosial, seseorang melakukan interaksi sosial tidak langsung dan dapat menyembunyikan identitas diri seperti nama dan foto. Situasi seperti ini mendorongnya untuk lebih percaya diri mengemukakan pendapat, mempertahankan prinsip diri, dan melawan orang yang bersebrangan dengannya. Tidak jarang karena kebebasan-kebebasan seperti inilah membuat seseorang menjadi merasa aman dan merasa bebas dalam berekspresi.

4) Kesetaraan dan Rasa Memiliki Teman

Jika dibandingkan dengan dunia nyata, perbedaan di media sosial antara *player* satu dengan yang lainnya tidak begitu jelas, misalnya dalam membedakan usia dan tingkat pendidikan. Hal ini membuat *player* merasa setara dengan yang lainnya. Selain itu, *player* mudah mengenali orang yang sepaham dan bersebrangan dengannya melalui cara bermain game dan cara berinteraksinya. Ketika seseorang memiliki perasaan setara dan pandangannya sesuai dengan kebanyakan *player* lainnya, maka ia memiliki keberanian untuk ikut berkomentar. Kesetaraan dan rasa memiliki teman yang sepaham adalah faktor yang membuat seseorang nyaman untuk ikut berinteraksi dan memberi komentar, meskipun komentar tersebut dapat dikatakan kasar dan merugikan ataupun menyudutkan *player* lain. Hal ini berdasarkan sifat otak limbik manusia yang mempunyai peran dalam mempertahankan kelangsungan hidup⁸. Adanya otak ini membuat

⁸Joe Navarro, *Cara Cepat Membaca Bahasa Tubuh* (Jakarta Selatan: Change, 2015).

manusia memiliki sifat alami untuk berada di situasi atau tempat nyaman dan menghindari hal yang dapat merugikan dirinya. Apabila manusia jauh dari nilai-nilai kebajikan, maka ia memiliki keberanian berperilaku sebeb-as-bebasnya ketika ia berada di situasi yang dianggapnya aman dan nyaman untuk melakukan perilaku-perilaku yang ke luar dari nilai dan norma.

b. Analisis Isi Kekerasan Verbal dalam Bermain *Game Online*

Pada game online *Mobile Legend Bang Bang* fitur *chatting* sudah dapat digunakan pada awal permainan ketika memilih hero yang akan digunakan untuk bertanding. Pada proses pemilihan hero ini kerap terjadi kekerasan verbal yang disebabkan beberapa faktor, seperti pemilihan hero yang di *banned* (dilarang untuk digunakan), pemilihan hero yang kemampuannya tidak menguntungkan tim, pemilihan hero yang tidak sesuai formasi atau memilih hero yang sesama jenis *role* bermainnya, dan keegoisan pemain karena tidak mau mengalah dalam memilih *role* hero yang digunakan. Pada gambar 3 terlihat ada tulisan yang mengatakan ‘gapunya anjink’ yang ditulis oleh akun ‘TNI longinus’ untuk membalas akun ‘GFLX KENT AROK’ yang merekomendasikan hero kaja untuk dipilih. Kata kasar yang tertulis di sini menitikberatkan pada kata ‘anjink’ yang berasal dari kata ‘anjing’ (binatang). Penyebutan nama binatang lazim terjadi untuk menyatakan kekesalan, mengumpat, atau memanggil seseorang. Hal ini termasuk dalam kategori kekerasan verbal *name calling*, karena menyebut teman setimnya dengan kata ‘anjink’.

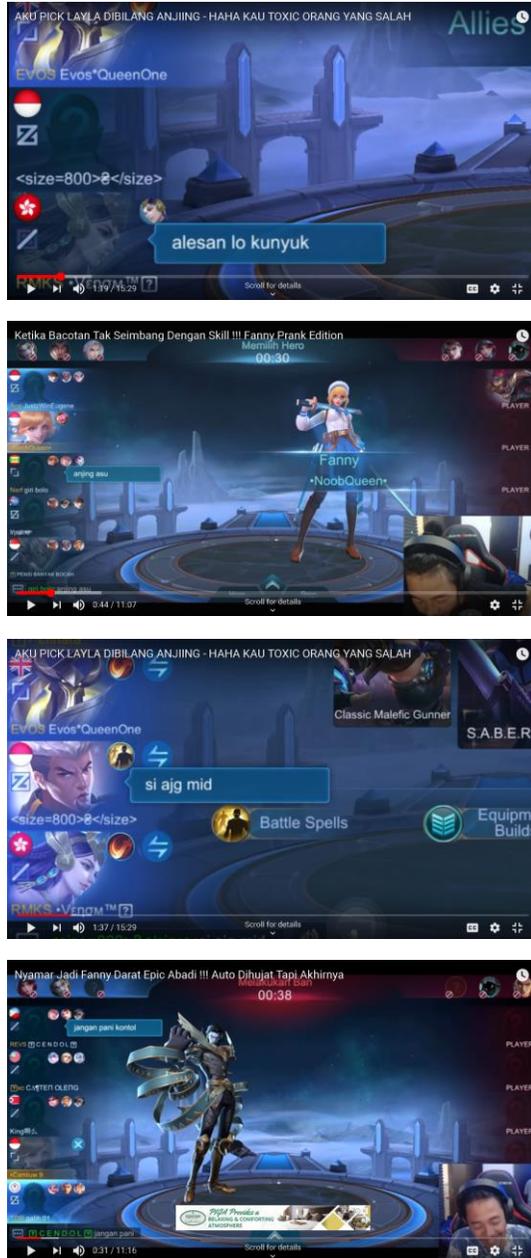


Gambar 3. Kekerasan Verbal Ketika Diminta Untuk Menggunakan Hero Tertentu

(Sumber: youtube channel BrandonKent Everything)

Pada gambar 4 terlihat beberapa tulisan yang juga termasuk pada kekerasan verbal *name calling*, seperti kata ‘kunyuk’ yang memiliki arti monyet (binatang), ‘ajg’ merupakan singkatan dari anjing (binatang), ‘asu’ (bahasa Jawa) yang memiliki arti anjing (binatang), dan ‘kontol’ yang merupakan sebutan alat kelamin laki-laki. Kekerasan verbal ini terjadi karena ada faktor penyebab,

seperti pada kasus pada gambar 4 disebabkan oleh pemilihan hero yang tidak tepat, salah pilih hero dengan alasan salah klik, dan memilih hero yang dianggap dapat merugikan tim bila tidak baik menggunakannya.



Gambar 4. Kekerasan Verbal Saat Pemilihan Hero
(Sumber: Youtube Channel Layla Lithara dan Noob Queen)

Kekerasan verbal terjadi selain ketika pemilihan hero juga ketika permainan berlangsung, dan ini adalah waktu di mana kekerasan verbal banyak terjadi. Pada gambar 5 terdapat teks 'fck' yang merupakan singkatan dari kata 'fuck', kata ini merupakan sebuah akronim dari F.U.C.K (*Fornication Under Consent of The King*) namun saat ini terjadi pergeseran makna dan kegunaan, kata tersebut biasa digunakan sebagai ungkapan umpatan. Kata ini tertulis karena akun queenBear03ahan merasa kesal menjadi incaran tim lawan yang pada akhirnya hero yang dipakai olehnya terbunuh. Kekerasan verbal yang terjadi termasuk pada kategori *discounting* karena menyangkal terhadap apa yang terjadi pada dirinya atau bentuk kekesalan.



Gambar 5. Kekerasan Verbal Karena Kekesalan Menjadi Incaran Tim Lawan (Sumber: youtube channel Carlos Winnata)

Permainan tim yang kurang baik karena kemampuan individunya dalam menggunakan hero dan pola permainan yang buruk dapat memicu kekerasan verbal terjadi. Pada gambar 6 terlihat percakapan teks dari akun zai_01 mengatakan "clint atas yu tolol ini tim nya," dari kalimat tersebut menunjukkan tindakan mengajak teman satu timnya yang menggunakan hero 'clint' untuk bermain di zona atas pada map game tersebut, juga mengatakan bahwa timnya 'tolol'. Teks 'tolol' inilah yang menjadi kekerasan verbal karena merupakan sebuah ungkapan hinaan atau umpatan kepada teman setimnya. Kekerasan verbal ini termasuk pada kategori *undermining* karena mengungkapkan sesuatu yang dapat memiliki dampak merusak atau melemahkan kepercayaan diri dan tekad seseorang.





Gambar 6. Kekerasan Verbal Karena Permainan Tim yang Buruk
(Sumber: Youtube Channel Noob Queen)

Terjadinya kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend Bang Bang* yang paling sering terjadi karena adanya pemain yang sering mati atau *killed* (terbunuh). Pada gambar 7 terdapat perkataan “ko *feed*” dari akun ‘Glonous| Subzero’ kepada akun ‘eeemmmhhhh’. *Feed* di sini memiliki arti memberikan poin atau *experience* kepada lawan (seperti memberi makan) sehingga poin lawan bertambah dan menjadi unggul (gemuk). Kata tersebut terlontar karena akun ‘eeemmmhhhh’ yang menggunakan hero Terizla selalu terbunuh. Kemudian dibalas kembali dengan kata-kata ‘gua kan move jd tank bodohh’, yang merupakan ungkapan balasan atau menyangkal karena telah disalahkan dan menjelaskan bahwa hero yang dia pilih berubah *role*, yang awalnya sebagai *fighter* menjadi *tank* sehingga menyebabkan dia banyak terbunuh.

Kata *feed* merupakan bentuk kekerasan verbal yang menjadi pemicu terjadinya kekerasan verbal yang lain. Kata tersebut termasuk pada kekerasan verbal *accusing and blaming* karena terdapat aktifitas menyalahkan seseorang, dalam hal ini menyalahkan akun ‘eeemmmhhhh’. Akibat dari kekerasan verbal ini terjadilah kekerasan verbal lain sesuai dengan teori komunikasi aksi-reaksi, akun yang disalahkan membalas dengan kata ‘bodoh’ sebagai bentuk kekerasan verbal pada kasus ini. Kata ini terlontar karena akun ‘Glonous| Subzero’ tidak memahami situasinya sehingga disebut ‘bodoh’. Kata tersebut termasuk pada kekerasan verbal *judging and criticizing* karena menilai atau menghakimi akun lain tidak mengerti kondisinya dengan menyebut ‘bodoh’.



Gambar 7. Kekerasan Verbal Karena Adanya Pemain yang Sering Terbunuh
(Sumber: Youtube Channel GoodTime GAMING)

Kekerasan verbal yang terjadi terkadang melewati batas wajar, yaitu ketika kedua belah pihak (antar pemain) saling berbalas chat untuk saling menghina, yang terkadang menghina asal negara, rasis, dan bahkan agama. Ataupun ada pemain yang melakukan *'toxic'* yaitu selalu melontarkan kata-kata kasar terus menerus yang bersifat memojokan, menghina, dan meremehkan para pemain yang lainnya⁹. Hal ini terjadi pada pertandingan yang diupload oleh akun *youtube* 'Nanda Bonda', terlihat beberapa kata-kata kasar yang terlontar. Kata-kata tersebut merupakan kekerasan verbal yang termasuk dalam kategori *verbal abuse disguised as jokes* (pada kalimat "lu hasil persetubuhan anjing dan dajal kan"), *name calling* (pada kalimat "myanmar dog country" dan "haya anak lonte"), dan *undermining* (pada kalimat "doakan haya smoga cpt mati").



⁹Timothy Yosse, "5 Tips Hadapi Toxic Player Di Game Mobile Legends," Oketechno, 2019, <https://techno.okezone.com/read/2019/06/21/326/2069288/5-tips-hadapi-toxic-player-di-game-mobile-legends?page=1>.



Gambar 8. Kekerasan Verbal Saling Menghina Antar Pemain
(Sumber: Youtube Channel Nanda Bonda)

Perbuatan kekerasan verbal yang terjadi pada kasus di atas dapat menyebabkan masalah yang cukup serius, karena telah menghina negara, memfitnah bahwa seorang yang dihina merupakan hasil persetubuhan dari anjing dan dajal, juga melakukan penekanan dengan mendoakan agar cepat mati. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang norma-norma dalam berkomunikasi di dunia maya dan kurangnya pengetahuan keagamaan.

c. Psikologi Permainan dan Pandangan Ajaran Islam dalam Berkomunikasi Sosial

Meruntut dari empat faktor tersebut, perkataan kasar yang kerap terjadi dalam permainan *game online*, berupa perkataan menghina, mengejek, dan bahkan memaki dengan kata-kata yang kasar, serta dapat dikarakteristikan dengan kemarahan dan sikap bermusuhan. Perilaku kekerasan verbal (*verbal abuse*) dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi yang merusak (destruktif) yang ditujukan untuk mengganggu konsep diri dan menghasilkan emosi negatif orang lain. Kekerasan verbal merupakan bentuk mekanisme maladaptif yang sesekali ditampilkan seorang individu ketika dalam situasi stres, marah, dan kecewa. Akan tetapi, pada beberapa individu pola kekerasan verbal ini kerap ditampilkan dengan sengaja, sebagai bentuk perilaku untuk mengendalikan, memanipulasi, dan membalas individu lain.

Salah satu faktor kekerasan verbal yang terjadi pada individu dapat disebabkan oleh pengaruh keluarga atau pola asuh orang tua. Apabila anak dibesarkan dalam keluarga yang kurang harmonis dan orang tua kerap berkomunikasi dengan perkataan yang kasar, maka besar kemungkinan seorang anak akan meniru bentuk komunikasi negatif orang tua dan akan anak aplikasikan dalam kehidupan kesehariannya. Seperti dikemukakan oleh ¹⁰ bahwa individu mengembangkan tingkah laku menyimpang sebagai produk

¹⁰Kartini Kartono, *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2017).

transformasi psikologis yang dipaksakan oleh situasi dan kondisi lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa situasi sosial dapat mengalahkan faktor internal individu (pikiran, akal, dan hati nurani).

Berdasarkan sudut pandang psikologis, percakapan kasar yang kerap terjadi dalam permainan daring *MLBB* dapat terjadi karena player 1 yang menerima pesan kasar dari player 2 akan mencerna pesan tersebut dalam pikiran dan perasaannya, sehingga dalam diri player 1 terjadi proses psikologis yang sama dengan player 2. Dengan demikian player 1 mengerti apa yang disampaikan player 2 dan atas dasar pengertian itu player 1 membuat respon jawaban atau reaksi yang sesuai. Ketika pesan yang disampaikan tersebut bersifat kasar dan negatif, maka respon dan reaksi yang diterima pun akan serupa. Kekerasan verbal dapat berdampak jangka panjang terhadap kerusakan kondisi psikologis individu, bahkan dapat pula berdampak negatif terhadap konsep diri individu¹¹. Hal ini yang kemudian menandakan bahwa kekerasan verbal di dunia daring, khususnya dalam game online, sama atau bahkan bisa lebih berbahaya dibandingkan dengan kekerasan verbal di dunia nyata.

Allah menyebutkan kata mencela dengan ungkapan *Hammâz*. Sebagaimana yang terdapat pada ayat 11 dari surat al-Qalam.

“Yang banyak mencela, yang kian ke mari menghambur fitnah.”¹²

Kata tersebut diambil dari *al-Hamzu* yang berarti tekanan dan dorongan keras. Ibnu Mandhûr dalam *Lisân al-‘Arab* mengungkapkan bahwa kata *Hammâz* memiliki beberapa makna, di antaranya adalah *al-ghard*/ yang halus, *al-kasr*/ bilangan, *al-‘ayb*/cacat atau cela, *al-‘aşr*/debu, dan *al-ghîbah*/ghibah¹³. Dari beberapa makna tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kata *Hammâz* pada ayat tersebut berarti dorongan halus dalam diri seseorang sehingga tanpa ia sadari dari lidahnya keluar kata celaan terhadap orang lain. Hal ini senada dengan pendapat Quraish Shihab yang mendefinisikan kata sebagai gunjingan, umpatan, atau menyebut sisi negatif orang lain yang tidak berada di hadapannya.

Dari perbuatan itu, tak ayal dapat menimbulkan perselisihan antara sesama manusia¹⁴. Senada dengan Quraish Shihab, Wahbah Az-Zuhaili dalam tafsirnya *Al-Munir* mengungkapkan bahwa orang yang suka mencela akan sering menyakiti hati orang lain, dia akan menyebut orang-orang dengan dengan kejelekan-kejelekan di wajah mereka¹⁵. Perkataan yang mencela ini memberikan dampak negatif dalam keberlangsungan permainan *online*, sehingga membuat

¹¹Barbara K. Kaye and Barry S. Sapolsky, “Offensive Language in Prime-Time Television: Four Years After Television Age and Content Ratings,” *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2004, https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4804_2.

¹²(Q.S. al-Qalam [68]: 11)

¹³Ibn Mandûr, *Lisân Al-‘Arab*, Jilid 15 (Beirut: Dâr al-Ihÿâ’ al-Turâth al-‘Arabî, n.d.).

¹⁴Muhammad Quraish Shihab, *Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

¹⁵Wahbah Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Munir* (Jakarta: Gema Insani, 2014).

permainan ini menjadi tidak nyaman, dampak yang dihasilkan dari terlontarnya perkataan mencela membuat kondisi jiwa dan pikiran pemain menjadi kacau sehingga pemain tidak fokus dalam bermain dan mengutamakan hawa nafsunya.

Selain kata mencela, di dalam al-Qur'an juga ditemukan kata mengolok-ngolok pada Q.S. al-Baqarah ayat 14-15.

“Apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka mengatakan: “Kami telah beriman “. Dan bila mereka kembali kepada syaitan-syaitan mereka, mereka mengatakan: ‘Sesungguhnya kami sependirian dengan kamu, kami hanyalah berolok-olok’. Allah akan (membalas) olok-olokan mereka dan membiarkan mereka terombang-ambing dalam kesesatan mereka.”¹⁶

Kata *yastabzi'u* dalam ayat diatas berarti memperolok-olok. Menurut Quraish Shihab, kata tersebut muncul akibat sikap dan ucapan yang lontarkan oleh orang-orang munafik kepada orang-orang mukmin. Dalam ayat ini juga Allah akan membalas dengan balasan yang setimpal terhadap apa yang mereka lakukan ¹⁷. Dari penjelasan tersebut dapat difahami bahwa mengolok-ngolok merupakan perbuatan yang tidak disukai Allah, dan bagi pelakunya akan mendapatkan *punishment* dari Allah Swt. Hal ini bukan tanpa alasan, karena dengan sangat tegas, Rasulullah menyebut bahwa orang yang tidak bisa menjaga lisannya sebagai orang yang tidak memiliki keimanan terhadap Allah dan Hari Akhir. Sebagaimana hadis Nabi *“Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan Hari Akhir, maka hendaklah ia mengatakan hal yang baik atau diam”¹⁸*.

Memperolok-olok seseorang ketika bermain *game online* memberikan dampak yang cukup merusak. Bukan hanya dari segi cara bermain yang menjadi tidak baik, melainkan hubungan antar manusia yang berbeda sifat, suku, dan asal daerah, sehingga terdapat pandangan negatif terhadap suku dan asal daerah tertentu atau bahkan lebih buruknya adalah mengundang keburukan yang lain. Ketika seseorang memperolok-olok terdapat suatu reaksi tertentu, baik reaksi balasan dengan memperolok-olok kembali hingga membentuk mental seseorang menjadi penuh emosi dan tidak sabar.

Ajaran Islam sangat memuliakan etika dalam komunikasi, karenanya jika menyimpang akan selalu ada konsekuensi sanksi akhirat di dalamnya ¹⁹. Oleh karena itu, al-Qur'an memberikan *clue* yang jelas tentang prinsip komunikasi yang baik. *Pertama, Qawlan Sadidan* (perkataan yang benar, lurus, jujur).

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar”²⁰.

¹⁶(Q.S. al-Baqarah [2]: 14-15)

¹⁷M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

¹⁸Hadis Riwayat Bukhari No. 6019, Bab *“Man kana yu'minu billah wa al-yawm al-akhir”*. Imam Bukhari, *Sahih Bukhari* (Maktabah Syamilah), Juz 20, Hal. 134.

¹⁹Andi Abdul Muis, *Komunikasi Islami* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001).

²⁰(Q.S. al-Ahzab [33]: 70)

Dalam ayat tersebut dengan tegas Allah menyandingkan perintah taqwa dengan menjaga perkataan bagi orang-orang yang beriman²¹. Wahbah al-Zuhailly memaknai kata *Qawlan Sadīdan* pada ayat di atas dengan ucapan yang tepat dan bertanggung jawab, yaitu ucapan yang tidak bertolak belakang dengan ajaran agama. Lebih lanjut Wahbah mengatakan bahwa ayat ke-70 surah al-Ahzâb mengandung dua perintah Allah, yaitu perintah ketaatan dan ketaqwaan serta menjauhi larangan-Nya; kemudian perintah Allah terhadap mukminin untuk berbicara dengan *qawlan sadīdan*, yaitu perkataan yang sopan dan baik. Dari penafsiran Wahdah Zuhaily tersebut, tampak sekali bahwa antara ketaqwaan dan *qawlan sadīdan* memiliki korelasi yang kuat. Artinya, semakin seserang memiliki ketaqwaan dalam dirinya, maka hanya perkataan yang baiklah yang akan keluar dari mulutnya. Sebaliknya, ketika tidak ada ketaqwaan dalam diri seseorang, maka ia akan selalu berkata kotor²².

Perkataan yang benar, lurus, dan jujur dapat diterapkan dalam proses komunikasi bermain *game online*. Seperti contohnya ketika memilih hero yang akan dipakai, pemain bisa melakukan *request* (permintaan) bahwa dia hanya mampu menggunakan hero-hero tertentu, sehingga teman sepermainan yang lain dapat memahami kondisinya.

Kedua. Qawlan Balīghan atau perkataan yang membekas pada jiwa, dan tepat sasaran²³. Sebagaimana yang terdapat pada Q.S. al-Nisâ' ayat 63;

“Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka Qawlan Balīghan –perkataan yang berbekas pada jiwa mereka”.

Di dalam Islam, penggunaan yang paling baik adalah menyeru kepada kebaikan dan melarang dari perbuatan yang munkar atau *al-amr bi al-ma'ruf wa naby 'an al-munkar*, dan berdakwah kepada Allah Swt. Jika tak sanggup melakukan hal itu, maka minimal ia mampu menjaga lisannya untuk tidak mengucapkan segala bentuk keburukan. Perkataan yang berbekas pada jiwa ini akan berpengaruh positif jika dilakukan ketika bermain *game online*. Memberikan motivasi ataupun memberikan kepercayaan kepada teman satu tim dengan perkataan yang baik akan berdampak terhadap psikologis pemain. Permainan akan terasa lebih menyenangkan dan pemainpun akan merasa lebih percaya diri, sehingga kemampuan dalam bermain *game online* dapat dikeluarkan secara maksimal.

Ketiga. Qawlan Maisûrâ atau perkataan yang ringan, Al-Qur'an memerintahkan umat Islam melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Sebagaimana firman Allah:

²¹Muslimah, “Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam,” *Sosial Budaya* 13, no. 2 (2016): 118–19, <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.24014/sb.v13i2.3534>.

²²Az-Zuhailly, *Tafsir Al-Munir*.

²³Muslimah, “Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam.”

“Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang pantas”²⁴.

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa *Qawlan Maisûrâ* bermakna komunikasi yang memiliki pesan yang sederhana, mudah dimengerti dan dapat dipahami secara langsung tanpa harus mencerna pesan tersebut untuk kedua kalinya. Perkataan yang mudah dipahami ini dapat membantu dalam proses kerjasama tim dalam memenangkan permainan. Keterbatasan penggunaan chat dalam bermain karena harus berfokus menggerakkan hero, mengharuskan pemain melakukan proses chat dengan kata-kata singkat dan mudah dimengerti. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi yang menyebabkan munculnya kekerasan verbal.

Keempat. Qawlan Layyina atau perkataan yang lemah lembut. Dalam al-Qur’an, Allah memerintahkan hambanya untuk bertutur kata dengan lemah lembut. Sebagaimana yang tertuang dalam Q.S. Tâhâ ayat 44;

”Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, Mudah-mudahan ia ingat atau takut”

Ayat tersebut merupakan perintah Allah Swt kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah-lembut ketika mendakwahi Fir’aun. Karena dengan berbicara lemah lembut akan membuat hati orang yang diajak berkomunikasi akan tersentuh dan akan mudah menerima pesan yang kita sampaikan. Perkataan yang lemah lembut dapat dipraktikkan dalam memanggil teman satu tim dengan nama yang baik, bukan melakukan kekerasan verbal berjenis *name calling*, yang dapat memicu emosi dari pemain lain.

Kelima. Qawlan Karîma atau perkataan yang mulia. Dalam berkomunikasi, Allah memerintahkan kepada hamba-Nya agar senantiasa menggunakan perkataan yang mulia dalam berkomunikasi dengan siapapun. Sebagaimana dalam Q.S. al-Isrâ’ ayat 23;

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan jangan engkau membentak keduanya dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”.

Dari ayat di atas, dapat diambil *ibrah* komunikasi yang baik tidak dinilai dari kedudukan seseorang, tetapi dari perkataan yang diucapkannya. Karena ketika seseorang mengucapkan hal yang buruk bahkan cenderung merendahkan orang lain, maka hal itu akan berimplikasi pada kualitas hubungan sosial seseorang, bahkan lebih dari itu dapat memutuskan relasi sosial. Perkataan yang mulia ini sering sekali tidak digunakan oleh pemain *game online*, mereka cenderung merendahkan atau meremehkan pemain lain. Pemain *game online* seharusnya sadar bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan

²⁴(Q.S. al-Isrâ’: 28)

masing-masing. Oleh karena itu pemain *game online* perlu menghargai teman atau lawannya sehingga tercipta persaingan yang baik dalam bermain *game*.

Keenam. Qawlan Ma'rufa/ perkataan yang baik atau ungkapan yang pantas. Sebagai seorang muslim yang baik, sudah sepatutnya selalu bertutur kata yang baik, jauh dari menggunjing, menghardik, memfitnah dan menghasut orang lain. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. al-Ahzâb ayat 32;

“Hai isteri-isteri Nabi, kamu sekalian tidaklah seperti wanita yang lain, jika kamu bertakwa. Maka janganlah kamu tunduk dalam berbicara sehingga berkeinginanlah orang yang ada penyakit dalam hatinya dan ucapkanlah Qawlan Ma'rufa –perkataan yang baik.”

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa komunikasi yang baik adalah ketika seseorang selalu berhati-hati, memikirkan dan merenungkan apa yang akan ia ucapkan. Sehingga yang ia ucapkan hanyalah sesuatu yang baik. Karena ciri seorang muslim adalah ketika orang lain di sekitarnya terhindar dari keburukan perkataan dan perbuatannya. Komunikasi yang paling penting dalam permainan *game online* ini adalah berkata baik atau diam. Pemain perlu berhati-hati dalam berucap, karena dari apa yang diucapkan terdapat konsekuensi. Pemain yang berbicara kotor dalam permainan *game online* ini dapat dilaporkan oleh pemain lain, yang mengakibatkan akun pemain akan di *banned* dengan tidak dapat menggunakan fitur chat atau akunnya tidak dapat digunakan kembali. Dalam permainan itu sendiri sudah menjunjung tinggi nilai-nilai komunikasi yang baik dengan adanya fasilitas pelaporan pemain yang bertindak dan bertutur kata tidak baik.

Penutup

Kekerasan merupakan suatu tindakan yang merugikan banyak orang karena dapat melukai fisik, mental, maupun batin seseorang. Kekerasan memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah kekerasan verbal yang merupakan bentuk manipulasi secara langsung maupun tidak langsung yang bisa terjadi di lingkungan sosial, budaya, pendidikan, dan keluarga. Kekerasan verbal dapat terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi, dapat berupa faktor intern ataupun faktor ekstern.

Kekerasan verbal dalam lingkup permainan berbasis daring (*online*) seperti *Mobile Legend Bang Bang* dapat terjadi karena beberapa faktor seperti pengetahuan tentang moral, kebutuhan ingin diakui, karakter lingkungan dunia maya, serta kesetaraan dan rasa memiliki teman. Kekerasan verbal yang terjadi pada permainan daring ini yaitu berupa kata-kata kasar yang dilontarkan melalui fitur *chatting* yang tersedia. Kekerasan verbal dilakukan karena memiliki tujuan untuk memancing emosi lawan, mencela lawan, sebagai bentuk kekesalan, atau bahkan sudah menjadi kebiasaan untuk meramaikan jalannya permainan.

Melihat dari sudut pandang agama Islam, bahwa perbuatan melontarkan kata-kata yang tidak baik dengan berbagai tujuan yang tidak baik pula merupakan perbuatan yang dapat menimbulkan perselisihan antar umat manusia. Ajaran Islam mengajarkan etika dalam berkomunikasi, dan bila menyimpang akan selalu ada

konsekuensi yang didapatkan baik di dunia maupun di akhirat. Al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam memberikan *clue* tentang bagaimana prinsip komunikasi yang baik. Ajaran Islam mengajarkan untuk berkomunikasi dengan 1) perkataan yang benar, lurus dan jujur, 2) perkataan yang membekas pada jiwa dan tepat sasaran, 3) perkataan yang ringan, 4) perkataan yang lemah lembut, 5) perkataan yang mulia, 6) perkataan yang baik atau ungkapan yang pantas.

Komunikasi Islami dapat diterapkan dengan baik dalam proses berjalannya permainan *game online* ini. Terjadinya kekerasan verbal karena banyak pemain yang tidak mengetahui atau lingkungan yang jauh dari nilai-nilai komunikasi islami. Pengetahuan tentang cara bertutur kata yang kemudian diterapkan dalam permainan, akan memberikan dampak positif yang dapat menguntungkan pemain itu sendiri. Pada dasarnya permainan *MobileLegend Bang Bang* menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas dan menjaga pemain dari perbuatan buruk baik secara lisan maupun fisik dengan adanya fitur-fitur pendukung seperti pelaporan pemain (*report player*).

Daftar Pustaka

- Az-Zuhaili, Wahbah. *Tafsir Al-Munir*. Jakarta: Gema Insani, 2014.
- Devita Rani, Effiati Julian Hasibuan, Rehia K. Isabela Barus. "Impact of Mobile Legends Game: Bang-Bang for Students." *Jurnal Perspektif* 7, no. 1 (2018): 6–12.
- Eriyanto. *Analisis Isi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Jalaludin Rakhmat. *SQ for Kids: Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini*. Bandung: Mizan Pustaka, 2007.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Kaye, Barbara K., and Barry S. Sapolsky. "Offensive Language in Prime-Time Television: Four Years After Television Age and Content Ratings." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2004.
https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4804_2.
- Keraf, Gorys. *Argumentasi Dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997.
- Lickona, Thomas. *Character Matters (Persoalan Karakter): Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas, Dan Kebajikan Penting Lainnya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Mandûr, Ibn. *Lisân Al-'Arab*. Jilid 15. Beirut: Dâr al-Ihyâ' al-Turâth al-'Arabî, n.d.
- Muis, Andi Abdul. *Komunikasi Islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Edisi Revisi*, 2007.
- Muslimah. "Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam." *Sosial Budaya* 13, no. 2 (2016): 118–19. <https://doi.org/DOI>:
<http://dx.doi.org/10.24014/sb.v13i2.3534>.
- Navarro, Joe. *Cara Cepat Membaca Bahasa Tubub*. Jakarta Selatan: Change, 2015.
- Ribut Wahyu Eriyanti. "Power Gap as One of the Trigger of Verbal Abuses Committed by Teachers in Schools." *International Journal of Instruction* 11, no. 1 (2018): 363–78.
- Ryan, Ilham. "Word Formation Processes in Mobile Legends: Bang Bang."

- Universitas Diponegoro, 2017.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbab: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Shihab, Muhammad Quraish. *Tafsir Al-Misbab: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sutikno. *The Power of Emphaty in Leadership*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Valentina, Elvi, and Wulan Purnama Sari. "Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang." *Jurnal Koneksi* 2, no. 2 (2018): 300–306. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/3899>.
- Yosse, Timothy. "5 Tips Hadapi Toxic Player Di Game Mobile Legends." Oketechno, 2019. <https://techno.okezone.com/read/2019/06/21/326/2069288/5-tips-hadapi-toxic-player-di-game-mobile-legends?page=1>.