

Mobile Legends dan Dampak Toksik: Refleksi Sikap dan Perilaku Remaja dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam

Esti Nurul Qhomariah¹, Ai Fatimah Nur Fuad², Muhammad Abdullah Darraz³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
estinurul0@gmail.com¹, fatimah_nf@uhamka.ac.id²,
m_abdullahdarraz@uhamka.c.id³

ABSTRACT

Mobile Legends, as an online game that is popular among teenagers, has attracted the attention of many parties regarding the social and behavioral impacts that may arise from interactions in the game. This scientific article aims to explore the toxic impact of Mobile Legends on adolescent attitudes and behavior, with a focus on the perspective of Islamic religious education. This study uses a qualitative approach in the form of interviews to collect data from teenagers who actively play Mobile Legends. Through in-depth interviews, this research tries to identify patterns of toxic behavior in games and analyze how the values of Islamic religious education can shape teenagers' understanding of the concepts of justice, tolerance and ethics in the context of online games. The research results show that there is a correlation between the intensity of playing Mobile Legends and changes in teenagers' attitudes and behavior. Apart from that, this article also discusses Islamic education strategies that can be implemented to overcome toxic impacts that may arise, including the formation of moral character, instilling Islamic values, and promoting mutual respect in cyberspace. It is hoped that this article will provide deeper insight into the relationship between Mobile Legends and its toxic impact on adolescent attitudes and behavior, as well as contribute to the development of Islamic religious education in facing modern challenges such as online games which can influence the mindset and behavior of the younger generation.

Keywords: *Mobile Legends, Islamic Religious Education, toxic impact, adolescent behavior*

ABSTRAK

Mobile Legends, sebagai *game online* yang populer di kalangan remaja, telah menarik perhatian banyak pihak terkait dampak sosial dan perilaku yang mungkin timbul dari interaksi dalam game tersebut. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak toksik Mobile Legends terhadap sikap dan perilaku remaja, dengan fokus pada perspektif pendidikan Agama Islam. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa wawancara untuk mengumpulkan data dari remaja yang aktif bermain Mobile Legends. Melalui wawancara mendalam, penelitian ini mencoba mengidentifikasi pola perilaku toksik dalam permainan dan menganalisis bagaimana nilai-nilai pendidikan Agama Islam dapat membentuk pemahaman remaja terhadap konsep keadilan, toleransi, dan etika dalam konteks permainan daring. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi antara intensitas bermain Mobile Legends dan perubahan sikap serta perilaku remaja. Selain itu, artikel ini juga membahas strategi pendidikan Agama Islam yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi dampak toksik yang mungkin muncul, termasuk pembentukan karakter moral, penanaman nilai-nilai Islam, dan promosi sikap saling menghormati di dunia maya. Artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang hubungan antara Mobile Legends dan dampak toksiknya terhadap sikap dan perilaku remaja, serta memberikan kontribusi

terhadap pengembangan pendidikan Agama Islam dalam menghadapi tantangan modern seperti permainan daring yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku generasi muda.

Kata kunci: Mobile Legends, Pendidikan Agama Islam, dampak toksik, perilaku remaja

PENDAHULUAN

Belakangan ini, pesatnya kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam pola perilaku dan gaya hidup manusia. Kemajuan teknologi ini tidak hanya mempengaruhi cara kita bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi cara kita menikmati waktu senggang dan hiburan kita. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan teknologi adalah meningkatnya popularitas *game online*, menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja (Marie & Fahyuni, 2021).

Game online adalah bentuk permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai mediumnya (Putri & Kokotiasa, 2021). Asal-usul istilah "*game online*" berasal dari bahasa Inggris, di mana "*game*" berarti permainan, dan "*online*" terdiri dari kata "*on*" dan "*line*." Dalam konteks ini, "*on*" dapat diartikan sebagai hidup, sedangkan "*line*" mengacu pada saluran. Oleh karena itu, "*online*" dapat diartikan sebagai saluran yang memiliki koneksi atau sambungan. Dengan demikian, konsep *game online* dapat dijelaskan sebagai permainan yang dapat diakses melalui saluran atau koneksi menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud di sini mencakup saluran yang menghubungkan antara satu server dengan yang lainnya.

Game online merupakan permainan virtual yang cukup kompleks, menyajikan berbagai kemungkinan dan variasi hiburan (Marie & Fahyuni, 2021). Komponen-komponen dalam *game online* mencakup dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada dasarnya melibatkan aspek sosial, di mana bermain bersama orang lain dapat membentuk komitmen sosial tertentu. Tujuan dari adanya *game online* tidak hanya sebatas untuk hiburan, tetapi juga dapat membuka peluang untuk berteman, serta meningkatkan penghasilan finansial (Surbakti, 2017). Bahkan, di era digital ini, *game online* telah menjadi platform untuk turnamen antar kelompok, squad, sekolah, kampus, kota, bahkan hingga tingkat nasional.

Dalam *game online* tersebut, terdapat sistem permainan dengan tampilan visual menarik yang dapat dikontrol sesuai keinginan pemainnya. *Game online* ini tidak hanya berupa hiburan yang hanya bisa ditonton, melainkan para pemain dapat aktif berpartisipasi dengan menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya bersama-sama dengan pemain lainnya (Andri & Andy, 2018).

Dari perspektif Islam, permainan *online* dapat dianggap sebagai hal yang baru dan belum memiliki panduan hukum dalam Al-Quran maupun Al-Hadits (Darajat, 2013). Pengambilan keputusan hukum terkait dengan sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan merujuk pada prinsip hukum dasar dari masalah tersebut. Dalam Ushul Fikih, terdapat suatu kaidah yang menyatakan bahwa:

"Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya".

Berkaitan dengan *game online* menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama *game* tersebut tidak menimbulkan kemudharatan sehingga bisa menggugurkan hukum asal dari game tersebut.

Dalam permainan *online* tersebut, terdapat sebuah sistem permainan dengan tampilan visual yang menarik, yang dapat dikendalikan sesuai keinginan pemain (Rani et al, 2018). *Game online* ini tidak hanya sekedar permainan yang bisa ditonton, tetapi pemain dapat aktif berpartisipasi dalam menggerakkan elemen-elemen visual di dalamnya bersama-sama dengan pemain lain. Bahkan, di dalam *game online* ini, para pemain dapat bersaing untuk meraih skor tertinggi yang menentukan pemenang dan yang kalah.

Mobile Legends, sebagai salah satu permainan daring yang paling diminati oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak, orang dewasa, dan bahkan mahasiswa, sangat populer karena keseruannya (Zikrillah et al, 2021). Dalam permainan ini, pemain dapat memilih hero untuk melawan tim lawan, serta menentukan anggota tim mereka sendiri untuk merancang strategi yang terorganisir. Selain itu, dalam game ini, kita memiliki kemampuan untuk membentuk grup atau squad dengan teman-teman pilihan kita, yang dapat bersaing dalam kompetisi game baik tingkat internasional maupun lokal (Putri & Kokotiasa, 2021).

Namun, seiring dengan maraknya pengguna dari permainan ini, timbul berbagai kekhawatiran, terutama terkait dampak sosialnya, yang khususnya mencakup sikap dan perilaku remaja (Marie & Fahyuni, 2021). *Mobile Legends* tidak hanya menjadi sumber hiburan semata bagi remaja, tetapi juga membentuk sebuah komunitas virtual yang dinamis, di mana interaksi antar pemain menjadi bagian penting dari pengalaman bermain (Rohman, 2018). Interaksi yang intens di dalam permainan dapat memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan sosial dan moral remaja, yang kemudian akan mengarah pada timbulnya risiko perilaku toksik (Rani et al, 2018).

Perilaku toksik dalam *game online* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk pengalaman bermain, pengetahuan tentang game, karakter pemain, interaksi antar pemain, dan aspek teknis game (Ahmad Latif, Chairil Agustin, dan Wibowo Ahimsa, 2021). Terdapat konsekuensi negatif dari terlibat dalam *game online* yang melibatkan aspek-aspek non-material. Salah satu dampaknya adalah kecanduan atau bersifat adiktif pada game seperti *Mobile Legends*, yang dapat menyebabkan pemain mengabaikan aktivitas sehari-hari mereka dan potensial merusak kesejahteraan psikologis. Penggunaan bahasa kasar dan tidak pantas seringkali muncul dalam interaksi game, bukan hanya di Indonesia, tetapi juga di berbagai negara (Andri & Andy, 2018). Selain itu, bermain game online dapat mengakibatkan pengabaian terhadap kegiatan dunia nyata, di mana pemain terperangkap dalam dunia permainan dan didorong untuk menyelesaikan tugas-tugas di dalamnya, mengganggu alokasi waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan seperti ibadah, pendidikan, atau pekerjaan.

Game online, termasuk *Mobile Legends*, memiliki potensi untuk menjadi medan tempur virtual di mana perilaku toksik, seperti pelecehan verbal dan

intimidasi, dapat terjadi (Valentina et al, 2018). Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami secara lebih rinci tentang bagaimana permainan daring ini berkontribusi terhadap perilaku remaja, terutama ketika terlibat dalam perilaku toksik yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan moral mereka.

Pendidikan Agama Islam hadir sebagai pondasi moral bagi umat Islam, memberikan pedoman etika dan nilai-nilai yang berguna untuk membimbing perilaku sehari-hari (Ali, 2018). Pendidikan Agama Islam menganggap tugas seorang pendidik sebagai suatu yang sangat mulia, karena dalam pandangan Islam, individu yang memiliki iman dan ilmu pengetahuan diberikan derajat yang lebih tinggi (Faruqi & Iryanti, 2024). Dalam konteks permainan daring seperti Mobile Legends, Pendidikan Agama Islam dapat memainkan peran penting dalam memberikan panduan moral kepada remaja agar dapat menjalani kehidupan digital dengan sikap yang baik dan positif. Pendidikan Agama Islam menanamkan nilai-nilai keadilan, toleransi, dan etika dalam pemahaman remaja, yang dapat menjadi landasan dalam menghadapi dinamika kompleks dunia maya (Muis, 2001).

Dengan menggabungkan Mobile Legends sebagai fenomena digital dan Pendidikan Agama Islam sebagai kerangka nilai, artikel ini bertujuan untuk menjelajahi dampak toksik dari Mobile Legends dan merefleksikan sikap serta perilaku remaja. Pendekatan ini memungkinkan kita untuk melihat lebih dalam tentang bagaimana nilai-nilai agama dapat membentuk persepsi remaja terhadap perilaku dalam permainan daring dan bagaimana sikap-sikap ini dapat diartikulasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah wawancara mendalam kepada tiga orang remaja berusia diatas 17 tahun yang merupakan warga RT 12/01 Kapuk, Cengkareng, Jakarta Barat yang sering bermain Mobile Legends. Pendekatan kualitatif ini dirancang untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang pengalaman remaja dalam bermain permainan ini (Sugiyono, 2008). Pertanyaan terstruktur disusun sebelumnya untuk menggali pandangan mereka tentang interaksi dalam permainan, pengaruhnya terhadap sikap dan perilaku, serta refleksi mereka terhadap nilai-nilai agama dalam konteks permainan daring.

Wawancara mendalam memberikan ruang bagi responden untuk menjelaskan dengan rinci pengalaman dan pandangan mereka, memberikan wawasan yang lebih mendalam dan kontekstual (Arikunto, 2006), yang pada penelitian ini terkait dengan bagaimana Mobile Legends memengaruhi sikap dan perilaku remaja. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dinamika sosial yang terbentuk dalam komunitas pemain Mobile Legends dan bagaimana Pendidikan Agama Islam dapat memberikan panduan moral dalam menghadapi tantangan yang muncul.

Melalui pendekatan ini, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang dampak toksik permainan daring, khususnya Mobile

Legends, dan bagaimana Pendidikan Agama Islam dapat menjadi pedoman moral yang efektif dalam membentuk sikap dan perilaku remaja dalam dunia digital yang terus berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara kepada remaja berusia 17 tahun ke atas yang aktif bermain Mobile Legends. Peneliti juga kemudian membuat sebuah *guideline* wawancara yang akan membantu dalam proses analisis. *Guideline* wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1

No	Aspek	Indikator
1.	Pengalaman individu dalam bermain <i>mobile legends</i>	Familiaritas dengan mobile legends
		Motivasi dalam bermain mobile legends
2.	Dampak sosial dalam permainan mobile legends	Perkembangan social (dalam kehidupan sehari-hari)
		Persepsi terhadap komunitas mobile legends
3.	Dampak moral dan etika	Nilai-nilai agama dalam permainan
		Refleksi bentuk etika yang ada dalam permainan
4.	Perilaku toksik	Pemahaman terkait perilaku toksik
		Pengalaman terkait perilaku toksik dalam permainan mobile legends

Hasil dari pelaksanaan wawancara tersebut dapat terbilang beragam. Wawancara dilakukan kepada tiga orang subjek berusia diatas 17 tahun, dan pada penelitian ini semua subjek berjenis kelamin laki-laki. Ketiga subjek juga telah aktif bermain game mobile legends lebih dari satu tahun.

Subjek 1 berusia 18 tahun (inisial W) dan sudah aktif bermain mobile legends selama 4 tahun. W mengungkapkan bahwa ia sangat familiar dengan mobile legends dan ia aktif dalam bermain setiap hari. W menyatakan bahwa motivasinya untuk bermain Mobile Legends berawal dari keinginan untuk bersenang-senang, tetapi seiring waktu, dia mulai mengejar kemenangan dan meningkatkan keterampilan bermainnya. W menyatakan bahwa permainan ini telah membantunya meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama dalam tim. Dia merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang baru, terutama sesama pemain mobile legends. W mengakui adanya tekanan dari komunitas Mobile Legends, terutama saat berpartisipasi dalam pertandingan yang lebih kompetitif. Namun, dia juga menyebut bahwa komunitas ini memberikan dukungan dan kesempatan untuk berteman. W menyebut bahwa Mobile Legends dapat mengajarkan tentang kerjasama dan strategi. Namun, dia mengakui bahwa terkadang ada situasi di mana pemain mengabaikan nilai-nilai ini. W memberikan definisi yang jelas tentang perilaku toksik dalam Mobile

Legends, seperti pelecehan verbal dan perilaku agresif. W mengungkapkan bahwa dia pernah mengalami situasi di mana pemain lain berperilaku toksik dan saling melontarkan kata-kata tidak pantas yang mengarah pada pelecehan secara verbal antar pemain.

Subjek 2 berusia 17 tahun (inisial F) dan sudah aktif bermain mobile legends selama 4 tahun. F mengungkapkan bahwa Mobile Legends telah menjadi bagian penting dari hidupnya selama empat tahun terakhir. F menceritakan bahwa dia aktif berkomunikasi dengan timnya melalui obrolan dalam permainan. Interaksi ini, menurutnya, tidak hanya memperbaiki strategi tim, tetapi juga membangun ikatan persahabatan dalam komunitas Mobile Legends. F mengakui bahwa permainan ini telah membantu perkembangannya sosialnya. Ia merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang baru dan membangun hubungan melalui komunitas Mobile Legends. F melihat komunitas Mobile Legends sebagai tempat untuk bertemu teman sekaligus mengejar tujuan bersama. Namun ia juga merasa adanya tekanan untuk terus meningkatkan keterampilan bermain. F menceritakan situasi di mana dia pernah menghadapi dilema etika, terutama dalam memilih karakter yang melibatkan pertimbangan nilai-nilai agama. F memberikan definisi yang jelas tentang perilaku toksik dalam Mobile Legends, termasuk kata-kata kasar yang sering dilontarkan saat bermain. Ia mengakui bahwa ini adalah masalah yang ada di dalam komunitas permainan. F berbagi pengalaman menghadapi perilaku toksik, baik sebagai sasaran maupun pelaku. Ia menyadari bahwa hal ini bukanlah hal yang baik. F menyadari bahwa banyak nilai agama yang mungkin dilanggar dalam permainan Mobile Legends.

Subjek ke 3 berusia 18 tahun (inisial A) dan telah bermain mobile legends selama 2 tahun. A mengungkapkan bahwa dia adalah pemain Mobile Legends yang cukup aktif selama dua tahun terakhir. A awalnya memulai bermain Mobile Legends sebagai hiburan dan mengisi waktu luang. Motivasi ini kemudian berkembang menjadi keinginan untuk meningkatkan keterampilan bermain. A menyebut bahwa dia lebih suka bermain solo dan jarang berkomunikasi secara aktif dengan timnya. Meskipun begitu, dia mengakui bahwa interaksi dalam game membantu meningkatkan koordinasi taktis dalam tim. A melihat permainan ini sebagai cara untuk menghibur diri sendiri dan merasa belum terlalu banyak mempengaruhi perkembangan sosialnya. Baginya, Mobile Legends lebih merupakan hiburan pribadi. A merasa bahwa komunitas Mobile Legends dapat menjadi tempat untuk bertemu teman baru. A menyadari bahwa Mobile Legends dapat mengajarkan tentang kerjasama dan strategi, tetapi ia juga melihat banyak yang tidak memperhatikan nilai-nilai etika dan moral di dalam permainan. A memberikan definisi jelas tentang perilaku toksik, termasuk pelecehan verbal dan perilaku agresif. Meskipun dia belum banyak mengalami, dia menyadari bahwa ini adalah masalah yang umum terjadi. A mengungkapkan bahwa dia telah mengalami beberapa situasi di mana pemain berperilaku toksik. Meskipun tidak terlalu sering, hal ini telah memengaruhi pengalamannya bermainnya.

karena dianggap sebagai keangkuhan yang hukumnya haram. Dengan demikian, ajaran agama Islam secara tegas melarang aktivitas seperti menjelek-jelekan orang atau bentuk agresi lainnya.

Beberapa factor yang mempengaruhi kekerasan verbal dalam permainan antara lain yaitu pengaruh moral. Menurut Lickona (2015), setelah memahami pengetahuan moral, langkah selanjutnya adalah perasaan moral, yang kemudian diikuti oleh tindakan moral. Oleh karena itu, pemahaman moral para pemain dalam bermain Mobile Legends dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi di dalam permainan. Pemain Mobile Legends berasal dari berbagai kelompok usia dan latar belakang sosial, sehingga pola interaksi dan tanggapan mereka cenderung beragam. Secara umum, interaksi pemain yang berasal dari lingkungan sosial yang edukatif akan berbeda dengan pemain yang berasal dari lingkungan sosial yang berkebalikan. Hidup dalam lingkungan sosial yang edukatif dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya berperilaku sebagai makhluk sosial yang mengikuti nilai dan norma, bahkan di dalam dunia maya (Subandi, 2012).

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 (Wardoyo, 2014), kemudian pada saat ia dihadapkan dengan berbagai situasi dan kondisi saat bermain game Mobile Legends, ia menjadi kurang mampu dalam memilih tindakan baik dan tepat dalam merespon situasi dan kondisi di game Mobile Legends. Bahkan mirisnya, kebanyakan para pemain game Mobile Legends melabelkan bahwa *verbal bullying* adalah sesuatu yang wajar untuk meramaikan permainan.

Manusia mempunyai kebutuhan hidup yang beragam, termasuk kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa memiliki dan cinta, penghargaan, serta aktualisasi diri (Hurlock, 2010). Dalam konteks permainan Mobile Legends, seperti telah dijelaskan sebelumnya, Mobile Legends memiliki sistem tingkatan (rank) yang memberikan pengakuan terhadap pencapaian para pemainnya. Para pemain Mobile Legends yang menyediakan waktu untuk bermain game ini dapat dianggap memiliki kebutuhan untuk dihargai atau diakui keberadaannya, baik dalam hal prestasi di dunia permainan maupun dalam menunjukkan keterampilan bermain Mobile Legends. Oleh karena itu, ketika seorang pemain diusik atau dihadapi dengan situasi yang tidak menghormati, mereka dapat merespon secara emosional. Penelitian yang dilakukan oleh Goleman (2009) menunjukkan bahwa perilaku kasar seringkali muncul ketika seseorang kesulitan mengendalikan emosinya dengan baik.

Hal ini juga disebabkan oleh fakta bahwa pada media sosial, individu terlibat dalam interaksi sosial secara tidak langsung dan memiliki kemampuan untuk menyembunyikan identitas, seperti nama dan foto. Keadaan semacam ini mendorong mereka untuk merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mempertahankan prinsip, dan menghadapi individu yang memiliki pandangan berbeda. Seringkali, kebebasan yang diberikan oleh platform tersebut membuat seseorang merasa aman dan leluasa untuk mengekspresikan diri.

Jika dibandingkan dengan kehidupan nyata, perbedaan di media sosial antara satu pemain dengan yang lainnya tidak terlalu jelas, seperti usia dan tingkat pendidikan yang sulit dibedakan. Situasi ini membuat pemain merasa setara dengan yang lainnya. Selain itu, pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi orang yang sependapat dan berseberangan dengannya melalui cara bermain game dan interaksinya. Ketika seseorang merasa setara dan pandangannya sesuai dengan kebanyakan pemain lainnya, ia menjadi lebih berani untuk ikut memberikan komentar. Kesetaraan dan rasa memiliki teman sependapat menjadi faktor yang membuat seseorang merasa nyaman untuk berinteraksi dan memberikan komentar, meskipun komentar tersebut mungkin tergolong kasar atau merugikan dan dapat menyudutkan pemain lain. Hal ini didasarkan pada fungsi otak limbik manusia yang berperan dalam mempertahankan kelangsungan hidup (Navaro, 2015). Keberadaan otak ini mendorong manusia untuk berada dalam situasi yang dianggap aman dan nyaman serta menghindari perilaku yang dianggap merugikan dirinya. Jika seseorang jauh dari nilai-nilai kebajikan, ia lebih cenderung berperilaku secara bebas ketika merasa berada dalam situasi yang dianggapnya aman dan nyaman, terlepas dari nilai dan norma yang ada.

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

بِنَمِيمٍ مَّشَاءٍ مَّمَّازٍ

Artinya : "Yang banyak mencela, yang kian ke mari menghambur fitnah."

Istilah ini berasal dari "al-Hamzu," yang berarti tekanan dan dorongan keras. Ibnu Mandhur dalam Lisan al-„Arâb menjelaskan bahwa kata "Hammâz" memiliki beberapa makna, seperti al-ghard/ yang halus, al-kasr/ bilangan, al-„ayb/cacat atau cela, al-„asr/debu, dan al-ghîbah/ghibah. Dari berbagai makna tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam konteks ayat, "Hammâz" mengacu pada dorongan halus dalam diri seseorang sehingga tanpa disadari, kata-kata celaan keluar dari lidahnya terhadap orang lain. Interpretasi ini sejalan dengan definisi Quraish Shihab, yang menyebut kata ini sebagai gunjingan, umpatan, atau menyebut sisi negatif orang lain yang tidak berada di hadapannya. Menurut Shihab (2002), perbuatan ini dapat menimbulkan perselisihan antara sesama manusia. Pendapat Wahbah Az-Zuhaili dalam tafsirnya Al-Munir juga sejalan, mengungkapkan bahwa orang yang suka mencela seringkali menyakiti hati orang lain dan menyebutkan kejelekan orang dengan cara yang mencolok. Perkataan yang bersifat mencela ini dapat memberikan dampak negatif dalam kelangsungan permainan online, sehingga permainan ini menjadi kurang menyenangkan karena dampak terlontarnya kata-kata mencela, yang menyebabkan kekacauan dalam kondisi emosional dan mental pemain. Akibatnya, pemain kehilangan fokus dalam bermain dan lebih memprioritaskan dorongan emosionalnya.

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

مُسْتَهْزِئُونَ نَحْنُ إِنَّمَا مَعَكُمْ إِنَّا قَالُوا شَيْطِينِهِمْ إِلَىٰ خَلَوْا وَإِذَا آمَنَّا قَالُوا ءَامَنُوا الَّذِينَ لَقُوا وَإِذَا
يَعْمَهُونَ طُغْيَانِهِمْ فِي وَيَمْدُهُمْ بِهِمْ يَسْتَهْزِئُ اللَّهُ

Artinya : “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.”

Kata "yastahzi'u" dalam ayat tersebut memiliki makna memperolok-olok. Quraish Shihab menjelaskan bahwa kata ini muncul akibat sikap dan ujaran yang dilemparkan oleh orang munafik kepada orang mukmin. Allah dalam ayat tersebut mengancam akan memberikan balasan setimpal terhadap perbuatan mereka. Oleh karena itu, memperolok-olok merupakan perilaku yang tidak disetujui oleh Allah dan akan mendapatkan hukuman yang setimpal. Rasulullah dengan tegas menyatakan bahwa seseorang yang tidak dapat menjaga perkataannya tidak memiliki keimanannya kepada Allah dan Hari Akhir. Sebagaimana disampaikan dalam hadis Nabi, "Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan Hari Akhir, maka hendaklah ia mengatakan hal yang baik atau diam."

Dalam konteks bermain *game online*, memperolok-olok seseorang dapat memiliki dampak yang merugikan (Mardiyati, 2017). Selain mempengaruhi cara bermain yang menjadi tidak baik, hal ini juga memengaruhi hubungan antar manusia yang memiliki perbedaan sifat, suku, dan asal daerah. Dampaknya melibatkan pandangan negatif terhadap suku dan daerah tertentu, bahkan dapat menimbulkan konflik lebih lanjut. Reaksi terhadap perlakuan memperolok-olok dapat menciptakan lingkungan emosional yang tidak sehat, memicu pertukaran perolokan balik, dan memperburuk kondisi mental seseorang hingga kehilangan kesabaran (Muslimah, 2016).

Rosulullah shalallahu'alaihi wassalam bersabda : “Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir, janganlah ia mengganggu tetangganya, Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir hendaknya ia memuliakan tamunya dan Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaknya ia berkata baik atau diam.” (HR. Bukhari No: 5559)

Dalam hadits diatas dikatakan bahwa jika beriman kepada Allah dan hari akhir maka kita harus bertuturkata yang baik kepada sesama manusia, namun jika lisan kita tidak dapat mengucapkan hal baik maka terdapat opsi lainnya yakni diam. Begitu halnya dengan bermain mobile legend, terdapat banyak kata-kata yang tidak pantas dikeluarkan oleh para pemain, oleh sebab itu untuk menghindari hal tersebut lebih baik diam.

Rosulullah Shalallahu Alaihi Wa Sallam bersabda : “bukanlah seorang mukmin yang sempurna, yang suka mencaci, mengutuk, berbuat, dan berkata kotor.” (HR Ahmad, Bukhori, dan Tarmidzi)

Hadits diatas menunjukkan bahwa mengucapkan kata-kata kotor adalah perbuatan yang tercela. Umat Islam didesak untuk menghentikan praktik ini, karena dapat mengarahkan orang pada tindakan yang negatif dan memalukan serta merusak reputasi mereka. Sementara itu, Rosulullah Shalallahu Alaihi Wa Sallam menekankan rasa malu seluruh umat Islam. Karna dapat menjauhi kita dari perbuatan tercela serta negative. jika seorang mukmin bermain mobile legends lalu suka mencaci, mengutuk ataupun berkata kotor, maka ia bukan seorang mukmin yang sempurna.

Peneliti juga mewawancarai ke-3 orangtua subjek, dan ketiganya sepakat bahwa tatkala anaknya bermain mobile legends, itu sama sekali tidak dapat diganggu. Ketika orangtua meminta tolong sesuatu ke anaknya, anaknya tersebut akan emosi karna merasa tertanggu dan mengatakan dengan nada seperti bentakan, kemudian dampak lain dari game tersebut ialah anak-anaknya yang lalai akan solatnya serta kewajibannya.

Dalam berkomunikasi, Allah memerintahkan kepada hamba-Nya agar senantiasa menggunakan perkataan yang mulia dalam berkomunikasi dengan siapapun. Terlebih dengan orangtua, Sebagaimana dalam Q.S. al-Isrâ ayat 23

وَلَا أَفْ لِهَمَّا تَقُلْ فَلَا كِلَاهُمَا أَوْ أَحَدُهُمَا الْكِبْرَ عِنْدَكَ يَبْلُغَنَّ إِمَّا ً إِحْسَانًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِيَّاهُ إِلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا رَبُّكَ وَقَضَىٰ كَرِيمًا قَوْلًا لَّهُمَا وَقُلْ تَنْهَرُهُمَا

Artinya: “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”.

Dapat disimpulkan ayat di atas menjelaskan tentang etika berkomunikasi terhadap orangtua, dengan perkataan yang baik dan lembut. Namun dari wawancara bersama orangtua subjek, dikarenakan sebuah game ia rela membentak orangtuanya tersebut, hal ini merupakan dampak toksik dari mobile legend dan suatu dosa karna tidak berbuat baik terhadap orangtua.

Sebagai seorang muslim yang baik, sudah sepantasnya selalu bertutur kata yang baik, jauh dari menggunjing, menghardik, memfitnah dan menghasut orang lain. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. al-Ahżâb ayat 32

مَعْرُوفًا قَوْلًا وَقُلْنَ مَرَضٌ قَلْبُهُ فِي الَّذِي فَيَطْمَعُ بِالْقَوْلِ تَخْضَعْنَ فَلَا اتَّقَيْنَنَّ إِنَّ َّ النِّسَاءِ مِّنْ كَأَحَدٍ لَّسْتُنَّ النَّبِيَّ يُنْسَاءُ

Artinya: “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 Qaulan Ma'rufa –perkataan yang baik.”

Dari ayat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang baik adalah ketika seseorang selalu berhati-hati, memikirkan, dan merenungkan kata-kata yang akan diucapkannya sehingga yang diucapkannya selalu positif. Seorang muslim diharapkan dapat menjaga agar orang di sekitarnya terhindar dari dampak buruk perkataan dan perbuatannya (Alisah, 2018). Dalam konteks permainan game online, prinsip yang penting adalah "berkata baik atau diam." Pemain perlu berhati-hati dalam berbicara, karena kata-kata yang diucapkan memiliki konsekuensi. Pemain yang menggunakan bahasa kasar atau tidak pantas dalam permainan game online dapat dilaporkan oleh pemain lain, dan hal ini dapat mengakibatkan akun pemain tersebut dibanned sehingga tidak dapat menggunakan fitur chat atau akunnya menjadi tidak dapat digunakan kembali. Dengan adanya fasilitas pelaporan pemain yang tidak berperilaku baik, permainan tersebut telah menegaskan nilai-nilai komunikasi yang positif.

Dari ayat tersebut pula, dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap komunikasi yang baik tidak bergantung pada status atau kedudukan seseorang, tetapi pada kata-kata yang diucapkannya. Jika seseorang mengungkapkan kata-kata yang negatif atau merendahkan, hal tersebut dapat berdampak buruk pada kualitas hubungan sosialnya dan bahkan dapat menyebabkan putusnya relasi sosial. Pemahaman bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing seharusnya menjadi landasan bagi pemain game online untuk menghargai sesama. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran bahwa penggunaan kata-kata yang baik dan penuh hormat akan menciptakan lingkungan permainan yang positif dan persaingan yang sehat (Anwar, 2013).

Mobile legends adalah salah satu game yang mana permainannya tidak dapat kita pause dan durasi 1 pertandingan tidak bisa kita perkirakan waktunya, sehingga hal tersebut menyebabkan kita melalaikan kewajiban kita seperti solat, dan kewajiban anak terhadap orangtua. Hal ini menimbulkan kemudhorotan, dan bisa menjadi haram.

KESIMPULAN

Perilaku toksik berbentuk kekerasan verbal dalam konteks permainan daring (*online*) seperti Mobile Legends dapat muncul akibat beberapa faktor, termasuk pengetahuan tentang moral, kebutuhan akan pengakuan, karakter lingkungan dunia maya, serta kesetaraan dan rasa memiliki teman. Kekerasan verbal yang terjadi dalam permainan daring ini mencakup penggunaan kata-kata kasar yang disampaikan melalui fitur obrolan yang tersedia maupun microphone yang tersedia. Tindakan ini dilakukan dengan tujuan memancing emosi lawan, mencela lawan ataupun teman setim, sebagai bentuk ekspresi kekesalan, atau bahkan sebagai kebiasaan untuk memeriahkan jalannya permainan.

Dalam konteks ajaran agama Islam, tindakan melemparkan kata-kata yang tidak baik dengan berbagai motif yang kurang baik dianggap sebagai perilaku yang

dapat menimbulkan perselisihan di antara sesama manusia. Ajaran Islam menekankan pentingnya etika dalam berkomunikasi, dan perilaku yang menyimpang dari prinsip-prinsip ini akan berakibat pada konsekuensi, baik dalam kehidupan dunia maupun kehidupan akhirat. Al-Qur'an, sebagai kitab suci umat Islam, memberikan petunjuk mengenai prinsip-prinsip komunikasi yang baik, yaitu menggunakan perkataan yang benar, lurus, dan jujur; perkataan yang memberikan dampak positif pada jiwa dan sesuai sasaran; perkataan yang ringan; perkataan yang lemah lembut; perkataan yang mulia; serta perkataan yang baik dan pantas.

Penerapan komunikasi Islami dapat memberikan dampak positif dalam dinamika permainan game online ini. Terjadinya kekerasan verbal seringkali disebabkan oleh kurangnya pemahaman pemain atau lingkungan yang jauh dari nilai-nilai komunikasi Islami. Pengetahuan tentang cara berbicara yang sesuai, yang kemudian diterapkan dalam konteks permainan, dapat memberikan dampak positif yang menguntungkan bagi pemain itu sendiri. Mobile Legends Bang Bang, pada dasarnya, mendorong nilai-nilai sportivitas dan melindungi pemain dari perilaku buruk, baik secara lisan maupun fisik, dengan menyediakan fitur-fitur pendukung, seperti pelaporan pemain (report player).

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Nur., dan Ansor Bahary. (2020). Tafsir Tarbawi: Pesan-Pesan Pendidikan dalam Al-Qur'an. Karya Litera Indonesia.
- Ali, M. D. (2018). Pendidikan Agama Islam. PT Raja Grafindo Persada.
- Alisah, Lusi. (2018). Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja. Komunikasi, 2.
- Kustiawan, Andri Arif., dan Andy. (2018). *—Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Media Grafika.
- Anwar, Yusuf, Ali. (2013). Studi Agama Islam. CV Pustaka Setia.
- Arikunto. (2006). Metodologi Penelitian. Bima Aksara.
- Darajat, Z. (2013). Ilmu Pendidikan Islam. Bumi Aksara.
- Rani, Devita., Effiati Julian Hasibuan., Rehia K., Isabela Barus. (2018). Impact of Mobile Legends Game: Bang-Bang for Students. *Jurnal Perspektif*, 7(1), 6– 12
- Faruqi, Muhammad Umar., Iryanti, Shobah Shofariyani. (2024). Dampak Kecerdasan Emosional terhadap Guru Pendidikan Agama Islam dengan Stakeholder Pendidikan: Suatu Kajian Kualitatif. *Journal on Education*. 6 (2).
- Goleman, Daniel. (2009). *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Haryatmoko. (2007). Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi. Kanisius. *Journal Dakwah dan Komunikasi karya Eliya Munfridah, "Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak"*, 4(1 Januari-Juni 2010).
- Hurlock, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Erlangga.
- Kartono, Kartini. (2017). *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Raja Grafindo Persada.
- Rohman, Khabibur. (2018). *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. 02(01).

- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01).
- Fauzan, Latif Ahmad., Agustin Mustika Chairil., & Ahimsa Adi Wibowo. (2021). *Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang*.
- Lickona, Thomas. (2015). Character Matters (Persoalan Karakter): Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas, Dan Kebajikan Penting Lainnya. Bumi Aksara.
- Mardiyati, Isyatul. (2017). Fenomena Hate Speech Di Sosial Media Dalam Perspektif Psikologi Islam. *Journal Pemikiran Pendidikan Islam At-taurats*, 11(1).
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42-52.
- Muis, Andi Abdul. (2001). *Komunikasi Islami*. Remaja Rosdakarya.
- Muslimah. (2016). Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Sosial Budaya*, 13(2), 118-19.
- Putri, R. C. S., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Shihab, M. Quraishy. (2002). Tafsir Al-Misbah. [Volume 3]. Lentera Hati.
- Saebani, B. A., dan Januri. (2013). Fiqh Ushul Fiqh. Pustaka Setia.
- Shihab, Muhammad Quraish. (2002). *Tafsir Al Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Lentera Hati.
- Subandi, B. (2012). Studi Hukum Islam. IAIN Sunan Ampel Press.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D). Alfabeta.
- Valentina, Elvi., and Wulan Purnama Sari. (2018). Studi Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Koneksi*, 2(2), 300-306.
- Wahjusaputri, Sintha., Rahmanto, Muhammad Arifin., Suciani., Kustantini, Susi. (2024). Implementation of the 8+i link and match vocational school program. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(1).
- Wardoyo, W. (2014). Agama Dan Manusia. *Al-A'raf: Jurnal Pemikiran Islam Dan Filsafat*, 11(1), 81.
- Zikrillah, Abdullah., Padiatra, Aditia., Gunawan, Indra., Setiawan, Bambang., & Muttaqin, Muhamad. (2021). Perspektif Komunikaksi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 6, 95.