



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>NOMOR SKRIPSI</b>
No. 143/ILHA-U/SU-S1/2025

# **DAMPAK NEGATIF *TRASH TALKING* PADA PEMAIN *GAME ONLINE* : TINJAUAN HADIS MENJAGA UCAPAN DAN PERBUATAN**

## **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag) Pada Program Studi Ilmu Hadis



**OLEH:**

**M. ILHAM FAHRIZAL**

**NIM: 12130414294**

**Pembimbing I**

**Dr. Adynata, M.Ag**

**Pembimbing II**

**Dr. H. Jamaluddin, M.Us**

**FAKULTAS USHULUDDIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
TAHUN 1446 H/2025 M**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul : **Dampak Negatif *Trash Talking* Pada Pemain *Game Online* Tinjauan Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan**

Nama : M. Ilham Fahrizal  
Nim : 12130414294  
Jurusan : Ilmu Hadis

Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 05 Juni 2025

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag). Dalam Jurusan Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 10 Juni 2025

Dekan,

**Dr. H. Jamaluddin, M.Us**

NIP: 19670423 199303 1 004

**Panitia Ujian Sarjana**

**Ketua/Penguji I**

**Dr. Sukiyat, M.Ag**  
NIP: 19701010 200604 1 001

**Sekretaris/Penguji II**

**Dr. Adynata M.Ag**  
NIP: 19770512 200604 1 006

**Mengetahui**

**Penguji III**

**H. Suja'i Sarifandi, M.Ag**  
NIP: 19700503 199703 1 002

**Penguji IV**

**Drs. Saifullah, M.Us**  
NIP: 19660402 199203 1 002

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية اصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

**Dr. Adynata, M. Ag**

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

**NOTA DINAS**

Perihal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ushuluddin

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

di-

Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama : M. Ilham Fahrizal

NIM : 12130414294

Program Studi : Ilmu Hadis

Judul : Dampak Negatif *Trash Talking* Pada Pemain *Game Online* :  
Tinjauan Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 20 Mei 2025

Pembimbing I

**Dr. Adynata, M. Ag**

NIP. 19770512 200604 1 006

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Dr. H. Jamaluddin, M. Us

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ushuluddin

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

di-

Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama : M. Ilham Fahrizal

NIM : 12130414294

Program Studi : Ilmu Hadis

Judul : Dampak Negatif *Trash Talking* Pada Pemain *Game Online* :  
Tinjauan Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 20 Mei 2025

Pembimbing II

  
Dr. H. Jamaluddin, M. Us

NIP. 19670423 199303 1 004



## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DAN HAK CIPTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Ilham Fahrizal  
Tempat/Tgl Lahir : Bangkinang, 19 Maret 2003  
NIM : 12030224133  
Fakultas/Prodi : Ushuluddin / Ilmu Hadis  
Judul Skripsi : DAMPAK NEGATIF *TRASH TALKING* DALAM *GAME ONLINE*,  
TINJAUAN HADIS MENJAGA UCAPAN DAN PERBUATAN

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli karya tulis saya dan belum pernah diajukan oleh siapapun untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di universitas islam negeri sultan syarif kasim riau maupun di perguruan tinggi lainnya
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing
3. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan
4. saya dengan ini menyerahkan karya tulis ini kepada fakultas ushuluddin uin suska riau. mulai dari sekarang dan seterusnya hak cipta atas karya tulis ini adalah milik fakultas ushuluddin, dan publikasi dalam bentuk apapun harus mendapat izin tertulis dari fakultas ushuluddin
5. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dengan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku

Pekanbaru, 20 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



**M. ILHAM FAHRIZAL**  
**NIM. 120130414294**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**MOTTO**

وَأَفَوِّضُ أَمْرِي إِلَى اللَّهِ

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

(Q.S Gāfir [40]:44)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

” Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. “

(Q.S Al- Insyirah [94]:6)

“ Pikiran adalah kunci, Kuasailah pikiranmu, Rawat ia dengan kesadaran agar hidup tumbuh tanpa beban “



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil 'alamîn*, ungkapan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt. tuhan langit dan bumi, karena-Nya lah peneliti masih diberi jalan dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Dampak Negatif Trash Talking Pada Pemain Game Online : Tinjauan Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan”**. Selanjutnya shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan untuk baginda Nabi agung Muhammad SAW. Karena beliau merupakan teladan bagi seluruh penuntut ilmu dan bagi seluruh umatnya karena jasa dan perjuangan yang telah beliau lakukan sehingga kita dapat merasakan buahnya hingga saat ini.

Penelitian skripsi ini dibuat dalam rangka untuk melengkapi syarat guna memperoleh gelar sarjana agama (S.Ag) pada program studi ilmu hadis di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. peneliti menyadari dalam proses pembuatan skripsi ini, kelancaran yang peneliti dapati tidaklah terlepas dari peran orang-orang yang berada disekitar peneliti, oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak tersebut diantaranya adalah:

1. Pertama, ucapan terima kasih tak terhingga untuk kedua orang tua saya yaitu, Ayahanda Jefrizal dan Ibunda Sumarsih, serta keluarga. Alhamdulillah semoga Allah senantiasa memberkahi mereka, terimakasih untuk semua yang telah dipanjkatkan dan diberikan selama ini.
2. Terima kasih kepada Rektor UIN Suska Riau, Prof. Dr. Leny Nofianti, MS., SE., M.Si., Ak., CA, beserta seluruh jajarannya, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di universitas ini.
3. Terima kasih kepada Dekan Fakultas Ushuluddin, Dr. H. Jamaluddin, M.U.s, Wakil Dekan I Dr. Rina Rehayati, M.Ag, Wakil Dekan II Dr. Afrizal Nur, S.Th.I, M.IS, dan Wakil Dekan III Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc., ii M.Ag., atas dedikasi dan kerja keras untuk seluruh mahasiswa Fakultas Ushuluddin.
4. Terima kasih kepada Ketua Program Studi Ilmu Hadis, Dr. Adynata, M.Ag, beserta seluruh jajarannya, yang telah memberikan kemudahan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian studi.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Terima kasih kepada Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc. Ma, selaku sebagai Penasihat Akademik yang telah begitu banyak memudahkan urusan perkuliahan dan telah banyak peneliti mintai bantuannya.
6. Terima kasih kepada Dr. Adynata, M.Ag, dan Dr. H. Jamaluddin, M. Us, selaku sebagai dosen pembimbing skripsi, atas semua arahan, masukan dan juga koreksi untuk kemajuan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
7. Terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh dosen tenaga pengajar yang telah menyalurkan begitu banyak ilmu kepada peneliti, semoga Allah balas dengan kebaikan semua ilmu yang telah diberikan dan Semoga terdapat berkah padanya.
8. Terima kasih untuk semua rekan-rekan seperjuangan khususnya kepada Nabil Makarim, Muhammad Ibrahim Buti, Abdurrahman , Alfakhrul Hamdani, Rekan-rekan ilmu hadis C, Serta penghuni kos *Fii Sabilillah* terima kasih untuk semua kebersamaannya selama ini serta perjalanan yang luar biasa ini.
9. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah berusaha sejauh ini, teruslah sabar dan semangat.

Demikianlah akhir dari kata pengantar ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan yang masih perlu dibenahi untuk menjadi skripsi yang lebih sempurna lagi, maka dari itu segala bentuk kritik dan saran mengenai skripsi ini untuk kemajuannya dimasa yang akan mendatang akan sangat peneliti terima dengan lapang dada. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberi manfaat untuk kemajuan pengetahuan bagi kita semua, dan semoga Allah catat sebagai amal ibadah bagi penulis dan semoga terdapat berkah didalamnya.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 1 Maret 2025

**M. Ilham Fahrizal**  
**NIM. 12130414294**



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>MOTTO</b>	i
<b>KATA PENGANTAR</b>	ii
<b>DAFTAR ISI</b>	iv
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b>	vi
<b>ABSTRAK</b>	viii
<b>ABSTRACT</b>	ix
<b>المخلص</b>	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	5
1. <i>Trash Talking</i>	5
2. <i>Game Online</i>	6
3. Hadis	7
C. Identifikasi Masalah	7
D. Batasan Masalah	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Sistematika Penulisan	9
<b>BAB II KERANGKA TEORETIS</b>	11
A. Landasan Teori	11
1. Macam- Macam <i>Trash Talking</i>	11
2. Tinjauan Teoretis Tentang Perilaku <i>Trash Talking</i> Dalam Perspektif Ilmu Sosial	14
3. Tinjauan Teoretis Tentang Perilaku <i>Trash Talking</i> Dalam Perspektif Islam	17
4. Tinjauan Teoretis Tentang Perilaku <i>Trash Talking</i> Dalam Bahasa dan Komunikasi	20
B. Tinjauan Kepustakaan (Penelitian Relevan)	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Pendekatan Penelitian	24
C. Sumber Data	24
D. Teknik Pengumpulan Data	25



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Analisis Data.....	25
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>27</b>
A. Dampak Negatif <i>Trash Talking</i> Pada Pemain <i>Game Online</i> .....	27
1. Dampak Psikologis .....	28
2. Dampak Sosial .....	30
B. Korelasi Dampak Negatif <i>Trash Talking</i> Pada Pemain <i>Game Online</i> Dengan Ajaran Islam Tentang Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan .....	32
1. Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan .....	32
2. Korelasi Dampak Negatif <i>Trash Talking</i> Dalam <i>Game Online</i> Dengan Hadis Menjaga Ucapan Dan Perbuatan.....	37
C. Solusi Untuk Mengatasi Dampak Negatif <i>Trash Talking</i> Pada Pemain <i>Game Online</i> Berdasarkan Sudut Pandang Islam .....	40
1. Solusi Krusial.....	40
2. Solusi Parsial.....	47
D. Implikasi Hasil Penulis .....	53
1. Implikasi praktis.....	53
2. Implikasi teoritis .....	55
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>BLOK DATA PENULIS.....</b>	<b>63</b>

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Tranliteration), INIS Fellow 1992.

### A Konsonan

ARAB	LATIN	ARAB	LATIN
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	“
ث	TS	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	KH	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### B. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, dan *dhommah* dengan “u” sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang	= Â	misalnya	قال	menjadi <i>qâla</i>
Vokal (I) panjang	= Î	misalnya	قيل	menjadi <i>qîla</i>
Vokal (u) panjang	= Û	misalnya	دون	menjadi <i>dûna</i>

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya’ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw)	= و	misalnya	قول	menjadi <i>qawlun</i>
Diftong (ay)	= ي	misalnya	خير	menjadi <i>khayrun</i>

### C. Ta’ Marbuthah (ة)

*Ta’ marbuthah* ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila *Ta’ marbuthah* tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة المدرسة menjadi *al-risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillah*.

### D. Kata Sandang dan Lafadl al-Jalalah

Kata sandang berupa “al” ( ال ) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan “al” *lafadl jalalah* yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contohcontoh berikut:

- Al-Imâm al-bukhâriy mengatakan....
- Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan....
- Masyâ Allâh kâna wa mâ lam yasya’ lam yakun

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **“Dampak Negatif *Trash Talking* Pada Pemain *Game Online* : Tinjauan Hadis Menjaga Ucapan dan Perbuatan”**. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya fenomena *trash taking* dalam komunitas *game online*, yaitu penggunaan bahasa kasar dan merendahkan yang dilakukan secara lisan maupun tulisan. Perilaku ini tidak hanya mencemari komunikasi digital, tetapi juga berdampak negatif pada etika sosial dan akhlak, khususnya pada kalangan pemain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak negatif dari perilaku *trash talking* pada pemain *game online* serta meninjaunya dari sudut pandang hadis mengenai menjaga ucapan dan perbuatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan yang diterapkan adalah deskriptif analitis untuk mengeksplorasi fenomena ini secara mendalam. Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan dengan fokus pada hadis-hadis yang relevan dari *Kutub al-Tis'ah* dan sumber pendukung lainnya. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa ; (1) perilaku *trash talking* dapat menimbulkan banyak dampak negatif, termasuk stres emosional, degradasi moral, dan konflik sosial. (2) Korelasi dampak negatif *trash talking* pada pemain *game online* dengan hadis menjaga ucapan dan perbuatan ialah fenomena ini bertentangan dengan ajaran islam yang menekankan pentingnya menjaga ucapan dan perilaku, sebagaimana disampaikan dalam hadis yang diriwayatkan oleh imam Bukhari dan muslim serta Imam yang lain "Seorang muslim adalah bila kaum muslimin selamat dari kejahatan lisan dan tangannya". 3) Berdasarkan sudut pandang Islam *trash talking* bisa diatasi dengan beberapa cara seperti mendekatkan diri kepada Allah, mengontrol emosi, serta berobat. Penelitian ini juga menyoroti perlunya upaya kolaboratif antara pengembang game, pendidik, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

**Kata Kunci:** *Dampak negatif, Trash talking, Game online, Hadis, Etika komunikasi*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- a. Penugupan riaya unruk keperiniugan penunukan, penenun, penunisan kalya miniat, penyusunan laporan, penulisan kruk atau unjukan suau masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengalikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

This undergraduate thesis was entitled "The Negative Impact of Trash Talking on Online Game Players: A Review of Hadith on Guarding Speech and Actions". This research was instigated with the rampant phenomenon of trash talking in the online game community—the use of harsh and derogatory language carried out verbally or in writing. This behavior not only pollutes digital communication, but also has a negative impact on social ethics and morals, especially among online game players. This research aimed at analyzing the negative impacts of trash talking behavior on online game players and reviewing it from the perspective of hadith on guarding speech and actions. Qualitative method was used in this research, and the approach applied was descriptive analytical to explore this phenomenon in depth. Data were collected through literature studies with a focus on relevant hadiths from *Kutub al-Tis'ah* and other supporting sources. The research findings indicated that (1) trash talking behavior could cause many negative impacts, including emotional stress, moral degradation, and social conflict; (2) the correlation between the negative impacts of trash talking on online game players and the hadith about guarding speech and actions was that this phenomenon was contrary to Islamic teachings emphasizing the importance of guarding speech and actions, as conveyed in the hadith narrated by Imam Bukhari and Muslim and other Imams "A Muslim is when Muslims are safe from the evil of his tongue and hands"; and (3) based on the Islamic perspective, trash talking could be overcome in several ways, such as getting closer to Allah Almighty, controlling emotions, and seeking treatment. This research also highlights the need for collaborative efforts between game developers, educators, and the community to create a healthier playing environment that is in accordance with Islamic values.

**Keywords:** Negative impact, Trash talking, Online games, Hadith, Communication Ethics



## الملخص

هذه الرسالة بعنوان "الآثار السلبية لظاهرة (Trash Talking) على لاعبي الألعاب الإلكترونية: دراسة في ضوء الأحاديث النبوية عن حفظ اللسان والعمل". جاءت هذه الدراسة في ظل انتشار ظاهرة (Trash Talking) في مجتمع الألعاب الإلكترونية، وهي استخدام الألفاظ الجارحة والمهينة سواء شفويًا أو كتابيًا. ويُعدّ هذا السلوك مفسدًا للتواصل الرقمي ومؤثرًا سلبيًا على الأخلاق والآداب الاجتماعية، لا سيما في أوساط اللاعبين. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل الآثار السلبية لهذا السلوك، ومقارنته بالتوجهات النبوية المتعلقة بحفظ اللسان وضبط التصرفات. اعتمدت الدراسة على المنهج الكيفي، مع استخدام المنهج الوصفي التحليلي لاستكشاف هذه الظاهرة بصورة معمقة. وقد جُمعت البيانات من خلال الدراسة المكتبية، مع التركيز على الأحاديث ذات الصلة الواردة في كتب السنة التسعة، إلى جانب المصادر المساندة الأخرى. كشفت نتائج البحث ما يلي: (١) أنّ سلوك الكلام البذيء يسبب أضرارًا كثيرة، منها الضغط النفسي، والانحدار الأخلاقي، وظهور النزاعات الاجتماعية. (٢) تتجلى العلاقة بين هذه الآثار السلبية والتوجهات النبوية في مخالفة هذا السلوك لما جاء به الإسلام من الحث على حفظ اللسان والسلوك، كما ورد في الحديث الشريف الذي رواه البخاري ومسلم وغيرهما: "المسلم من سلم المسلمون من لسانه ويده". (٣) ومن منظور إسلامي، يمكن معالجة هذه الظاهرة بعدة وسائل، مثل التقرب إلى الله تعالى، وضبط الانفعالات، وطلب العلاج عند الحاجة. كما أبرزت الدراسة أهمية التعاون بين مطوّري الألعاب، والمعلمين، والمجتمع العام، من أجل توفير بيئة لعب أكثر صحة واتساقًا مع القيم الإسلامية.

الكلمات الدلالية: الآثار السلبية، الكلام البذيء، الألعاب الإلكترونية، الحديث النبوي، أخلاقيات التواصل.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A Latar Belakang Masalah

Teknologi komunikasi yang berkembang begitu pesat dengan didukung oleh jaringan internet serta nirkabel memberikan dampak pada cara manusia berkomunikasi, serta memberi pengaruh besar, seperti penggunaan *smartphone*. Hampir semua masyarakat di kota besar hingga di pelosok memiliki alat komunikasi canggih ini, dengan jangkauan yang luas serta mobilitas manusia saat ini yang tinggi komunikasi jadi tidak terbatas. Perkembangan Teknologi informasi yang semakin pesat telah mengubah cara manusia berinteraksi, termasuk dalam dunia hiburan seperti *game online*. Bukan hanya pada dunia telekomunikasi tetapi teknologi yang mampu berbicara antar manusia satu dengan yang lainnya pun muncul pada *game online* Belakangan ini.

Pengguna internet tiap tahun kian meningkat khususnya di Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei terbaru, yang mencatat tingkat penetrasi internet Indonesia pada 2024 mengalami peningkatan. Data APJII terbaru, dari 78,19% menjadi 79,5%.<sup>1</sup> Salah satu produk teknologi yang paling diminati adalah *game online*. Permainan ini bergantung pada internet dan dapat dimainkan oleh satu pemain atau beberapa pemain. Mengakses *game online* Sangatlah mudah, seseorang dapat mengunjungi halaman web khusus yang disediakan oleh penyedia atau pengembang *game*. Menjamurnya kafe internet merupakan dampak penting dari lonjakan jumlah *game online*, yang memberikan akses mudah bagi para pemain untuk bermain *game* kapan saja. Seperti yang kita ketahui, popularitas *game online* telah melonjak selama dekade terakhir dan terus berkembang hingga saat ini selain menawarkan hiburan, Pesatnya perkembangan *game online* telah menciptakan komunitas virtual yang interaktif, namun juga penting untuk menyadari bahwa *game online* juga dapat menimbulkan dampak

---

<sup>1</sup> <https://apjii.or.id/berita/d/pengguna-internet-di-indonesia-meningkat-di-2024> di akses pada 09 Oktober 2024 , Pada pukul 10.00 WIB.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang buruk, melalui fitur komunikasi yang disediakan oleh platform *game online* seperti fitur chat dan suara, Fitur ini dimunculkan untuk kemudahan komunikasi dan pertukaran informasi bagi para pemainnya. Tetapi nyatanya fitur ini pun memberi pengaruh yang tidak baik apabila dimainkan oleh pemain yang tidak bertanggung jawab. Fitur ini dapat disalahgunakan untuk mendistribusikan kata-kata yang tidak baik kepada lawan maupun kawan.<sup>2</sup> Contoh aksi yang tidak baik merupakan penyalahgunaan sarana dalam komunikasi pada permainan online adalah tindakan *trash talking*.

*Trash talking* adalah sebuah tindakan kasar yang menjadi bagian dari *flaming* yang juga merupakan tindakan *cyberbullying* yang berdampak buruk pada interaksi Sosial dan nilai-nilai Agama. *flaming* dapat didefinisikan sebagai persaingan online yang mempergunakan kata-kata tidak baik serta kemarahan. *flaming* juga bisa diartikan sebagai aksi provokator dalam suatu kondisi atau seseorang yang mempergunakan kata yang kasar serta tidak baik dan penghinaan, tidak menghargai reputasi hingga berujung persaingan pada media sosial.

*Trash talking* sebagai bagian dari *cyberbullying* kerap terjadi pada dunia permainan online dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pemain yang melakukan tindakan ini, dikenal sebagai pemain *Toxic*, sering tidak menyadari bahwa perilaku mereka memengaruhi kehidupan sosial dan etika, baik dalam dunia maya maupun nyata.<sup>3</sup> *Trash talking* dapat memengaruhi perilaku dan etika anak muda pada masa sekarang ditinjau dari durasi penggunaan *Smartphone* yang cenderung lebih banyak, khususnya pada *game online* ini, penggunaan perkataan yang kasar, cacian bahkan kalimat merendahkan sering dilontarkan ketika memanifestasikan emosi.

*Trash talking* tidak hanya terjadi dalam permainan saja bahkan kerap juga terjadi di platform lain yang berafiliasi dengan *game online* seperti *YouTube* dan aplikasi *live streaming*. Misalnya pada kanal *YouTube* Deankt yang kerap mengatakan kalimat Anjing, Goblok, Tolol, dan Lain-lain di live

<sup>2</sup> Citrani Eka Lamda Nur, dkk, Analisis Fenomena Trash Talking pada Game Online Mobile Legends : *Jurnal Riset Komunikasi*, Vol. 12 No 2, Desember 2022, hlm. 245.

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm. 246.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

streamingnya. Maraknya *trash talking* pada *game online* menimbulkan dampak negatif di kehidupan social, Baik secara langsung maupun tidak langsung seperti media *online*, misalnya perilaku anak-anak dibawah umur yang mudah melontarkan kata-kata yang tidak baik bahkan mengatakan kata-kata yang vulgar, tidak hanya di rana *game online* mereka bahkan kerap menggunakan kata-kata tersebut sebagai bagian dari gaya komunikasi mereka.

Fenomena ini terkait erat dengan kajian budaya dan komunikasi. Kajian budaya menyelidiki bagaimana praktik komunikasi, termasuk media, bahasa, dan interaksi sehari-hari, membentuk dan mencerminkan nilai, dan identitas budaya. Di sisi lain studi komunikasi berfokus pada bagaimana komunikasi memengaruhi norma, dan representasi budaya, termasuk dampak teknologi komunikasi dalam membentuk makna budaya.<sup>4</sup> Dampak dari *trash talking* tidak hanya terbatas pada dunia maya, tetapi juga memengaruhi kehidupan nyata. Anak-anak hingga remaja yang terbiasa dengan budaya ini cenderung membawa kebiasaan tersebut ke dalam interaksi sosial sehari-hari. Yang dapat menggerus nilai-nilai etika dan akhlak dalam kehidupan bermasyarakat.

Ajaran Islam menekankan pentingnya menjaga ucapan dan perbuatan di kehidupan sehari-hari sebagaimana yang telah di diajarkan dan diterapkan oleh Rasulullah sejak masa beliau di utus , Allah ﷻ berfirman dalam Q.S Ibrahim ayat 26:

وَمَثَلُ كَلِمَةٍ خَبِيثَةٍ كَشَجَرَةٍ خَبِيثَةٍ ۖ اجْتُثَّتْ مِنْ فَوْقِ الْأَرْضِ مَا لَهَا مِنْ قَرَارٍ

Artinya:“(Adapun) perumpamaan kalimah khabīṣah) seperti pohon yang buruk, akar-akarnya telah dicabut dari permukaan bumi, (dan) tidak dapat tetap (tegak) sedikit pun. “

<sup>4</sup> Aldwin Amoza A dan Dyva Claretta, Perilaku Trash Talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online : Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club. JIIP, Vol 7 No, April 2024, hlm. 2.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rasulullah ﷺ juga Bersabda:

حَدَّثَنَا أَبُو نُعَيْمٍ حَدَّثَنَا زَكْرِيَّا عَنْ الشَّعْبِيِّ قَالَ سَمِعْتُ عَبْدَ اللَّهِ بْنَ عَمْرٍو يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ وَالْمُهَاجِرُ مَنْ هَجَرَ مَا نَهَى اللَّهُ عَنْهُ

Artinya : “ Telah menceritakan kepada kami Abu Nu'aim, telah menceritakan kepada kami Zakaria dari Asy Sya'bi dia berkata, aku mendengar Abdullah bin 'Amru berkata, Rasulullah ﷺ bersabda, "Seorang muslim adalah bila kaum muslimin selamat dari kejahatan lisan dan tangannya, dan seorang muhajir adalah orang yang meninggalkan apa-apa yang telah larang oleh Allah." ( H.R Ahmad No. 6983 )

Ayat Al-Qur'an dan hadis diatas bertentangan dengan fenomena *Trash talking*. Islam secara umum memerintahkan untuk menjauhi perkataan dan perbuatan yang buruk, sedangkan *trash talking* merupakan suatu tindakan yang menyimpang dari nilai-nilai sosial dan agama.

Dengan memadukan ajaran hadis dalam konteks modern, seperti perilaku dalam *game online*, hal ini menjadi relevan untuk mencegah dampak negatif *trash talking*. dilatarbelakangi oleh maraknya fenomena *trash taking* dalam komunitas *game online*, Perilaku ini tidak hanya mencemari komunikasi digital, tetapi juga berdampak negatif pada etika sosial dan akhlak, khususnya pada kalangan pemain *game online*. Penelitian ini sangat penting dalam menanggapi fenomena ini, selain dapat memberikan kontribusi signifikan bagaimana nilai-nilai keislaman dapat diterapkan dalam perkembangan interaksi digital, serta menawarkan solusi dalam sudut pandang agama untuk mengatasi perilaku yang menyimpang. Oleh karena penulis tertarik mengangkat judul **DAMPAK NEGATIF TRASH TALKING PADA PEMAIN GAME ONLINE : TINJAUAN HADIS MENJAGA UCAPAN DAN PERBUATAN.**

<sup>5</sup> Ahmad bin Muhammad bin Hanbal, *Musnad Ahmad bin Hanbal*, Juz 11, Maktabah Syamilah (Beirut: Mu'sasah ar-Risalah, 1431 H ), hlm.565.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### B. Penegasan Istilah

Berikut ini penegasan istilah-istilah kunci yang terdapat pada judul diatas untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan serta untuk dapat memahami maksud penelitian ini dengan jelas :

#### 1. *Trash Talking*

Trash talking menurut Bahasa adalah idiom dari bahasa Inggris yang diambil dari Kata “ Trash “ yang berarti Sampah dan “ Talk “ yang berarti Bicara. Trash talking menurut Istilah Adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk dalam permainan video dan olahraga. Dikutip dari Cambridge Dictionary Sebuah website Kamus Bahasa Inggris trash talking adalah bentuk hinaan lisan yang biasanya ditemukan dalam acara olahraga , meskipun tidak eksklusif untuk olahraga atau acara yang memiliki ciri serupa.<sup>6</sup>

Menurut Pujante , *Trash talking* adalah Penggunaan Bahasa Kasar atau Menghina oleh Seorang Pemain Game untuk membuat pemain lainnya merasa Terintimidasi dan Kehilangan Fokus dalam Permainan.<sup>7</sup> Sedangkan Kniffin dan Palacio Mendefinisikan *Trash talking* sebagai Perilaku yang dimaksudkan untuk merendahkan atau Meremehkan Lawan dengan Menggunakan Bahasa yang *Provokatif, Vulgar, dan Kasar*.<sup>8</sup>

Dari beberapa pendapat di atas maka penulis mendefinisikan *trash talking* adalah Suatu bentuk komunikasi verbal, yang mengandung Unsur Provokatif, Hinaan, dan Kasar yang biasa digunakan di dalam suatu kompetisi dalam rangka memotivasi tim dan mengalihkan perhatian lawan.

<sup>6</sup> "TRASH-TALK | artinya dalam Kamus Bahasa Inggris Cambridge" . [https://dictionary-cambridge-org.translate.google/dictionary/english/trash-talk?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=sge](https://dictionary-cambridge-org.translate.google/dictionary/english/trash-talk?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge). Diakses pada 13-10-2024 pukul 12.00.

<sup>7</sup> Nicolas T. Pujante, Jr. Speech for Fun , Fury , and Freedom : Exploring Trash Talk in Gaming Stations. *Asian Journal of Language, Literature and Culture Studies*, 4, 09 Januari 2021, Hlm.2.

<sup>8</sup> Kevin M. Kniffin dan Dylan Palacio. Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(3), 26 Mei 2018, hlm. 1



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Trash talking* merupakan perilaku meremehkan, mengejek, mengintimidasi melalui perkataan yang sering ditemui pada interaksi antar pemain di dalam suatu kompetisi game online. Ucapan sampah atau *trash talking* adalah salah satu bentuk komunikasi verbal yang digunakan oleh pemain *game online* dengan berbagai tujuan, baik positif maupun negatif.<sup>9</sup> *Trash talking* merupakan salah satu bentuk *cyberbullying* di dunia *game online* adalah melalui komunikasi verbal, yang dikenal sebagai *trash talking*.

#### 2. Game Online

*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan atau terhubung dengan internet. Jika dua Kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang Dihubungkan melalui jaringan internet.<sup>10</sup> *Game online* atau sering disebut dengan *Online games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

*Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>11</sup> *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. Game online merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang

<sup>9</sup> Christopher Johnson dan Taylor, J, *More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence. Sport, Ethics and Philosophy*, 14(1), 2018, hlm. 47–61.

<sup>10</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm. 1.

<sup>11</sup> Samuel Henry. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 114.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.<sup>12</sup>

#### 3. Hadis

Hadis secara etimologi berarti pembicaraan, cerita, segala yang baru. Sedangkan secara terminologi adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Saw. baik berupa perkataan, perbuatan, taqirir (penyataan, pengakuan), maupun sifat-sifatnya.<sup>13</sup>

Al-Qasimi mendefinisikan hadis yaitu:

ما اضيف الى النبي صلى الله عليه وسلم قولاً او فعلاً او تقريراً او صفة

Segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Saw. baik perkataan, perbuatan, persetujuan, maupun sifat beliau.

#### C. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Meningkatnya fenomena *trash talking* pada pemain *game online* bertentangan dengan budaya dan nilai ajaran Islam.
2. Penurunan kualitas interaksi sosial yang baik terpengaruh dari perilaku negatif di dunia digital seperti *game online* yang tidak sesuai dengan nilai-budaya dan norma.
3. Minimnya pemahaman umat Muslim dalam mengkhidmati nilai hadis dalam etika komunikasi.
4. Perlunya pendekatan untuk mengkontekstualisasikan hadis di era digital untuk membimbing perilaku yang lebih baik.
5. Belum banyak kajian yang menghubungkan dampak *trash talking* dalam game online dengan ajaran hadis tentang menjaga ucapan dan perbuatan.

<sup>12</sup> Ayu Rini. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mena, 2011), hlm. 89

<sup>13</sup> Zikri Darussamin, "*Kuliah Ilmu Hadis*". (Yogyakarta: Kalimedia, 2020), hlm. 15-17.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **D. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan batasan agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Dalam penelitian ini penulis membatasi pada dampak negatif *trash talking* pada pemain *game online* yang berfokus pada tinjauan hadis menjaga ucapan dan perbuatan, serta hadis-hadis yang relevan melalui *Kutub Tis'ah*.

## **E. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang penulis gunakan berdasarkan latar belakang yang telah ditulis sebagai berikut :

1. Apa saja dampak negatif *trash talking* pada pemain *game online* ?
2. Bagaimana korelasi dampak negatif *trash talking* pada pemain *game online* dengan hadis menjaga ucapan dan perbuatan?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi dampak negatif *trash talking* pada pemain *game online* berdasarkan sudut pandang Islam ?

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Menjawab Rumusan Masalah yang telah disebutkan yaitu;

1. Untuk mengetahui apa saja dampak negatif *trash talking* dalam *game online*.
2. Untuk Mengetahui Korelasi antara dampak negatif *trash talking* dalam *game online* dengan Ajaran Islam tentang hadis menjaga ucapan dan perbuatan.
3. Untuk mendapatkan solusi mengatasi dampak negatif *trash talking* pada pemain *game online* dari sudut pandang Islam.

## **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini secara teoretis, yaitu ;

1. Untuk menambah wawasan pengetahuan bagi penulis dan pembaca terkait dampak negatif *trash talking* dalam *game online* dan pemahaman hadis tentang menjaga ucapan dan perbuatan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Sebagai pengembangan literature yang berkaitan dengan dampak negatif *trash talking* dalam *game online* khususnya ditinjau dari sudut pandang hadis.
3. Untuk melengkapi dan memenuhi syarat menyelesaikan pembelajaran di Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

### H Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah para pembaca dalam menelaah kandungan di dalamnya. Proposal ini tersusun dari tiga bab. Adapun sistematika nya sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan mencakup latar belakang masalah yang menjelaskan secara akademis alasan pentingnya penelitian ini dilakukan, serta landasan pemikiran penulis dalam melaksanakannya. Selain itu, juga terdapat identifikasi masalah, perumusan masalah untuk menetapkan fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian yang menggambarkan signifikansi penelitian ini, serta sistematika penulisan penelitian.

#### BAB II KERANGKA TEORETIS

Bab ini Peneliti menjelaskan tentang teori-teori singkat tentang hal-hal yang berhubungan dengan judul, yaitu landasan teori dan tinjauan pustaka atau penelitian yang relevan.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mengulas tentang metode yang digunakan dalam penelitian, terbagi menjadi empat sub bab, diantaranya, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan deskriptif analitik yaitu dengan mendapatkan data-data secara mendalam dan menganalisisnya.

#### BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian ini menawarkan solusi guna menjawab rumusan masalah yang disebutkan dalam bab I berupa analisis dampak negatif apa saja yang dapat ditimbulkan oleh *trash talking* pada pemain *game online*, kemudian tinjauan hadis menjaga ucapan dan perbuatan berupa peninjauan status hadis dan pemahamannya dan mengolerasikan dengan dampak-dampak negatif *trash talking* yang ditemukan serta memberikan solusi berdasarkan tinjauan hadis.

**BAB V PENUTUP**

Sebagai penutup dalam penelitian ini, penulis menyajikan ringkasan komprehensif yang mencakup seluruh paparan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya terkait permasalahan yang dikaji. Serta memberikan rekomendasi-rekomendasi yang relevan dan signifikan dalam upaya memajukan penelitian yang serupa di masa yang akan datang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KERANGKA TEORETIS

### A. Landasan Teori

#### 1. Macam- Macam *Trash Talking*

Adapun beberapa macam *trash talking* yang dapat kita temukan pada *game online* sebagai berikut:

##### a. *Trash Talking* Dengan Kata Hewan

Hewan, sangat jauh berbeda dengan manusia yang memiliki insting. Hewan merupakan makhluk hidup yang bebas. Di luar itu, manusia dan hewan dapat bertahan hidup secara berdampingan. Beberapa hewan tidak hidup berdekatan dengan manusia karena pertimbangan agama dan kesehatan. Karena sifat buruk dari hewan-hewan tersebut, banyak orang dan pemain game menggunakan nama-nama hewan sebagai kata umpatan. Nama hewan tertentu dipilih sebagai umpatan, contohnya adalah kata “anjing”<sup>14</sup> termasuk makna leksikal karena memiliki satu arti yaitu binatang menyusui yang bisa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu karena hewan tersebut dianggap najis menurut agama Islam.

##### b. *Trash Talking* Dengan Kata Bagian Tubuh

Bagian-bagian tubuh manusia adalah struktur yang diciptakan dengan sempurna oleh tuhan, masing-masing memiliki fungsi unik. Namun, beberapa bagian tubuh sulit dibahas secara terbuka karena sifat sensitifnya. Dalam konteks ini, banyak orang menggunakan istilah yang kurang umum saat melakukan *trash talking*, yaitu ejekan atau sindiran yang bertujuan untuk merendahkan lawan dengan cara yang tidak langsung, Contohnya seperti kata-kata yang berkaitan dengan alat intim Manusia yang kerap digunakan sebagai umpatan.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Riska Fajriana dan Asep Abbas Abdullah, *Bahasa Trash Talking dalam Komunikasi Antar Pemain Mobile Legends: Bang Bang Melalui Pendekatan Sociolinguistik*, Jurnal KONASINDO Vol. 1 (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024), hlm. 228-229.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm. 235.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**c. Trash Talking Dengan Kata Sifat**

Kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik atau sifat benda maupun individu sering kali berasal dari kata sifat. Misalnya, seseorang mungkin menggambarkan temannya yang ceroboh dengan istilah "*bodoh*"<sup>16</sup> dalam konteks konflik. Banyak orang mengambil kata sifat negatif seperti ini sebagai bentuk umpatan dengan tujuan untuk menyakiti perasaan orang lain. Misalnya, saat berdebat, seseorang mungkin berkata, "*Kamu selalu begitu sembrono!*" untuk merendahkan lawan bicara. Tindakan ini menunjukkan bagaimana kata sifat bisa digunakan sebagai senjata verbal dalam interaksi sosial.

**d. Trash Talking Dengan Kata Benda**

Kata yang menunjukkan suatu objek, sehingga memudahkan manusia dalam memahami berbagai jenis benda. Namun, saat ini banyak orang yang menggunakan kata-kata kasar atau tidak pantas sebagai umpatan. Contoh seperti sebuah aktivitas yang dinilai kurang baik di sekitarnya.<sup>17</sup> Contoh umpatan yang menggunakan kata benda bisa dilihat dalam ungkapan seperti "*Kamu kayak sampah!*" Di sini, "*sampah*" digunakan sebagai istilah untuk merendahkan atau mengejek seseorang yang dianggap tidak berguna atau tidak berharga.

**e. Trash Talking Dengan Kata Kerja**

Kata yang mengartikan sebuah perilaku. Ada sebuah frasa yang di khalayak ramai dapat diartikan menjadi seorang banyak bicara. Hal tersebut sering dijadikan sebagai umpatan untuk merespon seseorang yang banyak bicara tetapi tidak bertindak, atau untuk menyuruh mereka segera diam. Sebagai contoh, kata "*bacot*"<sup>18</sup> berasal dari bahasa Jawa yang berarti "*ngomong*" dalam bahasa Indonesia. Dalam penggunaan sehari-hari, "*bacot*" sering dijadikan sebutan untuk orang yang suka berbicara berlebihan, penggunaannya *dalam game online* misalnya ” jangan banyak

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 230.

<sup>17</sup> Al Qahthani, Said bin Ali. *Dakwah Islam Dakwah Bijak*, terjemahan. Masykur Hakim. (Jakarta: Gema Insani Press, 1994), hlm. 67.

<sup>18</sup> Riska Fajriana dan Asep Abbas Abdullah, "*Bahasa Trash Talking...*" hlm. 232.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bacot” Istilah ini sering digunakan sebagai umpatan untuk merespons individu yang banyak bicara tetapi tidak mengambil tindakan, atau sebagai cara untuk meminta mereka segera diam. Dengan demikian, "bacot" berfungsi sebagai ungkapan yang mencerminkan ketidakpuasan terhadap seseorang yang dianggap terlalu cerewet.

#### f. Trash Talking Dengan Keadaan Atau Kondisi Seseorang

Kata-kata kasar berdasarkan kondisi orang adalah jenis umpatan yang disesuaikan dengan situasi orang yang menjadi sasarannya. Banyak yang menggunakan umpatan ini dengan tujuan merendahkan orang lain. Salah satu contohnya adalah kata "*kurus*." dalam Kamus Bahasa Indonesia, "*kurus*" menggambarkan seseorang yang memiliki tubuh sangat ramping atau tidak berisi. Istilah ini sering digunakan sebagai umpatan untuk merendahkan orang yang dianggap terlalu langsing, seperti dalam ungkapan, "*Kamu kok kayak batang sosis!*", Selain kata "*kurus*" masih banyak kata-kata yang lain misalnya "*niga*".<sup>19</sup> Penggunaan kata tersebut dalam konteks ini bertujuan untuk mengejek dan membuat orang yang dituju merasa malu atau tidak nyaman dengan penampilannya. Ini menunjukkan bagaimana kata sifat bisa digunakan untuk menyerang atau mengkritik orang lain secara verbal.

#### g. Trash Talking Terhadap Profesi

Kata-kata kasar berdasarkan profesi adalah bentuk umpatan yang seringkali merendahkan pekerjaan tertentu. Dalam umpatan profesi, sering digunakan model yang mengacu pada pekerjaan rendah atau yang diharamkan oleh agama. Banyak orang menggunakan umpatan terkait profesi rendah untuk merendahkan status sosial seseorang. Salah satu contohnya adalah umpatan terkait pekerjaan yang diharamkan oleh agama dan dianggap sebagai pekerjaan yang paling rendah karena merugikan

<sup>19</sup> Eng How Lim, Sompatsu Vungthong, dan Wannapa Trakulkasemsuk, *Trash-Talking versus Toxicity: An Analysis of /All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game*, *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network* 17, no. 1 tahun 2024. hlm. 822.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manusia.<sup>20</sup> Contoh lain dari umpatan yang berkaitan dengan profesi adalah "pecundang." Dalam Kamus Bahasa Indonesia, "pecundang" berarti orang yang kalah atau tidak berani menghadapi tantangan. Istilah ini sering digunakan untuk merendahkan seseorang yang dianggap lemah atau tidak mampu bertindak dengan tegas. Misalnya, seseorang mungkin berkata, "Kamu hanya pecundang yang tidak berani mengambil risiko!" Penggunaan kata "pecundang" di sini bertujuan untuk mengejek dan membuat orang yang dituju merasa tidak berharga. Ini menunjukkan bagaimana istilah ini bisa digunakan sebagai senjata verbal dalam interaksi sosial, terutama dalam situasi persaingan atau konflik.

## 2. Tinjauan Teoretis Tentang Perilaku *Trash Talking* Dalam Perspektif Ilmu Sosial

Untuk memahami perilaku *trash talking* dalam *game online* secara lebih mendalam, diperlukan pendekatan teoretis yang dapat menjelaskan berbagai aspek psikologis, sosial, dan komunikatif yang mendasari perilaku tersebut. Perilaku ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil interaksi kompleks antara emosi individu, tekanan situasional, pengaruh lingkungan digital, dan norma-norma komunikatif yang berkembang di dalam komunitas pemain. Oleh karena itu, peneliti menggunakan beberapa teori relevan dari ilmu sosial untuk mengkaji fenomena ini secara komprehensif.

Teori-teori yang dipilih tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab *trash talking*, tetapi juga untuk memahami proses pembentukan perilaku ini dan dampaknya terhadap interaksi pemain. Dengan menggunakan Teori Frustrasi-Agresi, Teori Pembelajaran Sosial, Teori Atribusi, dan Teori Etika Komunikasi, peneliti berusaha membangun kerangka analitis yang komprehensif. Setiap teori menawarkan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi, sehingga memberikan pemahaman yang lebih luas dan objektif tentang *trash talking* dalam konteks *game online*. Faktor internal.

<sup>20</sup> Neni Dwi, "Trashtalk dalam Game Online Mobile Legend di Indonesia," *Kompasiana*, 29 Maret 2022, <https://www.kompasiana.com/nenidwi2695/6242c9cbbb4486410a76ae03/trashtalk-dalam-game-online-mobile-legend-di-indonesia>, diakses 20 Juni 2025 pukul 16.00 WIB.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**a. Teori Frustrasi-Agresi**

Teori frustrasi-agresi yang dikembangkan oleh John Dollard dan rekan-rekannya menyatakan bahwa frustrasi yang dialami seseorang dapat memicu perilaku agresif.<sup>21</sup> Dalam konteks permainan online, frustrasi dapat timbul dari kekalahan, tekanan dalam tim, atau masalah teknis seperti lag dan sinyal yang buruk. Dalam situasi seperti itu, pemain cenderung meluapkan emosi mereka dalam bentuk kata-kata kasar kepada rekan tim atau lawan. Emosi memainkan peran penting dalam membentuk kecenderungan pemain untuk terlibat dalam *trash talking*. Pemain yang mudah terpancing emosinya lebih cenderung mengucapkan kata-kata kasar saat menghadapi kondisi permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi mereka.<sup>22</sup> Selain emosi, faktor lain yang berpengaruh adalah harga diri. Ketika seorang pemain menggunakan hero kelas atas atau memiliki peringkat tinggi, terdapat tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Namun, jika mereka kalah atau mengalami kegagalan, gangguan pada harga diri mereka dapat memicu *trash talking* sebagai bentuk pelampiasan.

**b. Teori Social Learning**

Teori social learning atau pembelajaran sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura menyatakan bahwa individu mempelajari perilaku melalui observasi dan peniruan terhadap model atau tokoh yang dianggap berpengaruh.<sup>23</sup> Dalam dunia game online, para pemain kerap meniru perilaku konten kreator atau figur populer yang mereka ikuti. Konten kreator sering kali menjadi sumber konsumsi utama pemain dalam memahami permainan, strategi, serta tren terbaru. Namun, ketika mereka menyisipkan kata-kata kasar atau gaya bicara yang provokatif, hal ini dapat menjadi panutan negatif bagi para pengikutnya. Pemain pun tanpa sadar mereplikasi perilaku yang sama dalam permainan mereka.

<sup>21</sup> John Dollard, Leonard W. Doob, Neal E. Miller, O. H. Mowrer, dan Robert R. Sears, *Frustration and Aggression* (New Haven: Yale University Press, 1939), hlm. 1–5.

<sup>22</sup> Riska Fajriana dan Asep Abbas Abdullah, *Bahasa Trash Talking...* hlm. 239.

<sup>23</sup> Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977), hlm. 22–24.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**c. Teori Atribusi**

Teori atribusi yang dikembangkan oleh Fritz Heider menjelaskan bahwa manusia cenderung mencari penyebab perilaku orang lain, baik karena faktor internal (sifat) maupun eksternal (situasi).<sup>24</sup> Dalam *game online*, penilaian ini sering kali tidak akurat, menyebabkan kesalahpahaman dan meningkatnya konflik verbal. Faktor lainnya yang juga berperan adalah teman bermain, terutama ketika rekan setim tidak kooperatif atau menjadi sumber konflik dalam tim, seperti provokasi yang dilakukan oleh pemain yang tertekan atau frustrasi dengan tujuan untuk mendorong pemain lain untuk memperbaiki permainan mereka. Namun, pada kenyataannya, hal-hal seperti ini justru membuat keadaan menjadi lebih buruk dan berpotensi mengganggu kerja sama tim.<sup>25</sup> Kondisi lain seperti cuaca pun dapat memengaruhi. Saat terjadi hujan atau sinyal terganggu, permainan menjadi tidak stabil. Situasi ini menimbulkan ketidaknyamanan dan tekanan yang kemudian dilampiaskan dalam bentuk *trash talking*, meskipun sebenarnya penyebabnya bersifat teknis. Dalam permainan kompetitif, *trash talking* juga sering digunakan oleh pemain sebagai bentuk provokasi atau manipulasi psikologis terhadap lawan.

**d. Teori Etika Komunikasi**

Teori etika komunikasi dari Joseph A. DeVito menekankan pentingnya kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghormati dalam komunikasi.<sup>26</sup> *Trash talking* bertentangan dengan prinsip ini, karena berpotensi menyinggung, menyakiti, dan merusak keharmonisan interaksi. Jika ditinjau dari nilai-nilai Islam, etika komunikasi telah ditegaskan dalam hadis-hadis Nabi Muhammad SAW yang melarang berkata kasar, mencela, dan menyakiti orang lain melalui ucapan. Dalam konteks ini, teori etika

<sup>24</sup> Fritz Heider, *The Psychology of Interpersonal Relations* (New York: John Wiley & Sons, 1958), hlm. 80–82.

<sup>25</sup> Dean Marcella, Hasan Sazali. Fenomena *Trash-Talking* Antar Pemain Game Online *Mobile Legends*: Bang Bang. Jurnal Indonesia : *Manajemen Informatika dan Komunikasi* ( Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara ), Vol 4 No 3, 10 September 2023, Hlm. 4.

<sup>26</sup> Joseph A. DeVito, *The Interpersonal Communication Book*, Edisi ke-14 (Boston: Pearson, 2019), hlm. 35–37.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komunikasi sejalan dengan prinsip menjaga lisan dalam ajaran Islam. Dalam permainan, *trash talking* biasanya merupakan provokasi yang dilakukan oleh pemain yang tertekan atau frustrasi dengan tujuan untuk mendorong pemain lain untuk memperbaiki permainan mereka. Namun, pada kenyataannya, hal-hal seperti ini justru membuat keadaan menjadi lebih buruk dan berpotensi mengganggu kerja sama tim.<sup>27</sup>

### 3. Tinjauan Teoretis Tentang Perilaku *Trash Talking* Dalam Perspektif Islam

#### a. Teori Akhlak Islam

Etika Islam didasarkan pada lima prinsip utama *maqāṣid al-sharī'ah*, yaitu: menjaga agama (*hifzh al-dīn*), kehidupan (*hifzh al-nafs*), akal (*hifzh al-'aql*), keturunan (*hifzh al-nasl*), dan harta (*hifzh al-māl*).<sup>28</sup> Dalam konteks dunia digital, terutama dalam komunikasi online seperti dalam *game online* prinsip-prinsip ini sangat relevan. Penerapannya dapat dilihat dari bagaimana interaksi digital memengaruhi kesejahteraan mental, harga diri, dan martabat seseorang.

Rosidi dkk. menyatakan bahwa *maqāṣid* dapat digunakan sebagai acuan untuk membentuk etika media sosial yang lebih beradab dan bertanggung jawab. Pernyataan yang merendahkan martabat dan memicu permusuhan merupakan pelanggaran terhadap *hifzh al-nafs* dan *hifzh al-'irdh* (memelihara kehormatan).<sup>29</sup> Pernyataan ini didukung oleh data fenomenologis dari media sosial dan dunia game, yang menunjukkan bahwa banyak pengguna mengalami gangguan emosional akibat ucapan yang tidak pantas.

<sup>27</sup> Dean Marcella, Hasan Sazali. Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi* ( Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara ), Vol 4 No 3, 10 September 2023, hlm.

<sup>28</sup> Mohd Harifadilah Rosidi, Ahmad Wifaq Mokhtar, dan Mohd Nasir Abdul Majid, The Role of Maqasid Al-Shari'ah as a Fundamental Ethics in Social Media Use, *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* Vol. 12, No. 4 (Universiti Sains Islam Malaysia, 2022), hlm. 1288-1290.

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 1295-1297.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Hadis tentang menjaga ucapan dan perbuatan**

Adapun hadis tentang menjaga ucapan maupun perbuatan yang menjadi bahan penelitian peneliti adalah Sebagai Berikut :

حَدَّثَنَا أَبُو نُعَيْمٍ حَدَّثَنَا زَكْرِيَّا عَنْ الشَّعْبِيِّ قَالَ سَمِعْتُ عَبْدَ اللَّهِ بْنَ عَمْرٍو يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ وَالْمُهَاجِرُ مَنْ هَجَرَ مَا نَهَى اللَّهُ عَنْهُ<sup>30</sup>

Artinya : “Telah menceritakan kepada kami Abu Nu’aim, telah menceritakan kepada kami Zakaria dari Asy Sya’bi dia berkata, aku mendengar Abdullah bin ‘Amru berkata, Rasulullah ﷺ bersabda, "Seorang muslim adalah bila kaum muslimin selamat dari kejahatan lisan dan tangannya, dan seorang muhajir adalah orang yang meninggalkan apa-apa yang telah larang oleh Allah “ ( H.R Ahmad No. 6983 )

Matan hadis tersebut menunjukkan salah satu karakter muslim.<sup>31</sup> Sebagaimana salah satu makna Islam adalah ‘selamat’ yang diambil dari asal kata salima, seorang muslim adalah seorang yang menyelamatkan. Hal itu merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan haram hukumnya menyakiti muslim lainnya.<sup>32</sup> Seseorang yang mengaku dirinya muslim maka ia harus selalu baik dalam perkataan dan perbuatannya.

Kata **مسلم** diartikan sehat dan kuat. Dalam Mu’jam Muqayyis al-Lughah dijelaskan kondisi seseorang dikatakan selamat ketika tidak adanya suatu penyakit atau gangguan terhadap dirinya. Sehingga hadis **المسلم من سلم** menggunakan kata muslim karena mencakup beberapa makna. Di antaranya muslim ialah seseorang yang menyelamatkan.

Imam Nawawi dalam *Syarah Shahih Muslim* nya menjelaskan bahwa seorang muslim itu tidak menyakiti muslim lainnya, baik dengan perkataan maupun perbuatan, baik secara langsung maupun dengan

<sup>30</sup> Ahmad bin Hanbal. *Musnad Ahmad bin Hanbal*, Juz 11, Pentahqiq Syuaib al arnu’ut dan aadil Mursyad dll (Beirut: Mu’sasah ar-Risalah, 1431 H ), hlm.565.

<sup>31</sup> Ahmad Ibn ‘Ali bin Hajar Abu al-Fadl al-‘Asqalani al-Syafi’i. *Fath al-Bari Syarh Sahih Bukhari terj. Abu Ihsan al-Atsari, Fathul Bari Syarah Shahih al-Bukhari*, Juz I (Cet. II; t.t: PustakaImam Syafi’i, 2010), hlm. 278

<sup>32</sup> Zaid al-Din ‘Abd al-Rahman Ibn Ahmad Ibn Rajab Ibn Hasan al-Salami. *Fath al-Bari Syarh al-Sahih al-Bukhari*, Juz I (Cet. I; Madinah: Maktabah al-Garba’i al-Asariah, 1417 H/1996 M), hlm. 37.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat juga hadis lain sebagai berikut :

Artinya : “Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Ubaid, telah menceritakan kepada kami Zakaria dari 'Amir, dia berkata, aku mendengar Abdullah bin 'Amru berkata, aku mendengar Rasulullah ﷺ bersabda, "Seorang muslim adalah jika manusia selamat dari kejahatan lisan dan tangannya, dan seorang muhajir adalah orang yang menjauhi apa yang Allah larang." ( HR. Ahmad: 7086 )

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ سَابِقٍ حَدَّثَنَا إِسْرَائِيلُ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ إِبْرَاهِيمَ عَنْ عَلْقَمَةَ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَيْسَ الْمُؤْمِنُ بِطَعَّانٍ وَلَا بِالْعَانِ وَلَا الْفَاحِشِ الْبَذِيءِ وَقَالَ ابْنُ سَابِقٍ مَرَّةً بِالطَّعَّانِ وَلَا بِاللَّعَانِ ٣٤

Artinya : “ Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Sbiq, telah menceritakan kepada kami Isra`il dari Al A'masy dari Ibrahim dari 'Alqamah dari Abdullah bin Mas'ud ia berkata, Rasulullah ﷺ bersabda, "Seorang mukmin yang sempurna bukanlah orang yang suka mencela, melaknat dan berkata kotor." Ibnu Sbiq berkata sekali lagi, "Suka mencela dan melaknat." ( HR. Ahmad : 3839 )

حَدَّثَنِي عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مُنِيرٍ سَمِعَ أَبَا النَّضْرِ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ يَعْنِي ابْنَ دِينَارٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِنَّ الْعَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالْكَلِمَةِ مِنْ رِضْوَانِ اللَّهِ لَا يُلْقَى لَهَا بَالًا يَرْفَعُهُ اللَّهُ بِهَا دَرَجَاتٍ وَإِنَّ الْعَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالْكَلِمَةِ مِنْ سَخَطِ اللَّهِ لَا يُلْقَى لَهَا بَالًا يَهْوِي بِهَا فِي جَهَنَّمَ ۚ

Artinya : “Telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Munir, dia mendengar Abu An Nadlr, telah menceritakan kepada kami Abdurrahman bin Abdillah, yaitu Ibnu Dinar dari Ayahnya dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dari Nabi ﷺ, beliau bersabda, "Sesungguhnya seorang hamba yang

<sup>33</sup> Ahmad bin Hanbal. *Musnad Ahmad bin Hanbal*, Juz 11, Maktabah Syamilah (Beirut: Mu'sasah ar-Risalah, 1431 H ), hlm. 658.

<sup>34</sup> Ahmad bin Hanbal, *Musnad Ahmad bin Hanbal*, Maktabah Syamilah (Beirut: Mu'sasah ar-Risalah, 1431 H ), Juz 6, hlm. 390.

<sup>35</sup> Al-Bukhari. *Shahih al-Bukhari*, Juz 5, Pentahqiq musthafa dib al-bughha (Damaskus: Daar Ibnu Kattsir, Daar al Yamamah, 1993/ 1414 H), hlm. 2377.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengucapkan suatu ucapan yang diridai Allah, hanya saja ia menganggapnya suatu hal yang sepele, namun karna sebab perkataan itu Allah tinggikan derajatnya. Dan seorang hamba yang mengucapkan suatu ucapan yang mendatangkan kemurkaan Allah, hanya saja ia menganggapnya suatu hal yang ringan, namun karna sebab perkataan itu, Allah melemparkannya ke dalam Neraka." ( HR. Bukhari: No ٦١١٣ )

#### 4. Tinjauan Teoretis Tentang Perilaku *Trash Talking* Dalam Bahasa dan Komunikasi

##### a. Teori Tindak Tutur (*Speech Act Theory*)

Menurut Austin dan Searle, setiap ujaran mengandung tiga tindakan: lokusi (isi ucapan), ilokusi (tujuan), dan perlokusi (dampak). Dalam trash talking, ilokusi bersifat menyerang, sedangkan perlokusi bisa melukai mental lawan bicara. Teori ini telah diuji melalui berbagai studi komunikasi, termasuk oleh Ibrahim dan Qura yang menganalisis ujaran dalam kanal YouTuber game populer.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar ujaran dalam game adalah ekspresif dan direktif dengan muatan agresi verbal yang tinggi, bahkan ketika disampaikan dalam bentuk sindiran atau ejekan. Hasilnya memperkuat validitas teori tindak tutur dalam konteks komunikasi *game online*.<sup>36</sup>

##### b. Teori Kesantunan Berbahasa (*Politeness Theory*)

Brown dan Levinson memperkenalkan konsep tindakan yang mengancam harga diri (FTA), yaitu pernyataan yang mengancam harga diri lawan bicara. *Trash talking* merupakan bentuk FTA karena secara terbuka merendahkan lawan bicara. Strategi bahasa semacam ini melanggar prinsip kerja sama dan kesopanan dalam komunikasi.<sup>37</sup>

Andrea Balogh dan Ágnes Veszelszki meneliti interaksi verbal dalam permainan kompetitif dan menemukan bahwa strategi FTA secara

<sup>36</sup> Nini Ibrahim dan Ummul Qura, "Speech Acts Used by a Gaming YouTuber in an Online Game Video," *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* Vol. 14, No. 2 (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2021), hlm.6-9.

<sup>37</sup> Penelope Brown dan Stephen Levinson, *Politeness: Some Universals in Language Usage* (Cambridge: Cambridge University Press, 1987), hlm. 62–63.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sadar digunakan sebagai taktik untuk mendominasi. Temuan ini membuktikan bahwa konsep FTA benar-benar ada dalam komunitas digital dan memperkuat penerapan teori ini dalam analisis *trash talking*.<sup>38</sup>

## B. Tinjauan Kepustakaan (Penelitian Relevan)

Sejauh penelusuran penulis, karya ilmiah yang focus tentang dampak negatif *trash talking* tinjauan hadis menjaga ucapan dan perbuatan belum ada, terkhusus di UIN Suska Riau. Akan tetapi penulis menemukan beberapa literatur yang berkaitan dengan judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi yang Ditulis oleh Kuswinda Ramadhani dengan mengangkat Judul *Perilaku Trash talking Pada Pemain Game online Mobile Legends Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, Fakultas Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2024. Penelitian ini Sama- sama membahas tentang *trash talking*, perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya peneliti membahas tentang tinjauan hadis menjaga ucapan dan perbuatan yang dikaitkan dengan dampak dari *trash talking*, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana *trash talking* terjadi dan dampak apa yang terjadi tanpa mrninjau dari sudut pandang hadis.
2. Skripsi yang Ditulis oleh Muhammad Rasyidi dengan Mengangkat judul *Analisis Isi Trash talking Pada Konten Game online Mobile Legend di Akun Youtube Brandon Kent*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2024. Penelitian ini Sama- sama membahas tentang *trash talking*, Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya Peneliti membahas tentang Sudut pandang hadis terkait dampak negatif *trash talking*, sedangkan penelitian ini membahas analisis isi *trash talking* pada sebuah kanal YouTube.

<sup>38</sup> Andrea Balogh dan Ágnes Veszelszki, Politeness and Insult in Computer Games – From a Pragmatic Point of View, *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio* Vol. 7, No. 1 (Budapest: Sapientia Hungarian University of Transylvania, 2020), hlm. 69-84.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Skripsi yang Ditulis oleh Megan Febry Wibowo dengan Mengangkat judul *Trash talking Dalam Game Online Pubg Mobile*, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi Tahun 2020. Penelitian ini sama- sama membahas tentang *trash talking*. Perbedaannya yaitu peneliti membahas bagaimana hadis Berkontribusi dalam perkembangan zaman khususnya pada fenomena *trash talking*, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana *trash talking* pada player *game online* PUBG Mobile.
4. Artikel Jurnal yang ditulis oleh Michelle Jessica Thio dan Ahmad Junaid dengan mengangkat judul *Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legends pada Mahasiswa Jakarta*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta tahun 2024. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan Penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai *trash talking* dan Relevansinya dengan etika komunikasi sedangkan perbedaannya yaitu Peneliti membahas *trash talking* dan relevansinya dengan hadis.
5. Artikel Jurnal yang Ditulis oleh Mia Ambarwati dengan Mengangkat judul *Trash talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*. Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2022 Penelitian ini Sama- sama membahas tentang *trash talking*, Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya Peneliti membahas dari perspektif hadis, sedangkan penelitian ini bagaimana *trash talking* yang terjadi.
6. Skripsi yang Ditulis oleh Achmad Johansyah dengan mengangkat judul *Menjaga Lisan Hadis Musnad Ahmad Ibn Hanbal Nomor Indeks. 22.063*, Prodi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Program Studi Ilmu Hadis Tahun 2019, penelitian Ini Sama-sama membahas tentang menjaga lisan, perbedaannya yaitu peneliti membahas tinjauan menjaga ucapan dan perbuatan serta Relevansinya dengan fenomena *trash talking* pada

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*game online*, Sedangkan penelitian ini membahas tentang menjaga lisan saja melalui hadis di *Musnad Ahmad*.

7. Artikel Jurnal Muhammad Rais Almajid , Mengangkat judul *Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile legends di Indonesia*. IAIN Surakarta Fakultas Adab dan Bahasa Program Studi Tadris Bahasa Indonesia tahun 2019. Dari penelitian ini ditemukan berbagai jenis umpatan verbal yang digolongkan menjadi tujuh berdasarkan (1) hewan, (2) profesi, (3) anggota tubuh, (4) sifat, (5) keadaan, (6) kata kerja, serta (7) kata benda. Umpatan-umpatan yang dilontarkan pemain mengakibatkan penurunan kepercayaan pemain dalam memainkan *game Mobile legend* dengan baik serta mengakibatkan kemarahan pemain yang dilontari umpatan-umpatan yang menyakitkan hati. Dari penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai tema yang akan diteliti, sama sama meneliti tindakan *trash talking* atau kekerasan verbal yang dilakukan pemain *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah Penulis mengkaji Perspektif Hadis Sedangkan Penelitian Ini Mengkaji dari Sociolinguistik.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Imam Gunawan di dalam bukunya *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial. Penelitian kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi makna, nilai, dan pemahaman mendalam mengenai fenomena *trash talking* dalam *game online* ditinjau dari hadis Nabi SAW. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode riset kepustakaan ( *library Research* ).

### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis . Pendekatan deskriptif analitis adalah pendekatan dengan tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Dalam konteks ini, Peneliti menggambarkan fenomena *trash talking* dan dampaknya terhadap pemain *game online*. Peneliti mengkaji hadis-hadis Nabi SAW tentang menjaga lisan dan perbuatan. Peneliti menghubungkan antara fenomena sosial dengan nilai-nilai dalam hadis secara tematik.

### **C. Sumber Data**

Data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sumber sekunder:

1. Sumber data primer

Sumber data Primer yaitu sumber data utama dalam penelitian ini diantaranya: hadis-hadis yang terdapat dalam kitab *Hadis tis"ah* yang menjelaskan berkaitan dengan *trash talking*, serta kitab-kitab syarah hadis.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber pendukung yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini data sekunder mencakup atikel-artikel, jurnal, buku, skripsi, tesis dan sumber-sumber tertulis lainnya yang mendukung referensi penelitian ini sebagai tinjauan yang bersifat kontemporer.

## D Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menitikberatkan pada pencarian sumber atau referensi tertulis maupun cetak atau biasa disebut *library research*. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan berdasarkan kajian kritis dan mendalam terhadap literatur yang relevan. Sumber-sumber ini berperan sebagai landasan ide atau inspirasi yang dapat memunculkan gagasan atau pemikiran baru. Oleh karena itu, metode berpikir deduktif sering digunakan dalam skripsi dengan pendekatan kajian pustaka ini.<sup>39</sup>

Dalam penelitian ini, penulis menguraikan hadis-hadis Nabi ﷺ. Khususnya hadis menjaga ucapan dan perbuatan kemudian didukung oleh Hadis-hadis yang berhubungan dengan *trash talking* serta penerapannya dalam konteks sosial kontemporer. Hadis-hadis tersebut diambil dari kitab-kitab hadis yang sembilan ( *Kutub al-tis'ah*), serta didukung oleh berbagai sumber lain yang relevan dengan penelitian ini, seperti jurnal, artikel, skripsi, tesis, disertasi, dan lainnya.

## E Teknik Analisis Data

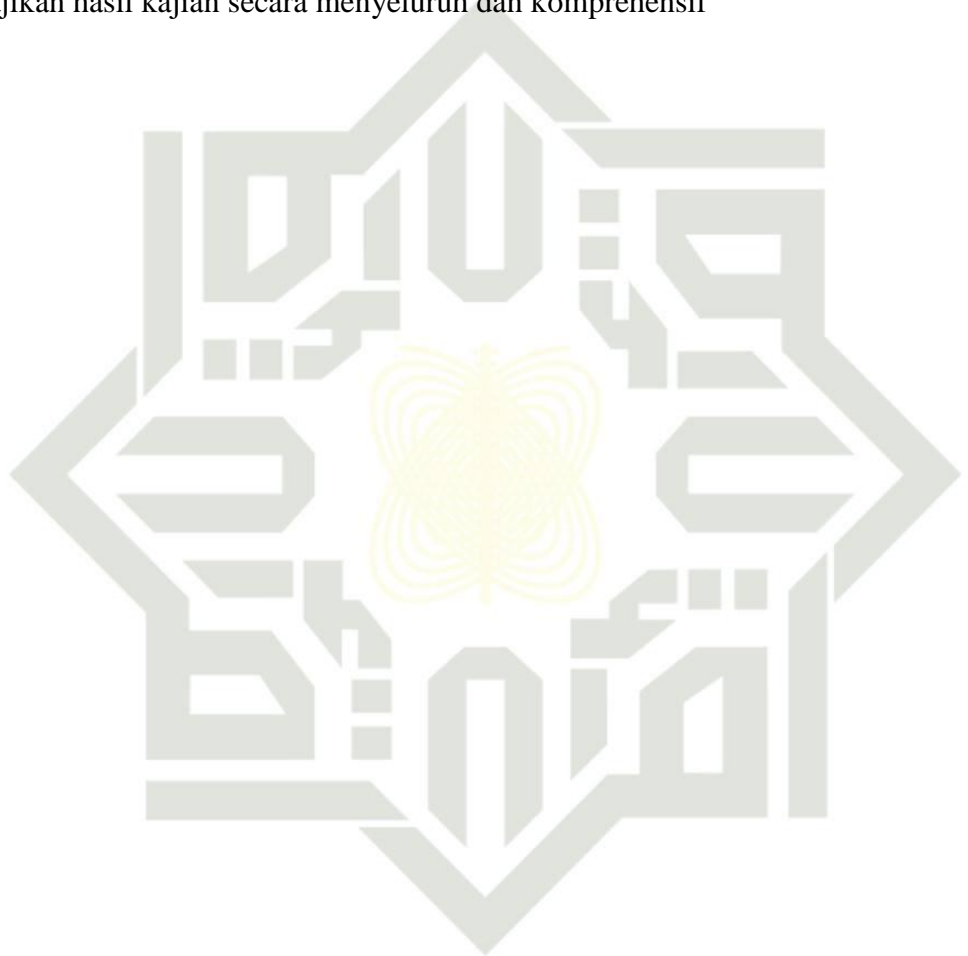
Penulis menggunakan Metode deduktif dalam analisis data, di mana proses dimulai dari konsep yang Bersifat umum kemudian ditarik Kesimpulan yang lebih spesifik. Pengolahan data dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

1. Menentukan hadis spesifik yang menjadi fokus kajian.

<sup>39</sup> Milya Sari dan Asmendri. Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA, Natural Science : *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA* , 2020, hlm. 42.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Mengumpulkan hadis-hadis sekunder terkait.
3. Melakukan *takhrij* terhadap hadis tersebut secara *Ijmali*.
4. Menganalisis makna kata-kata yang terkandung dalam hadis.
5. Menelusuri penjelasan dari para ahli.
6. Menghubungkan makna hadis dengan teori sosial dan komunikasi modern.
7. Menyajikan hasil kajian secara menyeluruh dan komprehensif



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Dengan ini penulis mendapatkan kesimpulan bahwasannya *trash talking* dalam *game online* memberikan dampak negatif pada berbagai aspek, baik secara psikologis seperti dapat menyebabkan tekanan mental seperti stress, emosi bahkan penurunan kepercayaan diri, secara sosial *trash talking* dapat menimbulkan konflik serta mengakibatkan rusaknya hubungan pertemanan dengan teman, keluarga maupun orang lain, secara moral dan norma sosial perilaku *trash talking* dapat mengembangkan budaya yang tidak baik yang dapat merusak moral dan borma sosial yang berlaku.

Dampak negatif yang ditimbulkan oleh fenomena *trash talking* bertentangan dengan ajaran Islam khususnya hadis menjaga ucapan dan perbuatan yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari, Imam Muslim dan periwayat lainnya, hadis ini mengajarkan bagaimana menjadi seorang muslim yang sempurna dengan selalu menjaga ucapan maupun perbuatan agar tidak menyinggung hati sesama manusia yang dapat menimbulkan perpecahan.

### **B. Saran**

Bagi para pemain *game online* diharapkan kesadaran untuk mengembangkan budaya yang baik seperti menjaga etika dalam komunikasi dimanapun berada misalnya dengan menjaga ucapan dan perbuatan berguna untuk meminimalisir penyebaran kebiasaan buruk seperti *trash talking*. Penelitian lanjutan perlu dilakukan lebih jauh bagaimana hadis dapat diintegrasikan secara praktis maupun teoritis dalam pengelolaan layanan digital, serta mengevaluasi ke efektifan pendekatan berbasis keagamaan dalam meningkatkan perilaku komunikasi yang lebih baik dalam perkembangan zaman, baik dalam dunia nyata maupun dunia maya.

# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ati, Candra Zebeh, 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books
- Atsqalani, Ibnu Hajar , 2023. *Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari*, alih Bahasa Gazirah Abdi Ummah, jilid 1, Jakarta : Pustaka Azzam
- Qahthani, Said bin Ali, 1994. *Dakwah Islam Dakwah Bijak*, terjemahan. Masykur Hakim, Jakarta: Gema Insani Press
- Bukhari, Abu Abdillah Muhammad bin Ismail, 2012. *Shahih Bukhari*, Jilid 5, Maktabah Syamilah, Kairo : Daar At-Ta'shil
- Hakim, Abu Abdullah, 2018. *Mustadrak ala Shahihain*, Jilid 3, Makatabah Syamilah, Suriah : Daar Al-Minhaj Al-qawim linnasyri wa Al-Tauzi'
- Al-Hindi, Ali bin Abd Al-Malik Al-Muttaqi, 2005. *Kanzul Ummal*, Jilid 1, Riyadh : Baitul Afkar Al-Dauliyah
- Al-Manawi, Abd Ar-Ra'uf, 1988. *Taisir bisyarhi Al-Jaami'u As-Saghir*, Jilid 2, Maktabah Syamilah, Riyadh : Maktabah Imam As-Syafi'I, 1988
- Al-Salami, Zaid al-Din 'Abd al-Rahman Ibn Ahmad Ibn Rajab Ibn Hasan, 1996. *Fath al-Bari Syarh al-Sahih al-Bukhari*, Juz I Cet. I; Madinah: Maktabah al-Garba'i al-Asariah
- Al-Sindi, Muhammad bin Abd Al-Hadi, 1986. *Hasyiyah Al-Sindi ala Sunan An-Nasa'I*, Jilid 7, Maktabah Syamilah, Halb : Maktabah Al-Mathbu'at Al-Islamiyah, 1986
- Syafi'i, Ahmad Ibn 'Ali bin Hajar Abu al-Fadl al-'Asqalani, 2010. *Fath al-Bari Syarh Sahih Bukhari terj. Abu Ihsan al-Atsari, Fathul Bari Syarah Shahih al-Bukhari*, Juz I Cet. II; t.t: Pustaka Imam Syafi'i
- Nawawi, Abu Zakariya Yahya bin Syaraf, 2014. *Al-Minhaj Syarah Shahih Muslim*, alih Bahasa Agus Ma'mun, dkk, Jilid 1, Jakarta : Darus Sunnah
- Suyuthi, Jalaludin, 2005. *Jami' Al-Jawami'*, jilid 12, Maktaba Syamilah, Kairo: Al-Azhar Al-Syarif
- Suyuthi, Jalaludin, 2005. *Jami' Al-Jawami'*, jilid 7, Maktaba Syamilah Kairo: Al-Azhar Al-Syarif
- Bandura, Albert, 1977. *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Darussamin, Zikri, 2020. *"Kuliah Ilmu Hadis"*, Yogyakarta: Kalimedia

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- De Vito, Joseph A., 2019. *The Interpersonal Communication Book*, Edisi ke-14, Boston: Pearson.
- Dollard, John, Leonard W. Doob, Neal E. Miller, O. H. Mowrer, dan Robert R. Sears, 1939. *Frustration and Aggression*, New Haven: Yale University Press.
- Hajjaj, Muslim bin, 1991. *Shahih Muslim*, Jilid 4, Maktabah Syamilah, Kairo : Daar al-Hadis
- Hanbal, Ahmad bin Muhammad bin, 2001. *Musnad Ahmad bin Hanbal*, Jilid 21, Maktabah Syamilah, Beirut : Mu'assasah Risalah
- Heider, Fritz, 1958. *The Psychology of Interpersonal Relations*, New York: John Wiley & Sons.
- Henry, Samuel, 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Lasyn, Musa Syahin, 2002. *Fathul mun'im*, jilid 10, Maktaba Syamilah, Kairo : Daar Al-Syuruq
- Nugroho, Antonim Tri Setio, 2016. *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*, Jakarta:Gramedia
- Rini, Ayu, 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina
- Rislan , Ibnu , 2016. *Syarah Sunan Abu Daud*, jilid 18, Maktabah Syamilah, Mesir: Daarul Falah
- Salaian, Abu Daud, 20009. *Sunan Abu Daud*, Jilid 7, Maktabah Syamilah, Beirut : Daar Al- Risalah
- Wensick, Arnold John, 1995. *Al-Mu'jam Al-Mufahras li Alfadzil Al-Hadis An-Nabawi*, Jilid 2, Leiden : E. J. Brill
- Ahmadani, Aldwin Amoza dan Dyva Claretta, Perilaku Trash Talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online : Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club. *JIIP*, Vol 7 No, April 2024
- Asbar, Hairil, Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu, *Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence* Vol.1 No. 2, 2020
- Amanda, Zabrina Fitri Novi, dkk,” Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo “, *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* Vol. 2, No. 1 Maret 2024.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Balogh, Andrea, dan Ágnes Veszelszki. "Politeness and Insult in Computer Games – From a Pragmatic Point of View." *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio* Vol. 7, No. 1, 2020.
- Brown, Penelope, dan Stephen Levinson. *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- Dinata, Aditya Surya, Dkk, " Kekerasan Verbal yang Terbentuk di kalangan Gamer ", *HUMANITIS: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis* Vol. 2 No. 9 September 2024.
- Fajriana, Riska, dan Asep Abbas Abdullah. "Bahasa Trash Talking dalam Komunikasi Antar Pemain *Mobile Legends: Bang Bang* Melalui Pendekatan Sociolinguistik." *Jurnal KONASINDO* Vol. 1, 2024.
- Ibrahim, Nini, dan Ummul Qura. "Speech Acts Used by a Gaming YouTuber in an Online Game Video." *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* Vol. 14, No. 2, 2021.
- Ikhwanuddin, Ibnu , " Perilaku Trash Talking Para Pemain Game Online *Mobile Legends* dalam Perspektif islam ", *Skripsi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*, 2024
- Johnson, Christoper dan Taylor, J, *More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence. Sport, Ethics and Philosophy*,14(1), 2018
- Jr., Nicolas T. Pujante, *Speech for Fun , Fury , and Freedom : Exploring Trash Talk in Gaming Stations. Asian Journal of Language, Literature and Culture Studies*, 4, 09 Januari 2021
- Kriffin, Kevin M. dan Dylan Palacio. *Trash-Talking and Trolling. Human Nature*, 29(3), 26 Mei 2018.
- Lam, Eng How, Sompatu Vungthong, dan Wannapa Trakulkasemsuk. "Trash-Talking versus Toxicity: An Analysis of /All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game." *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network* Vol. 17 No. 1, 2024.
- Marcella, Dean, Hasan Sazali. Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi ( Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara )*, Vol 4 No 3, 10 September 2023.
- Nar, Citrani Eka Lamda, dkk, Analisis Fenomena Trash Talking pada Game Online *Mobile Legends : Jurnal Riset Komunikasi, Vol. 12 No 2*, Desember 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Paremeswara, Marsanda Claudia dan Triana Lestar. Pengaruh Game online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol.5 No.1*, 2021.
- Putri, Firdaus, dkk, “ Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja”, *Jurnal Pendidikan M0dern*. Volume 08 Nomor 02 Tahun 2023.
- Rimadhani, Kuswinda, Perilaku *Trash Talking* pada Pemain Game Online Mobile Legends Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, *Skripsi Jember : UIN Kiai Achmad Siddiq*, 2024.
- Rosidi, Mohd Harifadilah, Ahmad Wifaq Mokhtar, dan Mohd Nasir Abdul Majid. “The Role of Maqasid Al-Shari'ah as a Fundamental Ethics in Social Media Use.” *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* Vol. 12, No. 4, 2022.
- Rosniar, dkk, Trash Talking in Virtual Communication: A Study of Community Symbolic Interactions Game Online Pubg Mobile Nostra Bone, *Palakka :Media and Islamic Communication* Vol.4, No.2, December 2023.
- Sari, Milya dan Asmendri. Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA, Natural Science : *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, Vol 6 no.1, 2020.
- Siburian, Eriska, dkk. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SD, *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6.5, 2022.
- Solihin, Sulton, “Analisis Perilaku Trash Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends”, *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik* Vol.02 No. 02 Edisi Oktober- Desember 2024.
- Wardana, Tri Anugerah, Eka Putri Paramita, Tenri Waru. *Perilaku Trashtalk Pada Komunitas Pemain Game Online Di Kota Mataram Trashtalk Behavior in the Online Gaming Community in the City of Mataram*, 25 Juli 2023.
- Yip, Jeremy A. dkk. Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 24 Juli 2018.
- APJII. Pengguna internet di Indonesia meningkat di 2024 dalam <https://apjii.or.id/berita/d/pengguna-internet-di-indonesia-meningkat-di-2024>. Diakses pada hari Rabu, 9 Oktober 2024, Pukul 10.00 WIB.
- Cambridge Dictionary. Trash-talk dalam [https://dictionary-cambridge-org.translate.goog/dictionary/english/trash-talk?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=sge](https://dictionary-cambridge-org.translate.goog/dictionary/english/trash-talk?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge). Diakses pada hari Minggu, 13 Oktober 2024, Pukul 14.30 WIB.

Dwi, Neni. Trashtalk dalam Game Online Mobile Legend di Indonesia dalam <https://www.kompasiana.com/nenidwi2695/6242c9cbbb4486410a76ae03/t-rashtalk-dalam-game-online-mobile-legend-di-indonesia>. Diakses pada hari Selasa, 24 Juni 2025, Pukul 16.00 WIB.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

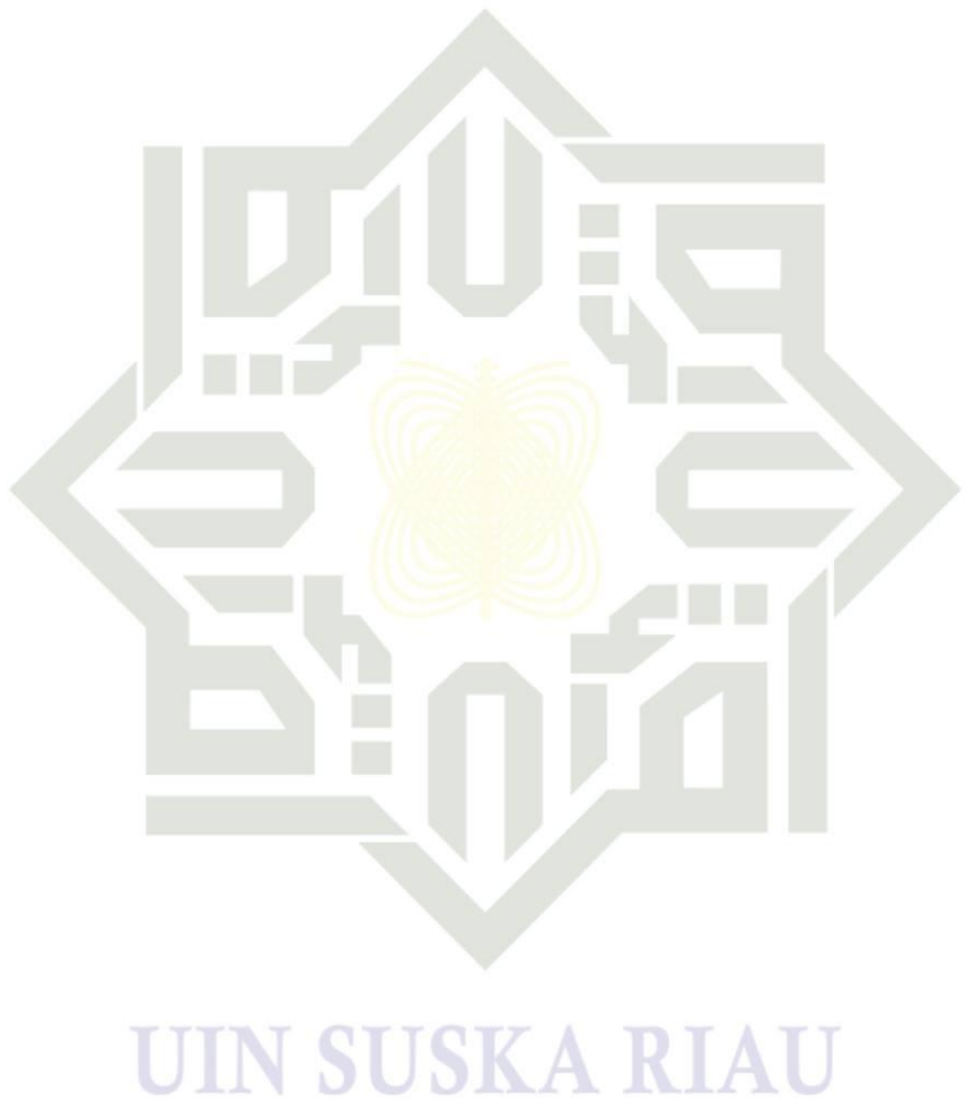
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hartik, A. Kronologi remaja bunuh rekan kerja karena kalah main game online, sempat bersembunyi di sawah dalam <https://regional.kompas.com/read/2020/09/10/13100071/kronologi-remaja-bunuh-rekan-kerja-karena-kalah-main-game-online-sempat>. Diakses pada hari Kamis, 26 Desember 2024, Pukul 14.00 WIB.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### BIODATA PENULIS

Nama : M. Ilham Fahrizal  
 Tempat/Tgl. Lahir : Bangkinang, 19 Maret 2003  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Alamat Rumah : Jl. Muhammad Samin, Dusun Telo, Desa Muara Uwai,  
 Kec. Bangkinang, Kab. Kampar  
 No. Telp/HP : 089652851033  
 Nama Orang Tua :  
 Ayah : Jefrizal  
 Ibu : Sumarsih

### RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SDN 003 Bangkinang Kota Lulus Tahun 2015  
 SLTP : MTS Daarun Nahdhah TB Lulus Tahun 2018  
 SLTA : MA Daarun Nahdhah TB Lulus Tahun 2021

### PENGALAMAN ORGANISASI

1. Anggota IPDA Daarun Nahdhah

### KARYA ILMIAH

-

UIN SUSKA RIAU