



Volume 17 No. 1 Juli 2026

Page 1-14

Received: 15-05-2026
Revised Received: 21-06-2026

Accepted: 15-07-2026
Online Available: 25-07-2026

Penerapan Etika Komunikasi Berbasis Nilai-Nilai Islam dalam Game Online untuk Mencegah Perilaku Trash Talking

Implementation of Islamic Value-Based Communication Ethics in Online Games to Prevent Trash Talking Behavior

Abdi Nafi Asshidiqi^{1,a)}, Shokhibul Arifin², dan Asrori³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Jl. Sutorejo No.59, Surabaya

^{a)}e-mail: abdinafi64@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena trash talking dalam game online kini berkembang menjadi agresi verbal yang merusak relasi sosial, sehingga memunculkan tantangan bagi pendidikan karakter Islam. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk dan pemicu trash talking, mengevaluasi efektivitas sistem pengendalian perilaku dalam game, serta merekonstruksi etika komunikasi Islam sebagai langkah pencegahan. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, subjek penelitian melibatkan lima mahasiswa Pendidikan Agama Islam di peringkat Mythic Immortal. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan trash talking dipicu oleh tekanan kompetisi dan



©2026 – Orasi : Jurnal Dakwah dan Komunikasi by

<http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/orasi/index> This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License. Indexed by: SINTA, Google Scholar, Moraref, Portal Garuda, BASE, ROAD, etc

lemahnya internalisasi etika. Sistem permainan terbukti gagal mendeteksi pelanggaran yang bermigrasi via voice chat dan aplikasi eksternal. Terdapat kesenjangan nyata antara pengetahuan agama secara normatif dan praktik komunikasi digital informan. Sebagai solusi, penelitian ini merekonstruksi etika komunikasi digital secara komprehensif melalui prinsip-prinsip Al-Qur'an yaitu qaulan layyinan, ma'rufan, maysuran, dan kariman guna mengintegrasikan literasi digital dan internalisasi nilai akhlak di ruang virtual.

Kata Kunci: Etika Komunikasi Islam; Game Online; Mobile Legends; Trash Talking

ABSTRACT

The phenomenon of trash talking in online games has now developed into verbal aggression that damages social relations, thus posing a challenge for Islamic character education. This study aims to analyze the forms and triggers of trash talking, evaluate the effectiveness of in-game behavioral control systems, and reconstruct Islamic communication ethics as a preventative measure. Using a qualitative case study approach, the research subjects included five Islamic Religious Education students at the Mythic Immortal rank. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The results show that trash talking is triggered by competitive pressure and weak internalization of ethics. The game system has proven to fail to detect violations that migrate via voice chat and external applications. There is a clear gap between normative religious knowledge and the informants' digital communication practices. As a solution, this study comprehensively reconstructs digital communication ethics through the principles of the Quran, namely qaulan layyinan, ma'rufan, maysuran, and kariman to integrate digital literacy and the internalization of moral values in the virtual space.

Keywords: Islamic Communication Ethics; Online Games; Mobile Legends; Trash Talking

1. Pendahuluan

Fenomena komunikasi dalam game online dewasa ini memunculkan kegelisahan akademik yang semakin relevan untuk dikaji, khususnya pada kalangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam beberapa pengamatan awal, ditemukan ironi ketika sebagian mahasiswa yang secara kognitif memahami ajaran agama justru menunjukkan perilaku komunikasi yang toksik saat bermain game daring, bahkan di antara pemain dengan peringkat tinggi seperti Mythic Immortal. Kondisi ini memperlihatkan adanya krisis identitas, yakni

kesenjangan antara pengetahuan normatif keagamaan dan praktik komunikasi sehari-hari di ruang digital. Di sisi lain, makna trash talking sendiri mengalami pergeseran. Pada awalnya, trash talking dipahami sebagai strategi psikologis dalam kompetisi, namun dalam praktik kontemporer di ruang obrolan game, bentuknya sering bergeser menjadi serangan personal yang merendahkan martabat, termasuk penggunaan metafora fisik dan hewan yang bersifat dehumanisasi (Kniffin and Palacio 2018).

Permasalahan menjadi lebih kompleks ketika dikaitkan dengan temuan lapangan yang menunjukkan adanya paradoks sistem. Dalam beberapa kasus, pemain tetap memperoleh skor kredit maksimal, misalnya tetap berada pada angka 110, meskipun melakukan komunikasi toksik karena pelanggaran dilakukan melalui Voice Chat eksternal atau aplikasi pesan seperti WhatsApp yang tidak terdeteksi oleh sistem permainan. Selain itu, muncul pula bentuk kesesatan teologis dalam justifikasi perilaku, misalnya penafsiran keliru bahwa kesombongan atau penghinaan terhadap lawan dipandang sebagai bagian dari motivasi atau bahkan dianggap bernilai positif. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori Online Disinhibition Effect yang menjelaskan bahwa anonimitas, invisibilitas, dan minimnya konsekuensi langsung di ruang daring mendorong individu mengekspresikan perilaku yang lebih agresif dibandingkan interaksi tatap muka (Suler and Ph 2004). Dalam konteks game online, disinhibisi ini terbukti berkorelasi dengan meningkatnya agresi verbal dan trolling di lingkungan permainan digital (Hilvert-Bruce and Neill 2020)

Secara empiris, urgensi permasalahan ini terlihat jelas dari realitas komunikasi mahasiswa saat bermain Game Online. Berdasarkan temuan awal di lapangan, interaksi yang terjadi saat kompetisi memanas bukan lagi sekadar strategi mengecoh lawan, melainkan telah bergeser menjadi agresi verbal yang vulgar, seperti melontarkan cacian fisik dan nama-nama hewan. Bahkan, intensitas konflik komunikasi ini kerap tidak berhenti di dalam game, melainkan bermigrasi menjadi permusuhan personal di aplikasi pesan seperti WhatsApp. Ironisnya, perilaku etika ini dilakukan oleh individu yang secara akademis dipersiapkan menjadi teladan moral dan pendidik agama.

Kondisi empiris tersebut kemudian didukung secara teoretis melalui perspektif komunikasi mendasar. Deddy Mulyana menegaskan bahwa komunikasi bersifat irreversible, yakni pesan yang telah disampaikan tidak dapat ditarik kembali dan tetap meninggalkan dampak psikologis maupun sosial pada penerimanya. Perspektif ini menegaskan bahwa ujaran dalam ruang digital, meskipun tampak ringan atau dianggap candaan semata, memiliki konsekuensi nyata terhadap relasi sosial dan pembentukan karakter. Penelitian terdahulu tentang trash talking cenderung menempatkan fenomena ini dalam kerangka kompetisi, motivasi, dan performa, bahkan menunjukkan bahwa perilaku tersebut dapat meningkatkan rivalitas sekaligus mendorong perilaku tidak etis (Yip, Schweitzer, and Nurmohamed 2018). Studi lain menyoroti keterkaitan

antara trolling dan budaya kekerasan simbolik dalam komunitas olahraga dan esports (Cook et al. 2024).

Namun, kajian yang secara spesifik mengaitkan fenomena trash talking dengan rekonstruksi etika komunikasi berbasis nilai-nilai Islam, khususnya pada konteks mahasiswa dan praktik komunikasi di game online, masih relatif terbatas sehingga membuka ruang penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merekonstruksi etika komunikasi dalam game online melalui pendekatan nilai-nilai Islam, khususnya prinsip qaulan layyinan sebagai bentuk komunikasi yang lembut, bermartabat, dan berorientasi pada kemaslahatan. Rekonstruksi ini diharapkan tidak hanya memberikan kerangka normatif, tetapi juga menawarkan model etika komunikasi yang kontekstual bagi generasi digital Muslim. Nilai-nilai komunikasi dalam perspektif Islam pada dasarnya menekankan tanggung jawab moral, penghormatan terhadap sesama, dan pengendalian diri dalam penggunaan media, sehingga relevan untuk dijadikan landasan dalam membangun perilaku komunikasi yang lebih etis di ruang digital (Mowlana 2013).

Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan antara teori komunikasi, fenomena budaya digital, dan etika Islam dalam konteks praktik komunikasi game online.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan pemicu perilaku trash talking, mengevaluasi kelemahan sistem pengendalian dalam game, serta merekonstruksi etika komunikasi digital berbasis nilai-nilai Islam. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus observasional. Pendekatan kualitatif studi kasus dipilih karena penelitian ini berupaya menelaah fenomena perilaku komunikasi toksik dan pengalaman subjektif pemain secara intensif pada konteks yang spesifik, yakni dinamika psikologis saat bermain game Mobile Legends. Creswell menegaskan bahwa studi kasus efektif digunakan untuk mengeksplorasi suatu fenomena yang terikat oleh waktu dan aktivitas sosial tertentu secara mendalam melalui berbagai sumber data (Creswell et al. 2014). Pendekatan ini juga relevan dengan penelitian-penelitian mutakhir tentang perilaku komunikasi dalam game daring yang banyak menggunakan metode kualitatif untuk memahami dinamika interaksi pemain secara kontekstual (Andika et al. 2024).

Subjek penelitian ini adalah lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Surabaya yang memiliki peringkat Mythic Immortal dalam permainan Mobile Legends. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa pemain pada tingkat tersebut memiliki intensitas bermain yang tinggi, frekuensi interaksi komunikasi yang lebih sering, serta paparan yang lebih besar terhadap perilaku toksik dalam permainan. Teknik

pemilihan subjek menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian dan karakteristik yang relevan dengan fenomena yang dikaji (Sugiyono 2019). Dengan teknik ini, subjek yang dipilih diharapkan mampu memberikan informasi yang kaya dan mendalam terkait praktik komunikasi dalam game online.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas dan kedalaman temuan penelitian. Triangulasi dilakukan dengan mengombinasikan observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipan dilakukan dengan mengikuti aktivitas bermain subjek untuk memahami pola komunikasi yang terjadi secara langsung dalam situasi permainan. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta pemaknaan subjek terhadap perilaku trash talking dan etika komunikasi. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan bukti berupa tangkapan layar percakapan, rekaman komunikasi, serta data skor kredit pemain sebagai bahan pendukung analisis. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai fenomena komunikasi dalam game online, sebagaimana dianjurkan dalam penelitian kualitatif yang menekankan keberagaman sumber data untuk meningkatkan kredibilitas temuan (Creswell et al. 2014).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Model ini meliputi proses kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan yang berlangsung secara siklus dan terus-menerus sepanjang proses penelitian (Miles, Huberman, and Saldaña 2014). Kondensasi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman pola dan hubungan antarkategori. Tahap verifikasi dilakukan dengan meninjau kembali temuan, membandingkan antar sumber data, serta memastikan konsistensi interpretasi sehingga kesimpulan yang dihasilkan memiliki tingkat keabsahan yang memadai. Melalui prosedur analisis ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai praktik komunikasi dalam game online dan kemungkinan rekonstruksi etika komunikasi berbasis nilai-nilai Islam.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini merupakan inti penelitian yang menyajikan hasil analisis data lapangan dan pembahasan secara integratif dengan teori dan penelitian terdahulu. Data diperoleh melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap lima mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang aktif bermain Mobile Legends pada tingkat Mythic Immortal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik trash talking tidak hanya dipengaruhi oleh faktor

teknis permainan, tetapi juga oleh dinamika psikologis, budaya komunikasi kelompok, serta lemahnya internalisasi etika komunikasi berbasis nilai Islam.

3.1 Profil Informan Penelitian

Informan penelitian berjumlah lima orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya yang seluruhnya berada pada peringkat Mythic Immortal dan memiliki intensitas bermain tinggi. Kelima informan memiliki peran permainan yang berbeda, yaitu explaner, goldlaner, jungler, midlaner, dan roamer. Perbedaan peran ini memengaruhi tingkat tekanan dan tanggung jawab dalam permainan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap intensitas emosi dan pola komunikasi yang muncul selama pertandingan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh informan pernah terlibat dalam perilaku trash talking baik sebagai pelaku maupun korban. Dokumentasi juga menunjukkan bahwa konflik tidak selalu berhenti di dalam permainan, tetapi sering berlanjut ke percakapan pribadi melalui WhatsApp. Untuk memperjelas temuan mengenai eskalasi konflik yang tidak berhenti di dalam permainan, dokumentasi visual berikut menunjukkan bagaimana interaksi yang bermula dari permainan berlanjut ke komunikasi pribadi di aplikasi pesan. Bukti ini memperlihatkan bahwa trash talking tidak hanya berdampak pada situasi permainan, tetapi juga memengaruhi hubungan sosial di luar game.



Gambar 1. Konflik dari Game pindah ke WhatsApp

Hal ini menunjukkan bahwa dampak komunikasi dalam game dapat meluas ke relasi sosial di luar permainan. Untuk memperjelas karakteristik informan, hasil dokumentasi diringkas dalam tabel berikut.

Informan	Tipe	Pemicu	Respon Emosi	Skor Kredit
SIF	Hewan, Tubuh	Mati, lag, diejek	Menggerutu, Mengetik	110

AC	Tubuh	Mati, Lag,	Teriak, Mengetik	110
RPD	Tubuh dan Sifat	Mati, Kalah Retri	Teriak, Mengetik	110
MRF	Tubuh	Mati, Lag	Teriak	110
PSF	Hewan, Tubuh, Sifat	Berbagai Kondisi	Teriak, Mengetik, Voice	110

Tabel 1. Profil Informan dan Pola Perilaku

Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh informan tetap memiliki skor kredit sempurna meskipun melakukan komunikasi toksik, yang mengindikasikan adanya keterbatasan sistem dalam mendeteksi perilaku verbal yang terjadi di luar kanal chat teks permainan.

3.2 Bentuk dan Pemicu Trash Talking

Hasil observasi menunjukkan bahwa bentuk trash talking yang muncul meliputi ejekan fisik, penyebutan nama hewan, kata-kata seksual, serta kata-kata kasar yang digunakan sebagai penguat ekspresi emosi. Dalam satu sesi observasi, hampir seluruh jenis kata tersebut muncul, dan sebagian informan mengakui secara spesifik penggunaan kata yang merendahkan kondisi fisik maupun sosial lawan atau rekan satu tim.

Perilaku ini tidak hanya muncul dalam bentuk verbal, tetapi juga diikuti ekspresi nonverbal seperti gebrakan meja, teriakan, dan perubahan ekspresi wajah ketika terjadi kesalahan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa trash talking merupakan bagian dari respons emosional yang spontan, bukan sekadar strategi komunikasi.

Pemicu utama perilaku tersebut adalah kematian karakter secara tidak wajar, kesalahan rekan satu tim, kekalahan dalam perebutan objektif, gangguan jaringan, serta provokasi dari pemain lain. Beberapa informan menyatakan bahwa tekanan kompetisi dan frustrasi terhadap performa tim menjadi faktor paling dominan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa trash talking dalam permainan kompetitif sering muncul sebagai bentuk pelampiasan frustrasi dan ekspresi dominasi sosial, serta berkaitan dengan meningkatnya perilaku tidak etis dalam situasi kompetitif (Yip, Schweitzer, and Nurmohamed 2018). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa komunikasi agresif dalam game daring berkorelasi dengan norma kelompok dan tekanan performa yang tinggi (Hilvert-Bruce and Neill 2020). Hasil observasi partisipan menunjukkan bahwa tekanan situasional selama pertandingan, seperti kegagalan rekan satu tim, gangguan jaringan atau lag, serta hilangnya objektif krusial permainan seperti kalah retri, secara langsung memicu eskalasi emosi pemain. Data ini diperoleh dari catatan lapangan dan konfirmasi wawancara, di mana informan terbukti secara spontan melontarkan makian sesaat setelah mengalami momen kritis tersebut. Fenomena hilangnya kendali emosi ini dianalisis menggunakan teori Online Disinhibition Effect. Berdasarkan teori tersebut, tingginya tekanan kompetisi yang dipadukan

dengan lingkungan virtual memicu terjadinya disinhibisi atau hilangnya pengekangan diri pada informan. Akibatnya, filter etika dan rasa sungkan yang biasanya mereka miliki di dunia nyata menjadi pudar, sehingga tekanan situasional sekecil apa pun di dalam permainan langsung dikonversi menjadi agresi verbal tanpa mempertimbangkan konsekuensi sosialnya.



Gambar 2. Situasi Tekanan yang Memicu Emosi

Dokumentasi berikut menggambarkan situasi permainan yang memicu respons emosional dan menjadi faktor awal munculnya perilaku trash talking.

3.3 Efektivitas Sistem MLBB

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa fitur sistem permainan relatif efektif membatasi ujaran kasar dalam chat teks karena sistem secara otomatis menyaring kata-kata tertentu. Namun, pemain kemudian mengalihkan ekspresi emosi melalui voice chat atau aplikasi eksternal sehingga perilaku toksik tetap terjadi tanpa terdeteksi oleh sistem. Profil pemain menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara perilaku komunikasi yang terjadi dan indikator yang ditampilkan oleh sistem permainan. Kondisi ini dapat dilihat secara lebih jelas pada dokumentasi berikut.



Gambar 3. Skor Kredit Sempurna Pemain

Kondisi ini menjelaskan mengapa seluruh informan tetap memiliki skor kredit 110 meskipun aktif melakukan trash talking. Dengan kata lain, indikator sistem belum sepenuhnya mampu merepresentasikan kualitas etika komunikasi pemain, terutama ketika interaksi terjadi melalui media yang tidak terpantau.

Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang komunikasi dalam game daring yang menunjukkan bahwa regulasi teknis sering kali tidak mampu mengendalikan perilaku sosial pemain secara menyeluruh, karena interaksi dapat berpindah ke ruang komunikasi lain yang tidak terpantau (Cook et al. 2024). Studi lain tentang Mobile Legends juga menunjukkan bahwa

dinamika komunikasi tim memiliki peran penting dalam pengalaman bermain dan kepuasan pemain, sehingga konflik komunikasi dapat memengaruhi kualitas interaksi secara keseluruhan (Uslu 2025).

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa konflik verbal sering berlanjut hingga ke percakapan pribadi dan memengaruhi hubungan sosial, bahkan menyebabkan beberapa pemain enggan bermain kembali dengan rekan tertentu. Hal ini menegaskan bahwa dampak komunikasi digital tidak berhenti di ruang virtual, tetapi dapat berimplikasi pada relasi sosial nyata.

3.4 Tinjauan Etika Komunikasi Islam

Dari perspektif etika komunikasi Islam, temuan penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan praktik. Seluruh informan mengaku pernah mengetahui ajaran Islam tentang menjaga lisan, namun sebagian besar tidak merasakan konflik moral ketika melakukan trash talking, bahkan menganggap perilaku tersebut sebagai bentuk pelampiasan emosi yang wajar.

Sebagian informan juga menunjukkan adanya pemahaman teologis yang keliru, misalnya anggapan bahwa berkata kasar kepada orang yang memulai terlebih dahulu dapat dibenarkan. Fenomena ini menunjukkan bahwa pemahaman nilai agama belum terinternalisasi dalam praktik komunikasi sehari-hari, terutama dalam konteks digital yang bersifat kompetitif.

Dalam perspektif komunikasi Islam, etika berbicara merupakan bagian dari tanggung jawab moral dan pembentukan karakter sosial. Nilai-nilai seperti kelembutan, penghormatan, dan pengendalian diri menjadi prinsip utama dalam interaksi manusia, termasuk dalam komunikasi modern (Mowlana 2013). Prinsip ini sejalan dengan konsep pengendalian diri dalam penggunaan media yang ditekankan dalam kajian maqasid syariah, yang menempatkan perlindungan kehormatan dan hubungan sosial sebagai tujuan penting dalam etika komunikasi (Isa, Yusoff, and Hamzah 2021).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan etika yang bersifat normatif belum cukup efektif tanpa adanya internalisasi dan pembiasaan dalam praktik komunikasi digital. Oleh karena itu, rekonstruksi etika komunikasi di ruang digital ini tidak hanya bersandar pada satu prinsip semata, tetapi memerlukan integrasi komprehensif dari berbagai bentuk qaulan dalam Al-Qur'an guna merespons tipologi trash talking secara spesifik.

Pertama, sebagai peredam agresi verbal saat intensitas permainan memanas, prinsip qaulan layyinan atau perkataan yang lemah lembut menuntut pemain untuk meredam ego dan menyampaikan instruksi tanpa nada tinggi, sehingga komunikasi tetap jernih. Kedua, temuan lapangan yang menunjukkan dominasi makian menggunakan nama hewan dan penghinaan fisik dapat dicegah melalui internalisasi qaulan ma'rufan atau perkataan yang pantas dan beradab. Prinsip ini melarang penggunaan diksi yang merendahkan martabat manusia dan mendorong penggunaan istilah teknis permainan yang wajar. Ketiga, untuk merespons frustrasi akibat

kesalahan rekan satu tim, seperti fenomena kalah retri atau blunder, pemain seharusnya mengedepankan qaulan maysuran atau perkataan yang menenangkan. Daripada melontarkan cacian yang menjatuhkan mental, pemain diajarkan untuk memberikan ungkapan yang membesarkan hati agar fokus tim dapat segera pulih. Terakhir, guna mengatasi krisis sportivitas dan tendensi merendahkan pemain lain, diperlukan prinsip qaulan kariman atau perkataan yang memuliakan.

Prinsip ini memosisikan lawan maupun kawan sebagai subjek yang harus dihormati, mencegah perilaku ejekan atau taunting berlebihan saat menang, dan menghindari pencarian kambing hitam saat kalah. Integrasi keempat prinsip ini menawarkan kerangka resolusi konflik yang komprehensif untuk memutus rantai toksisitas dalam komunitas game online.

3.5 Analisis Integratif dan Implikasi

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku trash talking pada mahasiswa pemain Mobile Legends dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu tekanan kompetisi permainan, norma kelompok dalam komunitas game, dan lemahnya internalisasi nilai etika komunikasi. Sistem permainan hanya mampu mengendalikan sebagian kecil perilaku karena komunikasi berpindah ke kanal lain yang tidak terpantau, sementara nilai agama yang diketahui secara kognitif belum menjadi kontrol perilaku yang efektif.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pencegahan perilaku toksik tidak dapat hanya mengandalkan regulasi teknis, tetapi memerlukan pendekatan edukatif dan etis yang menekankan kesadaran moral, pembentukan karakter, serta internalisasi nilai komunikasi yang beradab. Dalam konteks ini, etika komunikasi Islam memiliki potensi menjadi kerangka normatif sekaligus praktis untuk membangun budaya komunikasi digital yang lebih sehat, khususnya di kalangan mahasiswa yang memiliki latar belakang pendidikan keagamaan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa praktik trash talking pada mahasiswa pemain Mobile Legends bukan sekadar bentuk komunikasi spontan dalam permainan, tetapi merupakan fenomena sosial yang dipengaruhi oleh tekanan kompetisi, norma kelompok, dan lemahnya internalisasi etika komunikasi. Bentuk trash talking yang muncul tidak hanya berupa strategi verbal dalam konteks permainan, tetapi telah bergeser menjadi agresi verbal yang mengarah pada ejekan personal, penghinaan fisik, dan ungkapan kasar yang berpotensi merusak relasi sosial.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya paradoks dalam sistem permainan, di mana indikator formal seperti skor kredit belum mampu merepresentasikan kualitas etika komunikasi pemain secara utuh. Sistem relatif efektif mengendalikan komunikasi berbasis teks, tetapi kurang

mampu mengawasi interaksi melalui voice chat maupun media eksternal, sehingga perilaku toksik tetap dapat terjadi tanpa konsekuensi yang signifikan.

Dari perspektif etika komunikasi Islam, ditemukan kesenjangan antara pengetahuan dan praktik. Informan memahami ajaran menjaga lisan, namun nilai tersebut belum terinternalisasi dalam perilaku komunikasi saat berada dalam situasi permainan yang kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman normatif belum cukup tanpa proses pembiasaan dan kesadaran reflektif.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa rekonstruksi etika komunikasi berbasis nilai-nilai Islam, khususnya prinsip qaulan layyin, memiliki relevansi penting dalam membangun budaya komunikasi digital yang lebih sehat. Pendekatan etika yang kontekstual dan aplikatif diperlukan agar nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diterapkan dalam praktik komunikasi sehari-hari, termasuk dalam ruang digital seperti game online.

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, bagi pemain game online, khususnya mahasiswa, diperlukan upaya meningkatkan kesadaran etika komunikasi sebagai bagian dari tanggung jawab moral dan sosial. Pengendalian emosi dan penggunaan bahasa yang santun perlu dipahami sebagai bagian dari karakter, bukan sekadar aturan formal.

Kedua, bagi institusi pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pengembangan literasi digital dan penguatan pendidikan karakter, khususnya dalam mengaitkan nilai-nilai etika komunikasi Islam dengan realitas interaksi di media digital dan game online. Integrasi materi etika komunikasi dalam konteks kekinian dapat membantu mahasiswa memahami relevansi nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, bagi pengembang permainan dan komunitas pemain, diperlukan upaya penguatan sistem pengawasan komunikasi serta pembentukan budaya komunitas yang mendorong interaksi yang lebih sehat. Pendekatan teknis perlu disertai pendekatan edukatif agar perubahan perilaku dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah informan dan ruang lingkup yang terbatas pada satu komunitas pemain. Penelitian lanjutan dapat memperluas subjek, membandingkan antar komunitas, atau mengkaji efektivitas model pembinaan etika komunikasi digital berbasis nilai keagamaan secara lebih mendalam.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan ilmiah, serta pendampingan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman akademik selama masa perkuliahan. Ilmu dan nilai-nilai yang diberikan menjadi bekal penting dalam proses penyusunan penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para informan penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan data yang diperlukan, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Andika, D., M. Nor Shahizan Ali, A. Redza, and C. Arsi Lestari. 2024. "Unveiling the Essence of Trash-Talking: A Phenomenological Study of Teenagers' Behavior in Online Games." *Journal of Human Behavior in the Social Environment*. <https://doi.org/10.1080/10911359.2024.2420702>.
- Cook, C. L., V.-M. Karhulahti, G. Harrison, and N. D. Bowman. 2024. "Trolligans: Conceptual Links between Trolling and Hooliganism in Sports and Esports." *Communication & Sport* 12 (4): 548–573. <https://doi.org/10.1177/21674795231153005>.
- Creswell, J. David, Laura E. Pacilio, Emily K. Lindsay, and Kirk Warren Brown. 2014. "Brief Mindfulness Meditation Training Alters Psychological and Neuroendocrine Responses to Social Evaluative Stress." *Psychoneuroendocrinology* 44:1–12. <https://doi.org/10.1016/j.psyneuen.2014.02.007>.
- Hilvert-Bruce, Z., and J. T. Neill. 2020. "I'm Just Trolling: The Role of Normative Beliefs in Aggressive Behaviour in Online Gaming." *Computers in Human Behavior* 102:303–11. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>.
- Isa, A. S. B. M., K. B. Yusoff, and H. B. Hamzah. 2021. "Maqasid Syariah Sebagai Strategi Pengawasan Rohani Dalam Penggunaan Media Sosial." *Journal of Fatwa Management and Research* 26 (2): 323–333. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol26no2.418>.
- Kniffin, Kevin M., and Dylan Palacio. 2018. "Trash-Talking and Trolling." *Human Nature* 29 (3): 353–69. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Mowlana, H. 2013. "Communication and Cultural Settings: An Islamic Perspective." In *The Global Intercultural Communication Reader*, edited by M. K. Asante, Y. Miike, and J. Yin, 2nd ed., 237–247. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203508534-25>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta.
- Suler, John, and D Ph. 2004. "The Online Disinhibition Effect" 7 (3): 321–27.
- Uslu, Ş. B. 2025. "Digital Games in Mobile Platforms and Archetypes: A Qualitative Evaluation on

Mobile Legends: Bang Bang.” In *Critical Perspectives on Digital Culture and Gaming*, edited by S. Bozkurt, 142–159. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-6192-5.ch007>.

Yip, Jeremy A, Maurice E Schweitzer, and Samir Nurmohamed. 2018. “Organizational Behavior and Human Decision Processes Trash-Talking: Competitive Incivility Motivates Rivalry , Performance , and Unethical Behavior.” *Organizational Behavior and Human Decision Processes* 144:125–44. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>.