

**KEKERASAN SIMBOLIK DALAM GAME ONLINE**  
**(Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam**  
***Mobile Legend On Streaming*)**



**IAIN PURWOKERTO**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora**  
**IAIN Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna**  
**Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S. Ag)**

**IAIN PURWOKERTO** oleh

**RENIK ANJALI RETNO**

**NIM: 1522502015**

**PRODI STUDI AGAMA-AGAMA**  
**FAKULTAS USHULUDDIN ADAN DAN HUMANIORA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**

**2020**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	11
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat Penelitian.....	13
F. Tinjauan Pustaka.....	15
G. Landasan Teori.....	18
H. Metode Penelitian.....	22
I. Sistematika Pembahasan.....	26

BAB II	: TINJAUAN UMUM TENTANG UJARANKEBENCIAN BERKONTEN AGAMA DALAM <i>MOBILE</i>	
	<i>LEGEND</i> .....	27
	A. Mobile Legend Bang-	
	Bang.....	27
	1. Pengertian	
	<i>Game</i> .....	27
	2. <i>Genre</i>	
	<i>Game</i> .....	27
	3. Pengertian <i>Game</i>	
	<i>Online</i> .....	29
	4. <i>Mobile Legend Bang-</i>	
	<i>Bang</i> .....	30
	B. Ujaran Kebencian ( <i>Hate Speech</i> ) dalam <i>Mobile</i>	
	<i>Legend</i> .....	32
	1. Pengertian Ujaran	
	Kebencian.....	32
	2. Kontestasi Politik Ahok dalam Ujaran Kebencian ( <i>Hate</i>	
	<i>Speech</i> )....	35
	3. Konten <i>hate speech</i> dalam <i>Mobile</i>	
	<i>Legend</i> .....	37
BAB III	: KEKERASAN SIMBOLIK DALAM UJARAN KEBENCIAAN ( <i>HATE SPEECH</i> ) PADA <i>GAME MOBILE</i>	
	<i>LEGEND</i> .....	52
	A. Bentuk Ujaran Kebencian Berkonten Agama	
	dalam <i>Mobile</i>	
	<i>Legend</i> .....	52
	B. Kekerasan Simbolik dalam <i>Mobile</i>	
	<i>Legend</i> .....	57
	C. <i>Sexual</i>	
	<i>Harassment</i> .....	63
BAB IV	: PENUTUP	
	A. Simpulan.....	66
	B. Saran-	
	saran.....	69
	C. DAFTAR	
	PUSTAKA.....	71
	D. DAFTAR RIWAYAT	
	HIDUP.....	74
	E. LAMPIRAN.....	75

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan.<sup>1</sup>

Perkembangan *game* di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat hal itu di tandai dengan menjamurnya *game center* yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain *game-game multiplayer* baik yang lokal

---

<sup>1</sup> Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Journal Konseling GUSJIGANG Vol.3 No.1 (Januari-Juni 2017), diakses tanggal 16 Juli 2019

(LAN) maupun yang *online*. Jenis game seperti ini disebut juga dengan *multiplayer online game* atau yang biasa disebut dengan *game online* yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.<sup>2</sup>

Fitur *game online* di anggap lebih menarik dan menantang hal itu dikarenakan *game online* dimainkan oleh beberapa orang atau *multiplayer*, hal itu yang membuat adanya kepuasan tersendiri bagi para *gamers*, para *gamers* untuk sekarang sudah mulai tidak tertarik lagi untuk memainkan jenis *game* dengan *single player* dikarenakan jenis *game* ini dianggap kurang menantang, serta fitur-fitur *game* juga cenderung membosankan. Jenis *game online* dalam penelitian ini adalah *Massive Multiplayer Role Playing Game* (MMORPG). Beberapa jenis *game online* pada penelitian ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Garena Aov*, *Free Fire* dll.<sup>3</sup>

*Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. *Game* atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika

---

<sup>2</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta : PT. Transmedia, 2011), hlm.1

<sup>3</sup> Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu, 2017), hlm.72

pemanfaatannya tidak lagi pada nilai guna. *Game online* sebagai ruang viral tidak nyata membuat penggunanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya, misalnya seperti saling hina, bahkan melakukan kekerasan.<sup>4</sup>

*Game* mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict* (candu), para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addict* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan dia bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.

Meski demikian, tentunya *game online* juga memiliki dampak buruk atau negatif yaitu:

*Pertama*, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan

---

<sup>4</sup> Syahrul Perdana Kusumawardani, *Game Online Sbagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*, AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2/Julii 2015, hal 157, diakses tanggal 17 juli 2019

sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. *Kedua*, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamers* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain, para gamer mengalami *autonomic vevers* yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini, maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.<sup>5</sup>

Pada era sekarang, *game online* yang sedang marak dimainkan adalah *game online Mobile Legend*. *Game online Mobile Legend* dirilis pada tahun 2016 dan menjadi trend pada tahun 2017 sampai sekarang. *Moblie Legend* merupakan *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Montoon developer. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile* Android dan iOS.

Dalam aplikasi *game Mobile Legend* terdapat fitur *streaming*, dimana dalam fitur ini kita dapat melihat pertandingan antar pemain, mulai dari pertandingan *brawl*, *classic*, *rank* sampai pertandingan melawan negara lain yang biasa disebut dalam *game* adalah *arena contest*. Dalam pertandingan *arena contesnt*, kita yang menonton dapat memberikan hadiah yang dapat dibeli dengan diamond, kita juga dapat memberikan komentar pada saat kita menonton. Yang menjadi masalah peneliti dalam

---

<sup>5</sup> Bruce J. Cohen, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) hlm.91

kasus ini adalah kebanyakan komentar-komentar yang yang dilontarkan adalah komentar buruk bahkan sudah termasuk dalam ujaran kebencian dan yang menyebarkan komentar-komentar negatif itu ialah para player *Mobile Legend* itu sendiri yang sedang menonton pertandingan tersebut.

Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) itu sendiri merupakan istilah untuk perbuatan berupa ungkapan dalam pidato, ceramah, orasi, tulisan, gambar, maupun sosial media yang mengandung unsur pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut atau penyebaran berita bohong. Perbuatan tersebut berdampak pada tindakan diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, konflik sosial. Bertujuan untuk menghasut dan menyulut kebencian terhadap individu dan kelompok masyarakat dalam berbagai komunitas.<sup>6</sup>

Berdasarkan pernyataan ujaran kebencian diatas, di dalam *game online Mobile Legend*, banyak sekali ujaran-ujaran yang di lontarkan dalam kolom komentar pada saat kita menonton pertandingan atau *streaming*. Ujaran-ujaran tersebut tak hanya yang bersifat positif, namun juga banyak yang bersifat negatif dan telah masuk ke dalam ujaran kebencian berkonten agama. Mereka saling mencaci agama, contoh seperti: kristen bodoh, islam teroris, Tuhan kok di salib, patung kok disembah dan masih banyak lagi yang menggunakan kata-kata sangat kasar dan tidak pantas. Dengan adanya komentar-komentar seperti itu, kita

---

<sup>6</sup> Surat Edaran Kapolri Nomor SE/06/X/2015, tentang *Penanganan Ujaran Kebencian (Hate Speech)* d akses tanggal 2 Oktober 2019

sebagai pengguna *game online Mobile Legend* yang ikut membacanya pun secara tidak langsung akan tersulut emosi dan jika anak-anak yang membacanya maka dapat mengubah pola pikir mereka sejak dini, yang menjadikan rasa toleransi sesama umat beragama menjadi berkurang, rasa emosional meningkat dan masih banyak lagi.

Di era reformasi seringkali sulit dibedakan antara *Religious Hate Speech* (RHS) dan *Free of Speech*. Satu sisi orang berada di dalam suasana bebas berbicara, bebas mengemukakan pendapat, bebas mengungkapkan pikiran dan gagasan, suatu era dimana hak asasi manusia harus dihargai, tetapi pada sisi lain ada pembatasan yang tidak bisa disepelekan bagi siapapun. Pembatasan ini agak kontroversi bukan hanya di dalam masyarakat, umum (*grass root*) tetapi juga dikalangan para ilmuwan, termasuk para pengabdian kemanusiaan.<sup>7</sup>

Seperti pada kasus Basuki Tjahaja Purnama (Ahok) yang terbilang telah merendahkan surat Al-Maidah ayat 51 dalam pernyataan sambutan kepada warga di Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu. Beliau mengatakan “jadi jangan percaya sama orang, kan bisa saja dalam hati kecil Bapak-Ibu nggak bisa pilih saya ya kan? Dibohongi pakai surat Al-Maidah 51, macam-macam itu. Itu hak Bapak-Ibu ya. Jadi kalau Bapak-Ibu perasaan nggak bisa kepilih nih, karena saya takut masuk neraka karena dibodohin gitu ya, nggak apa-apa”.

---

<sup>7</sup> Prof. Dr. Nasaruddin Umar MA, *Jihad Melawan Religious Hate Speech (RHS)*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas-Gramedia, 2019), hlm 14.

Dengan pernyataan Ahok yang seperti itu, maka Majelis hakim menyatakan bahwa Ahok sudah merendahkan surat Al-Maidah ayat 51. Majelis hakim menegaskan surat Al-Maidah ayat 51 merupakan ayat Al-Qur'an, kitab suci agama Islam yang dijaga kesuciannya. Maka dari itu Majelis hakim menyatakan "siapapun yang menyampaikan ayat Al-Qur'an sepanjang ayatnya disampaikan dengan benar, maka hal itu tidak boleh membohongi umat atau masyarakat. Karena surat Al-Maidah merupakan bagian dari kitab suci Al-Qur'an, maka dengan merendahkan, melecehkan surat Al-Maidah ayat 51, sama halnya melecehkan kitab suci AL-Qur'an".<sup>8</sup>

Perbedaan pendapat perihal makna *hate speech* juga muncul saat Kapolri menerbitkan Surat Edaran Kapolri Nomor: SE/6/X/2015 tentang penanganan ujaran kebencian (*hate speech*). Surat Edaran ini lebih banyak disorot dari segi dasar hukum dan kekhawatiran akan digunakan sebagai kekuatan untuk membungkam demokrasi. Kekhawatiran yang kedua sudah ditepis oleh penjelasan Kapolri dan pemerintah, apalagi Surat Edaran ini didukung oleh para ulama dan tokoh-tokoh agama.

Surat Edaran itu sendiri secara jujur mengungkapkan latar belakang dan tujuan penerbitannya, yaitu: (a) bahwa persoalan mengenai ujaran kebencian (*hate speech*) semakin mendapatkan perhatian masyarakat baik nasional maupun internasional seiring dengan meningkatnya kepedulian terhadap perlindungan atas hak asasi manusia

---

<sup>8</sup> <https://m.detik.com>

(HAM); (b) bahwa perbuatan ujaran kebencian memiliki dampak yang merendahkan harkat dan martabat manusia dan kemanusiaan seperti yang telah terjadi di Rwanda, Afrika Selatan, ataupun di Indonesia; (c) bahwa dari sejarah kemanusiaan di dunia maupun bangsa ini, ujaran kebencian bisa mendorong terjadinya kebencian kolektif, pengucilan, diskriminasi, kekerasan, dan bahkan pada tingkat yang paling mengerikan, pembantaian etnis atau genosida terhadap kelompok yang menjadi sasaran ujaran kebencian; (d) bahwa masalah ujaran kebencian harus dapat ditangani dengan baik karena dapat merongrong prinsip berbangsa dan bernegara Indonesia yang berbhineka tunggal ika serta melindungi keragaman kelompok dalam bangsa ini; (e) bahwa pemahaman dan pengetahuan atas bentuk-bentuk ujaran kebencian merupakan hal yang penting dimiliki oleh personel Polri selaku apar Negara yang memiliki tugas memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakkan hukum serta perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat, sehingga dapat diambil tindakan pencegahan sedini mungkin sebelum timbulnya tindak pidana sebagai akibat dari ujaran kebencian tersebut.

Banyak Negara, termasuk Negara-negara maju juga sudah menerapkan ketentuan tentang *hate speech*. Bahkan ide *hate speech* sudah tertuang di dalam *International Covenant on Civil and Political Right* (ICCPR) yang sudah diratifikasi oleh Negara kita sebagaimana tertuang dalam UU No.12 tahun 2005 tentang pengesahan ICCPR. Pasal 20 ayat (2) UU ini disebutkan, “Segala advokasi yang menganjurkan kebencian atas

dasar kebangsaan, ras, atau agama yang membentuk suatu hasutan untuk melakukan diskriminasi, permusuhan, atau kekerasan harus dilarang oleh hukum”.

UU No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, meskipun belum spesifik tetapi sesungguhnya juga sudah memuat peraturan tentang *hate speech*. Dalam pasal 28 UU ini disebutkan: (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi elektronik. (2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, ras, agama, dan antar golongan (SARA). Dengan sanksi sesuai pasal 45 ayat 2 yaitu dengan ancaman pidana penjara enam tahun dan/atau denda Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

Kebebasan berpendapat selain dijamin UU juga dijamin oleh agama. Namun kebebasan berpendapat berbicara dan berpendapat tetap diatur oleh etika agama dan norma hukum negara. Tujuannya adalah agar manusia selain mendapatkan haknya untuk beraktivitas dan berpendapat, namun juga memiliki tanggung jawab untuk tidak menyakiti, merusak dan

mengganggu relasi sosial berbangsa dan bernegara. Bagi seorang muslim, *religious hate speech* jelas bukanlah bagian dari kebebasan berpendapat.<sup>9</sup>

Menurut Bourdieu, kekerasan simbolik merupakan pemaksaan sistem simbolisme dan makna (misalnya kebudayaan) terhadap kelompok atau kelas sedemikian rupa sehingga hal itu dialami sebagai sesuatu yang sah.<sup>10</sup> Kekerasan simbolik dilegitimasi lewat perantara kesepakatan yang tidak bisa dilakukan oleh si terdominasi kepada si dominan (yaitu kepada si dominasi) ketika si terdominasi itu tidak memiliki apapun kecuali instrumen-instrumen pengetahuan yang juga dimiliki oleh si dominan, ketika hendak memikirkan dirinya atau untuk memikirkan relasinya dengan si dominan. Instrumen-instrumen pengetahuan itu adalah wujud dari terbentuknya relasi dominasi, sehingga membuat relasi itu tampak natural. Atau dengan kata lain, kekerasan simbolik itu dilegitimasi lewat perantara kesepakatan-kesepakatan yang tidak bisa diberikan oleh si terdominasi kepada si dominan (yaitu kepada dominasi) ketika skema-skema yang digunakan oleh si terdominasi untuk memahami dan menilai diri, atau yang digunakan untuk memahami dan menilai si dominan adalah produk dari pembentukan klasifikasi-klasifikasi yang dinaturalkan dengan cara demikian.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Prof. Dr. Nasaruddin Umar MA, *Jihad Melawan Religious Hate Speech (RHS)*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas-Gramedia, 2019), hlm 14-21.

<sup>10</sup> Jhon Lechte, *50 Filsuf Kontemporer*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001), hlm.82

<sup>11</sup> Pierre Bourdieu (terj. Stephanus Aswar Herwinarko), *Dominasi Maskulin*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), hlm 50-51

Jadi dapat disimpulkan bahwa kekerasan simbolik terjadi melalui dua cara, yaitu *eufeminisme dan sesorisme*.<sup>12</sup> *Eufeminisme* adalah kondisi dimana kekerasan simbolik tidak tampak, bekerja secara halus, dan tidak dapat dikenali. Dalam hal ini terjadi ketika di mana orang tidak tahu bahwa mereka sedang mengalami tindakan kekerasan simbolik. Mereka tidak sadar sama sekali. Masyarakat tidak berdaya karena mereka dikelabui. Sedangkan *sensorisme* menjadikan kekerasan simbolik sebagai bentuk pelestarian nilai yang dianggap “moral kehormatan”. Mungkin mereka tahu bahwa mereka digunakan untuk kepentingan tertentu tetapi mereka tetap merasa bahwa itu baik dan menganggap itu hal yang normal. Struktur-struktur dominasi itu adalah produk dari suatu kerja reproduksi tanpa henti (bersifat historis) dan dilakukan oleh agen.<sup>13</sup>

## **B. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas judul di atas, perlu disertakan uraian tentang beberapa kata kunci (*keyword*), dengan harapan dapat menjadi pijakan awal untuk memahami uraian lebih lanjut, dan juga dapat menepis kesalahan pahaman dalam memberikan orientasi kajian ini.

Pertama; Kekerasan Simbolik. Konsep kekerasan simbolik (*symbolic violence*) yang dipopulerkan oleh Pieere Bourdieu dalam buku *Outline of a Theory of Practice*. Istilah ini digunakan untuk menjelaskan

---

<sup>12</sup> Eka Nintyas, *Pierre Bourdieu, Language and Symbolic Power*, dalam Jurnal Poetika Vol.III No.2, Desember 2015, hlm.156

<sup>13</sup> Pierre Bourdieu (terj. Stephanus Aswar Herwinarko), *Dominasi Maskulin*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), hlm 49-50

kekerasan khusus dalam mekanisme bahasa dan kekuasaan, yaitu kekerasan yang halus dan tidak tampak, yang dikenal atau hanya dikenal dengan menyembunyikan mekanisme tempatnya bergantung.<sup>14</sup> Berkaitan dengan penelitian ini, kekerasan simbolik yang terjadi yaitu ketika *game Mobile Legend* sebenarnya merupakan wadah atau simbol dari kekuasaan media yang mana para pemainnya tidak sadar, atau bahkan secara tidak langsung telah menerima pengaruh negatif dalam *game* tersebut, yang menjadikan perubahan pola pikir, rasa emosional yang tinggi dll.

Kedua; Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) itu sendiri merupakan istilah untuk perbuatan berupa ungkapan dalam pidato, ceramah, orasi, tulisan, gambar, maupun sosial media yang mengandung unsur pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut atau penyebaran berita bohong. Perbuatan tersebut berdampak pada tindakan diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, konflik sosial. Bertujuan untuk menghasut dan menyulut kebencian terhadap individu dan kelompok masyarakat dalam berbagai komunitas.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> John B. Thompson, *Analisis ideologi: Kritik Wacana Ideologi-Ideologi Dunia*, Terj. Haqqul yakin (Yogyakarta: IRQiSoD, 2007), hlm.144 dalam *Journal Dakwah dan Komunikasi* karya Elya Munfarida, *Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak*, Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010 diakses tanggal 9 Oktober 2019

<sup>15</sup> Surat Edaran Kapolri Nomor SE/06/X/2015, tentang *Penanganan Ujaran Kebencian (Hate Speech)* di akses tanggal 2 Oktober 2019.

### C. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang telah dijelaskan dalam pendahuluan diatas, yang menjadi pokok permasalahan pada persoalan ini adalah:

1. Apa bentuk ungkapan-ungkapan ujaran kebencian (*hate speech*) berkonten agama dalam *game online Mobile Legend on Streaming*?
2. Bagaimana ungkapan-ungkapan ujaran kebencian (*hate speech*) menjadi kekerasan simbolik terhadap pengguna *game online Mobile Legend*?

### D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian berdasarkan mempunyai beberapa tujuan yang dapat dijadikan pedoman dalam memperkuat kedalaman analisis, diantaranya:

1. Tujuan penelitian ini dibuat untuk mengetahui apa saja bentuk ungkapan-ungkapan ujaran kebencian (*hate speech*) berkonten agama yang ada dalam *game online Mobile Legend*.
2. Tujuan penelitian ini dibuat untuk mengetahui bahwa ungkapan-ungkapan ujaran kebencian (*hate speech*) berkonten agama dapat mengakibatkan kekerasan simbolik terhadap pengguna *game online Mobile Legend*.

## E. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian dapat tercapai, maka hasil penelitian akan memiliki manfaat praktis dan teoritis, yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa pemikiran mengenai ujaran kebencian dapat dilakukan pada sebuah permainan *online* yang dimana sangat digemari oleh orang-orang.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Penelitian ini merupakan sarana penerapan ilmu yang di dapatkan penulis di perkuliahan dengan masalah yang ada di lapangan, sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis untuk menghadapi masalah di luar bangku kuliah.

#### b. Bagi Instansi Terkait

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pembelajaran atau referensi kedepannya dengan menambahkan topik-topik yang baru.

#### c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan kepada para masyarakat khususnya para pemain *game online* agar bermain secara wajar, dan untuk orang tua agar selalu mengawasi anak-anaknya pada saat bermain *game online*.

## F. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul **“Kekerasan Simbolik Dalam *Game Online* (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend On Streaming*)”** dengan tujuan supaya mengetahui ujaran kebencian antar agama dapat disebarkan melalui sebuah *game online* agar para umat yang memainkan *game online* tersebut menjadi bertengkar satu sama lain dan menghilangkan rasa toleransi antar umat beragama. Penelitian serupa yang membahas tentang *game online* tersebut disuatu wilayah memang sudah banyak, yang dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian atau pembandingan. Diantaranya yaitu :

Skripsi yang berjudul “Bulliying Chatting Dalam Game Online Dota 2 Pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain” karya Wisnu Dwi Prasetyo Alumnus Jurusan Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2017. Disini penulis menggunakan teori CMC (*Computer-Mediated Communication*), teori *cyber bulliying*, dan teori komunikasi interpersonal. Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara secara mendalam dan memilih narasumber penelitian yaitu remaja yang biasa melakukan *chatting bulliying* saat bermaingame online. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif yaitu dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian

ini diketahui komunikasi interpersonal anak pelaku *bullying chatting* saat main game online tidak memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti, konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri.

Skripsi yang berjudul “Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Dalam Media Sosial” karya Meri Febriyani Alumnus jurusan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Lampung tahun 2018. Disini penulis menggunakan teori penyebab terjadinya kejahatan ditinjau dari kriminologi dan teori upaya penanggulangan kejahatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dan yuridis empiris. Jenis data terdiri dari data primer dan sekunder. Narasumber terdiri dari Anggota Ditreskrimsus Polda Lampung, Advokat dari Pusat Advokasi Hukum dan Hak Asasi Manusia cabang Lampung, seorang psikolog, dan Dosen Bagian Hukum Pidana Fakultas Universitas Lampung. Analisis data menggunakan analisis kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa faktor-faktor yang menjadi penyebab pelaku melakukan ujaran kebencian dalam media sosial, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu diantara keadaan psikologis dan kejiwaan individu dan faktor yang berasal dari luar diri individu diantaranya faktor lingkungan, faktor kurangnya kontrol sosial, faktor kepentingan masyarakat, faktor ketidaktahuan masyarakat, serta faktor sarana, fasilitas, dan kemajuan teknologi.

Skripsi yang berjudul “Representasi Kekerasan Simbolik Pada Tubuh Perempuan Dalam Media Massa Online Khusus Perempuan (Studi Kasus Pada Rubrik *Fashion* Dan *Beauty Website Wolipop*)” karya Nurhayati Hasnah Alumnus jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun 2015. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori kekerasan simbolik oleh Pierre Bourdieu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode analisis semiotika sosial dengan pendekatan secara kualitatif. Analisis data penafsiran teks dan gambar dari objek penelitian, kemudian dianalisis dengan teori kekerasan simbolik dan menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini antara lain: 1) hasil analisis teks dan gambar pada rubrik *fashion* dan *beauty website wolipop* menunjukkan adanya beberapa representasi tubuh perempuan. 2) *habitus* dominan yang terdapat dalam rubrik *fashion* dan *beauty website wolipop* lebih banyak menunjukkan *habitus* kelas sosial atas dalam perspektif atau nilai-nilai berkaitan dengan bentuk dan ukuran tubuh perempuan yang ideal. 3) kekerasan simbolik pada tubuh perempuan terlohat pada teks dan gambar dalam rubrik *fashion* dan *beauty website wolipop* dengan menempatkan tubuh perempuan sebagai modal (*body capital*) pada representasi.

Yang membedakan dalam penelitian ini, yang berjudul “Kekerasan Simbolik Dalam Game Online (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legend On Streaming)” dengan kajian

pustaka diatas yaitu disini peneliti menggunakan teori kekerasan simbolik oleh Pierre Bourdieu dan teori ujaran kebencian (*hate speech*) oleh Anne Waber. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*Library Reseacrh*) dan menggunakan analisis isi (*content analysis*). Dengan ini peneliti ingin meneliti tentang ujaran kebencian (*hate speech*) dalam *game online Mobile Legend* dan kekerasan simbolik yang dihasilkan dari ujaran kebencian tersebut kepada para pengguna *game* tersebut.

## **G. Landasan Teori**

Segala aspek yang terkait dengan fenomena pola ujaran kebencian dalam *game online* kiranya dapat dipahami dengan beberapa kajian dalam fenomena tersebut, sebab dalam memahami suatu fenomena ujaran kebencian haruslah melihat sampai ke dalam, sehingga kita dapat mengetahui apa saja yang dapat menyebabkan seseorang melakukan ujaran kebencian. Dalam kasus ini akan menggunakan teori *hate speech* dan teori kekerasan simbolik.

### **1. Teori Kekerasan Simbolik Menurut Piere Bourdieu**

Konsep kekerasan simbolik (*symbolic violence*) yang dipopulerkan oleh Piere Bourdieu dalam buku *Outline of a Theory of Practice*. Istilah ini digunakan untuk menjelaskan kekerasan khusus dalam mekanisme bahasa dan kekuasaan, yaitu kekerasan yang halus dan tidak tampak, yang dikenal atau hanya dikenal dengan menyembunyikan mekanisme

tempatya bergantung. Konsep ini menggiring manusia ke arah mekanisme sosial, yang di dalamnya relasi komunikasi saling bertautan dengan relasi kekuasaan. Sistem kekuasaan cenderung untuk melanggengkan posisinya yang dominan dengan mendominasi media komunikasi, bahasa yang digunakan di dalam berkomunikasi, makna-makna yang dipertukarkan di dalam komunikasi, serta interpretasi terhadap makna-makna tersebut. Di dalam proses dominasi tersebut, sebetulnya terjadi kekerasan simbolik yang sangat halus, tetapi orang yang didominasi secara simbolik tersebut tidak menyadari adanya pemaksaan dengan menerima pemaksaan tersebut sebagai sesuatu yang memang seharusnya begitu (*legitimate*).<sup>16</sup>

Kekerasan simbol terjadi ketika orang yang didominasi menerima sebuah simbol (konsep, ide, gagasan, kepercayaan, prinsip). Disebut simbolis karena dampak yang biasa dilihat dalam kekerasan fisik tidak tampak. Prinsip simbolis ini diketahui dan diterima baik oleh pihak yang menguasai dan dikuasai. Prinsip ini berupa bahasa, cara berfikir, cara kerja, dan cara bertindak sehingga akan menentukan cara melihat, merasakan, berfikir, dan bertindak individu.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> John B. Thompson, *Analisis ideologi: Kritik Wacana Ideologi-Ideologi Dunia*, Terj. Haqqul yakin (Yogyakarta: IRQiSoD, 2007), hlm.144 dalam Journal Dakwah dan Komunikasi karya Eliya Munfrida, *Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak*, Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010 diakses tanggal 6 Oktober 2019

<sup>17</sup> Haryatmoko, *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007) hlm. 136-137 dalam Journal Dakwah dan Komunikasi karya Eliya Munfarida, *Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak*, Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010 diakses tanggal 6 Oktober 2019

Peneliti menggunakan teori kekerasan simbolik karena *game Mobile Legend* merupakan sebuah simbol kekuasaan yang mana secara tidak langsung telah menguasai para pemainnya agar terus bermain *game* tersebut walaupun *game* itu mempunyai banyak sekali peran negatif dan secara tidak langsung telah merubah pola pikir mereka menjadi buruk, emosional dll.

## 2. Teori *Hate Speech* Menurut Anne Waber

Anne waber menyatakan “hate speech covers all forms expression which spread, incite, promote or justify racial hatred, xenophobia, anti-semitism or other form of hatred based on intolerance”. Artinya, ujaran kebencian atau hate speech adalah mencakup semua bentuk ekspresi yang menyebarkan, menghasut, mempromosikan atau membenarkan kebencian rasial, xenofobia, anti-semitisme atau kebencian lainnya berdasarkan intoleransi. Atau dengan kata lain ujaran kebencian hate speech adalah sebagai berbagai bentuk komunikasi yang bersifat menjelekkan, melecehkan, mengintimidasi, atau menghasut kebencian (provokasi) terhadap orang/individu, grup/kelompok berdasarkan ras, etnisitas, agama, jenis kelamin ataupun orientasi sosial.

Ujaran kebencian sebagai tindakan komunikasi yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok biasanya merupakan provokasi yang tidak hanya dapat dilakukan di sosial media, melainkan juga melalui tulisan di spanduk, orasi kampanye, pamphlet dan lain-lain. Ada yang menggunakannya dalam bentuk tekanan langsung adapula yang

memanipulasinya dengan guyonan. Misalnya dengan menggunakan meme (mimema).

Dari berbagai kasus pidana yang ada dan berkembang di Indonesia, hate speech biasanya ditujukan pada upaya menyerang nama baik seseorang, kelompok atau simbol tertentu berupa ras, agama, etnisitas, dan lain-lain, sehingga hal ini dapat menimbulkan rasa malu, sedih, marah, pengucilan intimidasi, dan lain-lain pada korbannya. Namun keseluruhan tindakan hate speech ini dapat diproses/dituntut jika ada pengaduan dari mereka yang merasa dirugikan terkecuali pada simbol-simbol yang melekat pada unsur pemerintahan dan negara yang akan ditindak langsung oleh penegak hukum tanpa harus menunggu pengaduan dari masyarakat.

*Hate speech* menjadi semakin berkembang dengan meningkatnya layanan penyedia sosial media seperti, *facebook*, *twitter*, *instagram*, *youtube*, dan lain-lain. Kurangnya pengawasan serta benturan antara kebebasan berekspresi dengan istilah hate speech menjadikan persoalan ini menjadi bias. Keengganan menindak aktivitas *hate speech* sebagian disebabkan kebingungan untuk menentukan batasan terhadap kebebasan berekspresi.<sup>18</sup>

Dalam penjelasan teori diatas, peneliti menggunakan teori ujaran kebencian di karenakan bentuk ujaran kebencian (*hate speech*) yang berada dalam *game Mobile Legend* dapat digolongkan kedalam sebuah

---

<sup>18</sup> Isyatul Mardiyati, *Fenomena Hate Speech Di Sosial Media Dalam Perspektif Psikologi Islam*, Journal Pemikiran Pendidikan Islam At-taurats Vol. 11 No.1 (2017), hlm 34-35, diakses tanggal 7 september 2019

bentuk ekspresi yang bersifat menyebarkan, dimana dalam game tersebut saling menjelekkkan, dan melecehkan antar agama. Jadi, secara tidak langsung ujaran kebencian (*hate speech*) telah tersebar melalui sebuah *game online* yang memang sangat diminati oleh banyak orang.

## H. Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan cara untuk memperoleh data-data yang akan di jadikan dasar dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut:

### 1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka.<sup>19</sup> Penelitian kepustakaan ialah, sesuatu penelitian yang dilakukan di ruang perpustakaan untuk menghimpun dan menganalisi data yang bersumber dari perpustakaan, baik berupa buku-buku, periodikal-periodikal seperti majalah-majalah ilmiah yang diterbitkan secara berkala, kisah-kisah sejarah, dokumen-dokumen dan materi perpustakaan lainnya, yang dapat dijadikan sumber rujukan untuk menyusun suatu laporan ilmiah.<sup>20</sup>

### 2. Sumber Data

Pada dasarnya, sumber data penelitian adalah bahan-bahan tulisan dan non-tulisan. Dalam hal ini, sumber data tertulis cukup signifikan

---

<sup>19</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm.31

<sup>20</sup> Prof. Dr. H. Abdurrahmat Fathoni, M. Si, *Metodologi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, Cetakan pertama 2006), hlm.95-96

dijadikan rujukan dalam penelitian ini, terutama untuk pembahasan tentang pola ujaran kebencian (*hate speech*) dalam *game online Mobile Legend on streaming*.

Dalam penelitian kepustakaan (*library research*) ini, sumber data yang merupakan bahan tertulis terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder sebagai berikut :

a. Sumber Data Primer

Sumber data yang diperoleh dari data-data yang didapat langsung, yaitu sumber data asli yang memuat data atau informasi terkait penelitian.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber utamanya adalah *game online Mobile Legend*.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data yang diperoleh dari data-data didapat dari buku-buku, surat kabar berupa karya ilmiah seperti bahan pustaka, jurnal dan lain sebagainya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

### 3. Metode Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data pada dasarnya merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan pola, tema yang dapat dirumuskan sebagai hipotesa kerja.

---

<sup>21</sup> Suratman dan H.Pilip Dillah, *Metode Penelitian Hukum*”, cet.1, (Bandung : CV. Alfabeta, 2013), hlm.46

Sesuai dengan data-data yang ada, maka peneliti memilih menggunakan metode *content analysis*, yaitu suatu model yang dipakai untuk meneliti dokumentasi data yang berupa teks, gambar, simbol dan sebagainya.

Analisis isi (*Content Analysis*) adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Sebagai suatu teknik penelitian, analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk pemrosesan dalam data ilmiah dengan tujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru dan menyajikan fakta.<sup>22</sup> Digunakannya analisis isi dalam penelitian ini untuk meneliti dokumen yang berupa ungkapan ujaran kebencian berkonten agama dalam *game Mobile Legend*, dalam menggunakan analisis isi (*content analysis*) peneliti mampu mengetahui apa saja ungkapan ujaran kebencian berkonten agama yang terdapat dalam *game Mobile Legend*.

IAIN PURWOKERTO

---

<sup>22</sup> Klaus Krispendoff, *Analisis Isi Pengantar dan Teori Metodologi*, (Jakarta: Rajawali Press, 1993), hlm.15

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk dapat memberikan gambaran secara umum dan mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok-pokok pembahasan dalam beberapa bagian yang terdiri dari :

Bab I Pendahuluan; yang berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II berisi; Tinjauan umum tentang Ujaran Kebencian di dalam *game online Mobile Legend*, yang terdiri dari: pengertian *game*, *genre game*, pengertian *game online*, pengertian *game Mobile Legend*, pengertian ujaran kebencian (*hate speech*), dan ujaran kebencian (*hate speech*) berkonten agama dalam *Mobile Legend*.

Bab III mengenai: Analisis terhadap Kekerasan Simbolik dalam *Game Online (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian/Hate Speech Berkonten Agama dalam Mobile Legend on Streaming)* yang terdiri dari: Analisis ujaran kebencian berkonten agama dalam *Mobile Legend*, dan Analisis terhadap kekerasan simbolik dalam *Mobile Legend*.

Bab IV adalah penutup. Di dalam penutup berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang ringkasan dari suatu penelitian atau gambaran singkat suatu penelitian dari awal sampai akhir. Sedangkan saran berisikan tentang masukan dari peneliti ataupun kendala yang dialami oleh peneliti selama melakukan suatu penelitian.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Dari pembahasan mengenai “Kekerasan Simbolik dalam *Game Online* (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend on Streaming*) diatas dapatlah peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Ujaran kebencian (*Hate speech*) merupakan ungkapan dalam pidato, ceramah, orasi, tulisan, gambar, maupun sosial media yang mengandung unsur pencemaran nama baik, pelecehan, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut. Dan perbuatan tersebut berdampak pada tindakan diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, konflik sosial, dll.

Bentuk ujaran kebencian berkonten agama dalam *game Mobile Legend* dibagi menjadi 4 kategori yaitu “makian”, “sindiran”, “*seksual harassment*”, dan “lainnya”.

##### a) Kategori makian

Makian merupakan sebuah ungkapan yang merujuk pada kata-kata kasar. Kategori makian dalam masalah ini yaitu tentang makian yang menghina agama. Banyak ujaran kebencian yang terdapat dalam *game Mobile Legend* yang berisi hinaan agama. Komentar tersebut berbunyi

“Islam anj\*ng”, “Kristen berarti bego”, “kristen bodoh”, dan “islam teroris”.

b) Kategori Sindiran

Sindiran merupakan kata-kata yang menyinggung seseorang dengan kata-kata yang halus. Dalam kategori ini, penulis menemukan banyak komentar yang melalukan sindiran kepada agama dan ajaran agama Kristen. Seperti, “Tuhan kok disalib”, “Tuhan kok telanjang”, dan “Sembah kok patung”, “patung pakek kancut doang disembah haha”.

c) Kategori *Seksual Harassment* atau Pelecehan seksual

*Sexual harassment* merupakan setiap tindakan perilaku/gerak-gerik seksual yang tidak dikehendaki dalam bentuk verbal (kata-kata) atau tulisan, fisik, tidak verbal, dan visual untuk kepentingan seksual, memiliki muatan seksual sehingga menyebabkan kemarahan, perasaan terhina, malu, tidak nyaman, dan tidak aman bagi orang lain. Seperti “Islam k\*nt\*l goblok Allah m\*m\*k”, “kristen k\*nt\*l”, “m\*m\*k basah kau”.

d) Kategori lainnya

Pada komentar dalam kategori “lainnya” dikhususkan pada komentar yang tidak mengandung unsur ujaran kebencian. Dalam kategori ini, penulis menemukan bahwa komentar yang termasuk kategori “lainnya” berisi tentang membela agama dan tidak boleh membawa agama dalam permainan. Seperti, “kok kalian malah mengejek Islam”,

“siapa bilang islam itu jelek dan biang kelahi”, “ngapain pada bawa agama. Dikelompokan dalam kategori lainnya karena pada komentar tersebut tidak ada bahasa atau ungkapan yang mengandung ujaran kebencian. Namun sayang, dalam komentar yang ada pada *game Mobile Legend* sangat sedikit sekali yang termasuk dalam kategori lainnya atau dengan kata lain, pada komentar di *game* tersebut lebih banyak ungkapan *hate speech* nya daripada ungkapan positif nya.

2. Kekerasan simbolik merupakan kekerasan yang halus dan tidak tampak yang dikenal atau hanya dikenal dengan menyembunyikan mekanisme tempatnya bergantung. Dalam kekerasan simbolik, relasi komunikasi bertautan dengan relasi kekuasaan. Kekerasan simbol terjadi ketika orang yang didominasi menerima sebuah simbol (konsep, ide, gagasan, kepercayaan, prinsip). Disebut simbolis karena dampak yang biasa dilihat dalam kekerasan fisik tidak tampak.

Didalam permasalahan ini, ungkapan-ungkapan ujaran kebencian yang menjadi kekerasan simbolik terhadap para pengguna *game Mobile Legend* yaitu mereka tetap memainkan *game* tersebut dan tanpa sadar telah terkena dampak buruk dari *game* tersebut, yang mana ungkapan atau kata-kata kasar yang sering dilontarkan dalam kolom komentar tersebut secara tidak langsung telah merubah pola pikir mereka, sikap mereka, dll. Mulai dari para pengguna dalam kesehariannya yang menggunakan bahasa atau kata-kata yang kasar, lalu perlahan-lahan mulai hilangnya rasa toleransi antar umat beragama karena saking

banyaknya ungkapan ujaran kebencian yang terkandung dalam *game* tersebut yang menghina agama.

## B. Saran-saran

Setelah peneliti menuangkan beberapa pembahasan mengenai analisa Kekerasan Simbolik Dalam Ujaran Kebenciaan (*Hate Speech*) Pada *Game Mobile Legend on Streaming*, maka peneliti sarankan sebagai berikut:

1. Hendaknya para orang tua selalu mengawasi anak-anaknya saat sedang bermain *Smartphone*. Jangan membiarkan anak bermain *smartphone* sendiri tanpa pengawasan. Para orang tua juga sebaiknya merekomendasikan *game* yang sesuai umur untuk anak-anaknya, karena jika anak-anak memainkan *game* yang tidak sesuai dengan umurnya, maka dapat mengakibatkan pola pikir anak, sikap, dan bahasa yang mereka gunakan akan berubah. Seperti *game Mobile Legend*, didalam nya terdapat banyak ujaran kebencian dengan berkata kasar, jika para orang tua tidak mengawasi anaknya saat bermain *game* maka anak tersebut akan meniru kata-kata kasar yang terdapat dalam *Mobile Legend* tersebut.
2. Dengan adanya kasus seperti ini, maka masyarakat menjadi tahu bahwa di dalam *game Mobile Legend* terdapat banyak sekali ujaran kebencian berkonten agama yang menjadi kekerasan simbolik bagi para pengguna *game* tersebut. Dari sini dapat diambil bahwa *game online Mobile Legend* dapat memberikan pengaruh buruk yang dapat

mengubah pola pikir seseorang jika kita tidak dapat memanfaatkan atau memainkannya dengan baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Harsan, Alif. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta : PT. Transmedia.
- Cohen Bruce J. 2009. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bryan A Garner (Ed). 2004. *Black's Law Dictionary*, Eighth Edition, West Group, St. Paul Minnesota.
- Kurniawan Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universita PGRI Yogyakarta". *Journal Konseling GUSJIGANG* Vol.3 No.1 Januari-Juni 2017.
- Nintyas Eka. "Pierre Bourdieu, Language and Symbolic Power". *Jurnal Poetika* Vol.III No.2, Desember 2015.
- Fauzi, Moch Prima. 12 Juni 2017, *Tips dan Trik Bermain Mobile Legend: Bang-Bang*. Wikipedia.
- Haryatmoko. 2007. "Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi". Yogyakarta: Kanisius. *Journal Dakwah dan Komunikasi* karya Eliya Munfridah, "Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak", Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010.
- <https://m.detik.com>
- <https://www.pinterpolitik.com>
- Ramdhani, Iqbal. "Pelecehan Seksual Dalam Transportasi Umum Menurut Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Pusat". *Jurnal Sosial dan Budaya* FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol. 4 No.1 April 2017.
- Mardiyati, Isyatul. "Fenomena Hate Speech Di Sosial Media Dalam Perspektif Psikologi Islam". *Journal Pemikiran Pendidikan Islam At-taurats* Vol. 11 No.1 2017.
- Thompson, John B. 2007. "Analisis ideologi: Kritik Wacana Ideologi-Ideologi Dunia". Terj. Haqqul yakin. Yogyakarta: IRQiSoD. *Journal Dakwah dan Komunikasi* karya Eliya Munfarida, "Kekerasan Simbolik Media Terhadap Anak", Vol.4 No.1 Januari-Juni 2010.
- Lechte, Jhon. 2001. *50 Filsuf Kontemporer*, Yogyakarta: Kanisius.

- Umair Khalid. 19 Juni 2017, *Mobile Legend Jungle Guide-Jungle Tips, Best Junglers, Monster Respawn, Buffs, How to Farm Jungle*.  
Wikipedia
- Krispendoff, Klaus. 1993. *Analisis Isi Pengantar dan Teori Metodologi*, Jakarta: Rajawali Press.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Bourdieu, Pierre. 2012. (terj. Stephanus Aswar Herwinarko), *Dominasi Maskulin*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Mulyani. 2016. *Rancangan Hipotetik Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Slef Control*, Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu, perpustakaan.upi.edu.
- Ridwan, Muhammad Siregar dan Vesa Yunita Puri. “Relevansi, Hate Speech atas Dasar Agama Melalui Internet Dengan Cyber Terrorism”, *Jurnal Hukum Justitia ET PAX*, Vol.33 No. 2, Desember 2017.
- Nediyan Putriningsih&Sugiyarta Stanislaus. “Intensi Pekerja Rumah Tangga Korban Pelecehan Seksual Untuk Melapor”, *Jurnal Psikologi Ilmiah*, INSTUISI 4 (3). 2012.
- Peraturan Kapolri Nomor SE/06/X/2015.
- Prof. Dr. H. Abdurrahmat Fathoni, M. Si. 2006, *Metodologi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta : PT Rineka Cipta, Cetakan pertama.
- Prof. Dr. Nasaruddin Umar MA. 2019, *Jihad Melawan Religious Hate Speech (RHS)*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas-Gramedia.
- Nico, Rahmad Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online*  
*Dikalangan Pelajar*, Jom FISIP Vol.2 no.2 Oktober 2015.
- Henry, Samuel. 2017, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Surat Edaran Kapolri Nomor SE/06/X/2015, tentang *Penanganan Ujaran Kebencian (Hate Speech)*.
- Suratman dan H.Pilip Dillah. 2013, *Metode Penelitian Hukum*”, cet.1, Bandung : CV. Alfabeta.

Syahrul Perdana Kusumawardani. “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)”, *AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2/Juli 2015.

Wahyu Pratama. “Game Adventure Misteri Kotak Pandora”, *Jurnal Telematika*  
Vol. 7 no.2 Agustus 2014.

