

**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**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Renik Anjali Retno  
NIM : 1522502015  
Jenjang : S-1  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Humaniora  
Jurusan : Studi Agama-Agama  
Program Studi : Studi Agama-Agama

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Kekerasan Simbol dalam *Game Online (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend On streaming*)***" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 26 Februari 2020

Saya yang Menyatakan,



Renik Anjali Retno

NIM 1522502015



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN HUMANIORA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telp. (0281)635624, 628250 Fax: (0281)636553, Web: [www.iaipurwokerto.ac.id](http://www.iaipurwokerto.ac.id)

**PENGESAHAN**

Skripsi Berjudul

**KEKERASAN SIMBOLIK DALAM *GAME ONLINE***

**(Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend On Streaming*)**

Yang disusun oleh Renik Anjali Retno (NIM 1522502015) Jurusan Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 2 Maret 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Agama (S. Ag)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Pengujian I Pengujian II  
**IAIN PURWOKERTO**  
Ubaidillah, M.A

Dr. H. Supriyanto, Lc., M.S.I.  
NIP.197403261999031001

Ketua Sidang

Dr. Elva Munfarida, M.Ag  
NIP. 197711122001122001

Purwokerto, 27 Maret 2020

Dekan



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 27 Maret 2020

Hal : Pengajuan Munasqosyah Skripsi  
Sdr. Renik Anjali Retno  
Lamp : 5 Exlempar

Kepada Yth.  
Dekan FUAH IAIN Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah saya melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini, saya menyampaikan bahwa:

Nama : Renik Anjali Retno  
NIM : 1522502015  
Fakultas : Ushuluddin Adan dan Humainora  
Jurusan : Studi Agama-Agama  
Program Studi : Studi Agama-Agama  
Judul : Kekerasan Simbolik dalam *Game Online* (Analisis

Terhadap

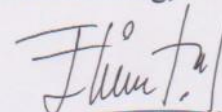
Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam  
*Mobile Legend*  
*On Streaming*

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunafosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Agama (S. Ag).

IAIN PURWOKERTO

Demikian, atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,  


**Dr. Elya Munfarida, M. Ag.**  
**NIP.197711122001122001**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas rahmat dan karunia dari Allah swt yang telah diberikan kepada saya, karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua saya terumata mama yang telah membesarkan saya, memberikan cinta kasih nya, yang tidak dapat digantikan oleh siapapun. Untuk kakak saya yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini.



## **MOTTO**

*Gamers adalah orang yang mengendalikan sebuah permainan*

*Tetapi gamers tidak bisa mengendalikan perilaku toxic nya saat bermain.*

**~Gamers~**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, memberi pengetahuan tentang alam semesta, pusat dari segala ritme kosmos, segala hal akan kembali kepada-Nya. Kepada baginda Muhammad SAW, shalawat serta salam akan senantiasa kami lantunkan sebagai bentuk kecintaan kami kepada baginda Rasulullah SAW yang telah menerangi alam ini dengan nilai-nilai kebaikan dan kedamaian.

Kebahagiaan sangat terasa manakala skripsi ini telah selesai dengan baik. Tentu saja hal ini tidak lepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah bersedia membantu demi selesainya skripsi ini. Penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Moh. Roqib, M. Ag., selaku Rektor IAIN Purwokerto.
2. Ibu Dr. Hj. Naqiyah, M. Ag., Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora IAIN Purwokerto.
3. Kepada Ibu Dr. Elya Munfarida, M. Ag., Kajar Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora IAIN Purwokerto. Selaku pembimbing skripsi ini yang telah banyak meluangkan waktunya demi terselesaikannya skripsi ini.

4. Terima kasih kepada Pembimbing Akademik (PA), Bapak Muh.Hanif, S. Ag., M. Ag., M. A. yang telah membimbing dan mendampingi para mahasiswa.
5. Seluruh Staff Administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora IAIN Purwokerto.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora IAIN Purwokerto yang selalu mengajarkan dan membekali ilmu pengetahuan kepada mahasiswanya dengan ikhlas.
7. Seluruh Staff Perpustakaan IAIN Purwokerto.
8. Kepada mama dan bapak, terimakasih atas segala cinta kasih, dukungan, kesabaran, perjuangan yang telah diberikan kepadaku dan segala doa yang di panjatkan untuk anak-anaknya. Semua keluh kesah orang tuaku, aku jadikan semangat untuk mengerjakan skripsi ini, dan aku jadikan pacuan untuk terus mengejar cita-citaku.
9. Kepada kakak ku Siwi Mettarini, terimakasih telah membantu ku antar jemput menemui dosen, dan yang selalu menasehatiku untuk berbuat ini dan itu.
10. Untuk semua teman-teman seangkatan 2015 khususnya SAA, terimakasih telah memberikanku sebuha kenangan di dalam perkuliahan yang tidak akan pernah aku lupakan.
11. Teman-teman kelompok KKN Panerusan Kulon, khususmya teman-teman tidur uje, mba tri, rahma, farah, laela.



Terimakasih atas kerjasamanya dan pengertiannya karena pada saat KKN mungkin aku sangat merepotkan kalian, aku berharap kita bisa terus saling bersilaturahmi dengan baik.

12. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Dengan segala kemampuan dan keterbatasan, penulis telah semaksimal mungkin menyelesaikan skripsi ini dan tentunya tak lepas dari kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun demi kebaikan skripsi ini kedepannya.

Purwokerto, 22 Februari 2020



Renik Anjali Retno  
NIM. 1522502015

IAIN PURWOKERTO

**KEKERASAN SIMBOLIK DALAM *GAME ONLINE* (ANALISIS  
TERHADAP UJARAN KEBENCIAN BERKONTEN AGAMA DALAM  
*MOBILE LEGEND ON STREAMING*)**

Nama: Renik Anjali Retno  
NIM: 1522502015  
Email: [renikanjali@gmail.com](mailto:renikanjali@gmail.com)  
FUAH IAIN Purwokerto

**ABSTRAK**

*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. *Game online* yang sedang marak dimainkan adalah *game online Mobile Legend*. Dalam kasus ini kebanyakan komentar-komentar yang dilontarkan adalah komentar buruk bahkan sudah termasuk dalam ujaran kebencian yang melecehkan agama.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan dan dianalisis dengan menggunakan *content analysis*. Digunakannya *content analysis* dalam penelitian ini yaitu untuk meneliti dokumen yang berupa ungkapan ujaran kebencian berkonten agama dalam *Mobile Legend*. Peneliti disini juga menggunakan teori kekerasan simbolik oleh Pierre Bourdieu dan teori hate speech Anne Waber.

Hasil dari penelitian ini yang pertama adanya bentuk-bentuk ujaran kebencian berkonten agama yang dibagi menjadi 4 yaitu kategori makian merupakan sebuah ungkapan yang merujuk pada kata-kata kasar, kategori sindiran merupakan kata-kata yang menyinggung seseorang dengan kata-kata yang halus, kategori *seksual harassment* yaitu yang mengandung unsur seksual atau pelecehan seksual dalam berkomentar, dan kategori lainnya dikhususkan pada komentar yang tidak mengandung unsur ujaran kebencian. Yang kedua adanya kekerasan simbolik yang terjadi akibat dari ungkapan ujaran kebencian berkonten agama 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 di kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci:** Kekerasan Simbolik, *Game Online*, Ujaran Kebencian, *Mobile Legend*

## DAFTAR ISI

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

### TINJAUAN UMUM TENTANG UJARAN KEBENCIAN BERKONTEN

#### AGAMA DALAM *MOBILE LEGEND*

##### A. *Mobile Legend Bang Bang*

###### 1. Pengertian *Game*

Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play*, dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan.

###### 2. *Genre Game*

Dalam buku yang berjudul “Langkah Mudah Membuat Game 3d” yang ditulis oleh Ivan C.Sibero, dijelaskan bahwa *genre game* adalah klasifikasi *game* yang didasari interaksi pemainnya. Visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi genre ini. Namun untuk beberapa kasus pengembang game membuat kompilasi antar berbagai genre ini. Tentu saja variasi format *game* lebih banyak. Berdasarkan genre-nya, game dibagi menjadi beberapa jenis, seperti:

- a) *Action* : sebuah game yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.

- b) *Fighting* : game ini biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter di kendalikan oleh computer.
- c) *Shooter* : sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri.
- d) *Racing* : permainan video yang menuntut ketrampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-membalap. Game ini populer dengan jenis game yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.
- e) *Sport* : permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.
- f) *Adventure* : game ini menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara game action dan game adventure, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.
- g) *Strategy* : jenis permainan game seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.

h) *RPG (Role Playing Game)* : sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.<sup>23</sup>

### 3. Pengertian *Game Online*

Berkaitan dengan pengertian *game online*, Young mengemukakan bahwa *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. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams, menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan permainan bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana, melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game*

---

<sup>23</sup> Wahyu Pratama, *Game Adventure* Misteri Kotak Pandora, Jurnal Telematika Vol. 7 no.2 Agustus 2014, diakses tanggal 6 Januari 2020.



online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.<sup>24</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>25</sup>

#### 4. *Mobile Legend Bang Bang*

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.

*Mobile Legend* merupakan *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Montoon developer. *Game* ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan iOS.

---

<sup>24</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 6 Januari 2020.

<sup>25</sup> Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu, 2017), hlm.72

*Mobile Legend*: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak. Jalan setapak ini memiliki tiga buah jalur yang biasa dikenal dengan jalur “top”, “middle”, dan “bottom”, yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya.<sup>26</sup>

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang biasa dikenal sebagai “hero”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah disebut “minions”. Minions muncul di basis dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.<sup>27</sup>

Di Indonesia sendiri *game online Mobile Legend* sangat di gemari beberapa orang. Mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai orang dewasa pun ikut memainkan game ini.

Dari sini dapat dikatakan bahwa *game online* memiliki reputasi yang tinggi, jika digunakan dengan benar *game online* seperti *Mobile Legend* ini dapat menghilangkan stres, menambah teman baru, menjadikan pekerjaan dengan cara ikut berpartisipasi dalam perlombaan atau turnamen dll. Namun jika disalahgunakan, maka dapat berdampak buruk bagi para pemainnya, seperti diatas yang sudah dicontohkan bahwa *game online*

---

<sup>26</sup> Fauzi, Moch Prima (12 Juni 2017), *Tips dan Trik Bermain Mobile Legend: Bang-Bang*. Wikipedia. diakses tanggal 7 Januari 2020.

<sup>27</sup> Khalid Umair (19 Juni 2017), *Mobile Legend Jungle Guide-Jungle Tips, Best Junglers, Monster Respawn, Buffs, How to Farm Jungle*. Wikipedia. Diakses tanggal 7 Januari 2020.

*Mobile Legend* dapat menyebarkan ujaran kebencian berkonten agama yang dapat merubah pola pikir, menghilangkan rasa toleransi dll.

## **B. Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) dalam *Mobile Legend***

### 1. Pengertian Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Menurut Black's Law Dictionary, hate speech adalah "Speech that carries no meaning other than the expression of hatred for some group, such as a particular race, esp. In circumstances in which the communication is likely to provoke violence."<sup>28</sup> *Hate Speech* atau ujaran kebencian dapat diartikan sebagai ujaran yang mengekspresikan kebencian terhadap suatu kelompok, seperti ras tertentu, khususnya dalam keadaan dimana komunikasi yang dilakukan cenderung memprovokasi adanya kekerasan.

Di Indonesia definisi ujaran kebencian secara lengkap dapat dilihat di dalam Surat Edaran Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor:SE/06/X/2015 (Surat Edaran Kapolri) tentang penanganan ujaran kebencian (*Hate speech*), khususnya angka 2, yaitu perkataan, perilaku, tulisan ataupun pertunjukkan yang dilarang karena dapat memicu terjadinya tindakan kekerasan dan memiliki dampak yang merendahkan harkat martabat manusia dan kemanusiaan serta menyebabkan sikap prasangka dari pihak pelaku pernyataan tersebut atau korban dari tindakan tersebut. Pada huruf f, disebutkan bahwasanya ujaran kebencian dapat berupa tindakan yang diatur dalam kitab Undang-Undang Hukum Pidana

---

<sup>28</sup> Bryan A Garner (Ed), 2004, *Black's Law Dictionary*, Eighth Edition, West Group, St. Paul Minnesota, hlm 4381.

(KUHP) dan ketentuan pidana lainnya di luar KUHP, yang berbentuk antara lain: penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut, dan penyebaran berita bohong.<sup>29</sup>

Adapula tentang makna *Religious Hate speech*. *Religious Hate speech* (RHS) ialah ungkapan kebencian berlatar belakang agama, kepercayaan, aliran, mazhab, sekte, dan atribut keagamaan lainnya. Sebuah tindakan dapat disebut RHS jika tindakan tersebut memenuhi syarat dan unsur RHS, yaitu adanya pelaku yang terbukti melakukan RHS, ada perbuatan yang dapat dikategorikan RHS, dan ada kelompok yang dituding dan yang bersangkutan mengalami kerugian atas ungkapan tersebut.

Dalam bahasa agama *hate speech* memiliki beberapa padanan. Di antaranya yang paling dekat ialah hasud. Hasud dalam Arab berarti menghasut, memprovokasi orang lain agar ikut membenci musuhnya.

Dari segi substansi dan materi ungkapan atau ujaran kebencian (*religious hate speech*/RHS) dapat dilihat dalam beberapa contoh, misalnya seseorang atau kelompok mendiskreditkan kelompok agama tertentu, menyatakan permusuhan terhadap kelompok tertentu, menjelekkkan agama, aliran, atau mahzab tertentu. Disisi lain, memaksa orang atau kelompok lain untuk mengikuti atau tunduk di bawah ajaran

---

<sup>29</sup> Muhammad Ridwan 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), diakses tanggal 7 Januari 2020.

agama yang dianutnya, melecehkan simbol-simbol agama atau aliran tertentu juga dapat dikategorikan sebagai RHS.

Penyebaran RHS sekarang semakin mudah dan semakin cepat. Seiring dengan perkembangan media elektronik seperti internet, TV, dan jaringan sosial lain.

Dalam buku *The World is Flat* karya fenomenal Thomas L Friedman dijelaskan betapa dahsyat perkembangan informasi saat ini. Bukan hanya menjadikan bumi ini semakin kecil, tetapi juga membuatnya datar. Apalagi kalau berkaitan dengan RHS, ketika suatu objek pemberitaan menjadi *headline* di sebuah *International Headline Trend Setter Media*, seperti CNN, BBC, Al Jazirah, dan lainnya, maka sertamerta isu itu akan merebak. Apalagi sekarang muncul trend baru berupa konglomerasi media, yaitu penguasaan berbagai media oleh segelintir konglomerat. Tidak heran jika dikatakan para “Raja Media” adalah salah satu penentu kecenderungan opini publik.

RHS pada mulanya berupa sebuah pernyataan verbal atau kata-kata kebencian atau ketidaksenangan terhadap seseorang atau kelompok berdasarkan agama, aliran, atau mazhab. Kemudian dikutip dan dilansir oleh sejumlah media, maka jadilah isu itu menyebar dan mendunia. Media penyebaran RHS paling populer sekarang ialah sosial media. Penyebaran melalui koran atau media cetak sudah kalah cepat oleh media elektronik, karena tidak perlu dicetak atau dikirim melalui kurir atau loper koran,

tetapi media sosial langsung bisa dibaca melalui HP yang hampir 24 jam menempel di tangan manusia saat ini.<sup>30</sup>

## 2. Kontestasi Politik Ahok dalam Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Di luar sentimentalisme yang terangkat di permukaan, juga terselip ketakutan nahkan perasaan terancam akan hilangnya toleransi. Kekalahan Ahok meraih kebebasan, banyak yang menganggap sebagai kekalahan kaum minoritas atas tekanan massa mayoritas. Pemikiran yang sama juga datang dari Direktur Eksekutif Pusat Kajian Politik (Puskapol) Universitas Indonesia, Sri Budi Eko Wardani. Dijebloskannya Ahok ke dalam sel tahanan pada akhirnya menyembunyikan sinyal darurat, sebab memperlihatkan betapa kuatnya politisasi identitas etnis dan agama yang ada di Indonesia.

Berbagai aksi massa dari ormas Islam yang digelar sejak November 2016, selalu ditujukan agar Ahok dipenjara. Alghiffari melihat, gerakan tersebut merupakan bentuk tekanan atas protes sidang yang sedang berlangsung. Jadi adalah hal yang ironis, apabila ada orang yang dihukum hanya atas dasar tekanan publik. Sebab seharusnya pengadilan menjadi pihak yang independen dan hanya setia kepada nilai keadilan *rule of law*, dan konstitusi. Dalam kasus Ahok, *rule of law* dikobarkan dan digantikan oleh *rule by mass* atau mobokrasi. Sementara proses hukum serta fakta-fakta persidangan diabaikan. Pernyataan ini juga diamini oleh

---

<sup>30</sup> Prof. Dr. Nasaruddin Umar MA, *Jihad Melawan Religious Hate Speech (RHS)*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas-Gramedia, 2019) hlm 2-13.

aktivis Gema Demokrasi Pratiwi Febry. Ia menyatakan, “Indonesia adalah *rech staat* (negara hukum) dan bukannya *mach staat* (negara kekuasaan), sehingga seharusnya tidak tunduk pada pendapat segerombolan orang (*mob*) yang melakukan tekanan, baik terhadap hukum maupun otoritas pemerintah.”

Menurut Ismail Hasani dari SETARA Institute, dasar pasal penodaan agama adalah diskriminatif. “Bagaimana tidak diskriminatif, bila tidak ada kepastian hukum. Bila ada tafsiran yang berbeda dengan MUI, bisa dipenjara. Padahal kalau penafsiran itu, merupakan ekspresi verbal, akan sama saja mengadili pikiran kita. Itu kan tidak mungkin,” jelasnya. Tudingan telah terjadinya diskriminasi, juga meluncur deras dari badan-badan internasional yang selama ini giat mengikuti kasus yang cukup menghebohkan ini. Salah satu yang menyatakan keprihatinannya adalah Dewan Hak Asasi Manusia (HAM) PBB untuk kawasan Asia. Ucapan yang sama juga datang dari lembaga HAM lainnya, yaitu Amnesty International Organisasi ini bahkan menyatakan, putusan itu bisa merusak reputasi Indonesia yang selama ini dikenal sebagai negara toleran. Walau presidennya sendiri bertindak diskriminatif, namun Departemen Luar Negri Amerika secara tegas menyatakan kalau Undang-Undang penistaan agama membahayakan fundamental, termasuk kebebasan beragama dan mengemukakan pendapat. sementara itu, delegasi Uni Eropa untuk Indonesia menyerukan pada pemerintah dan rakyat Indonesia untuk tetap

mempertahankan tradisi toleransi dan pluralisme yang selama ini dikagumi dunia.<sup>31</sup>

### 3. Konten *hate speech* dalam *Mobile Legend*

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan diatas, permasalahan penulis yaitu adanya ujaran kebencian di dalam *game online Mobile Legend*. Awal mula terjadinya ujaran kebencian dalam *game* ini disebabkan karena para pemain merasa tidak senang karena tim yang mereka pilih kalah dalam permainan, awalnya hanya kata-kata makian terhadap para pemain yang bertanding itu, namun lama kelamaan mereka mulai menghina agama pada saat kemunculan kasus mantan Gubernur Jakarta yaitu Ir. Basuki Tjahaja Purnama, yang divonis penistaan agama sekitar akhir tahun 2016 dan pada awal tahun 2017 *game* ini mulai ramai dimainkan. Dalam permasalahan itu, mulailah bahasa-bahasa yang kasar atau menghina agama pada *game* tersebut muncul dalam komentar-komentar yang ada pada fitur *streaming Mobile Legend*.

Di dalam *game Mobile Legend* terdapat fitur yang menyediakan para pemain dapat menonton pertandingan berlangsung yang biasa dikenal dengan *Streaming*. Dalam fitur *Streaming* ini, kita dapat melihat pertandingan antar pemain mulai dari pertandingan *rank*, *classic*, *brawl*, bahkan sampai pertandingan melawan negara lain yang biasa di kenal dengan *arena contest*. Melalui fitur streaming ini, kita dapat memberi dukungan kepada para pemain yang sedang bertanding dengan melakukan

---

<sup>31</sup> <https://www.pinterpolitik.com>

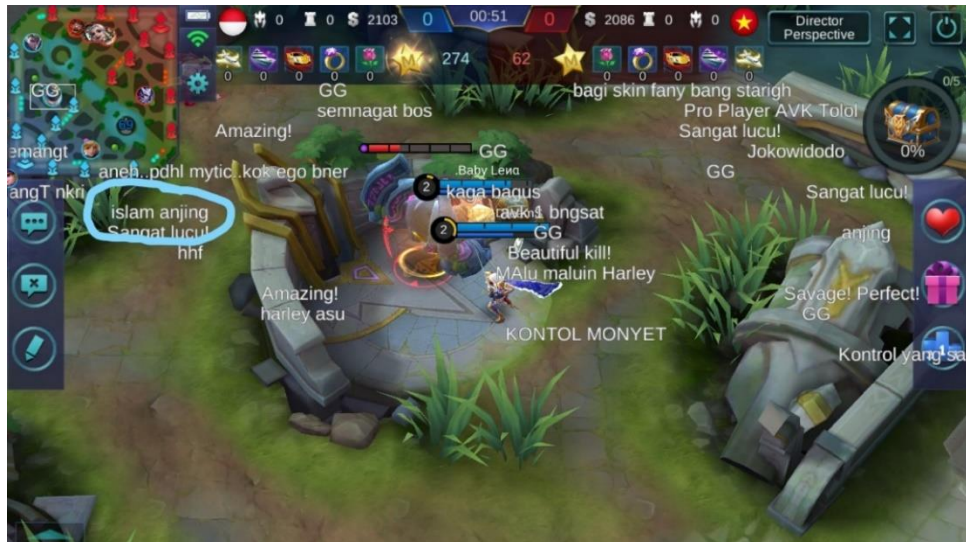


berbagai cara, contohnya dengan memberi hadiah bunga, cincin dll yang dapat dibeli dengan diamond pada *game* tersebut. Selain itu, kita juga dapat memberi komentar-komentar kepada para pemain yang sedang bertanding.

Yang menjadi masalah dalam penulisan ini yaitu, fitur *streaming* ini sering disalah gunakan oleh para pemain. Tak hanya komentar-komentar yang positif dan membangun semangat para pemain yang sedang bertanding, tapi juga para pemain yang sedang streaming ini memberikan komentar-komentar negatif yang dapat memicu emosi para pemain lain yang sedang ikut menonton pertandingan tersebut. Komentar-komentar negatif itu tak hanya saling ejek pemain satu sama lain, akan tetapi juga saling ejek agama satu sama lain bahkan sampai masuk kedalam *sexual harassment* atau pelecehan seksual.

Dalam mempermudah analisis isi terkait dengan ujaran kebencian agama dalam *game Mobile Legend*, peneliti membagi komentar tersebut kedalam 4 kategori yaitu “makian”, “sindiran”, “*sexual harassment*” atau pelecehan seksual, dan “lainnya”.

## 1. Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Kategori Makian



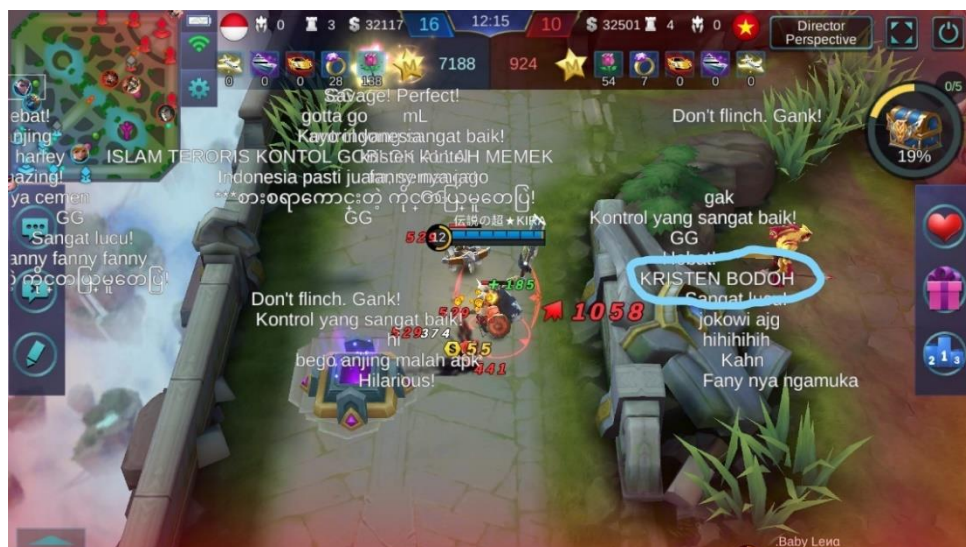
Gambar 1.1. Contoh komentar yang termasuk kategori makian (1)

Pada gambar 1.1 dapat dijelaskan bahwa komentar tersebut mengandung unsur ujaran kebencian berkonten agama. Komentar tersebut berbunyi “islam anj\*ng” yang dimana komentar tersebut telah menjelekkkan agama yaitu agama Islam.



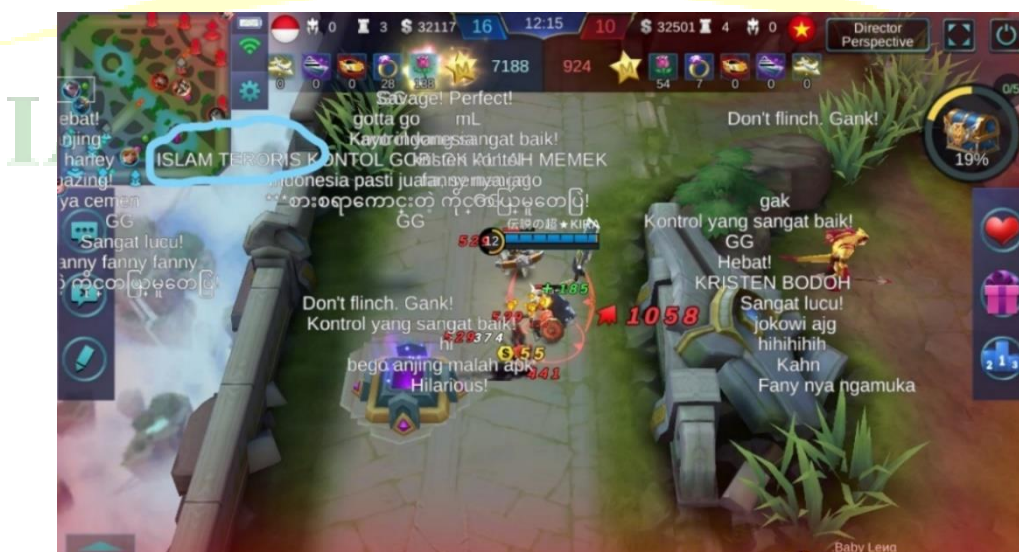
Gambar 1.2. Contoh komentar yang termasuk kategori makian(2)

Pada gambar 1.2 dapat dijelaskan bahwa dalam data tersebut berbunyi komentar “kristen berarti bego” yang dimana komentar tersebut telah menjelekkan agama kristen.



Gambar 1.3. Contoh komentar yang termasuk kategori makian (3)

Pada gambar 1.3 menjelaskan komentar tersebut telah menjelekkan agama kristen dengan menyebutkan “kristen berarti bodoh”.



Gambar 1.4. Contoh komentar yang termasuk kategori makian (4)

Pada gambar 1. 4 merupakan sebuah ujaran kebencian berkonten agama yang termasuk ke dalam kategori makian. Komentar tersebut telah menjelekkan agama Islam yang berbunyi “Islam teroris”.

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, seperti pada gambar 1.1, gambar 1.2, gambar 1.3, dan gambar 1.4. Komentar tersebut berbunyi “Islam anj\*ng”, “Kristen berarti bego”, “kristen bodoh”, dan “islam teroris”.

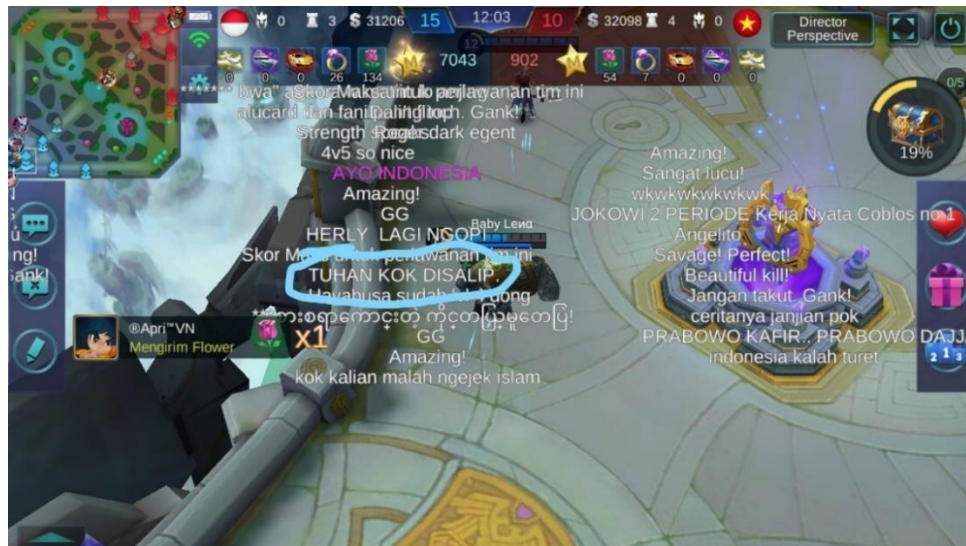
Agama merupakan sebuah aturan dan peraturan yang mengatur hubungan manusia dengan dunia ghaib khususnya dengan Tuhannya, mengatur manusia dengan manusia lainnya, dan mengatur manusia dengan lingkungannya. Agama merupakan suatu sistem keyakinan yang dianut dan tindakan-tindakan yang diwujudkan oleh suatu kelompok atau masyarakat dalam menginterpretasi dan memberi tanggapan terhadap apa yang dirasakan dan diyakini sebagai ghaib dan suci. Maka dari itu, kita tidak boleh saling menghina, mencaci, dan menjelek-jelekan agama manapun, karena agama adalah suatu sistem kepercayaan yang harus kita hormati.

## 2. Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam 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”.



Gambar 1.5. Contoh komentar yang termasuk kategori sindiran (1)

Pada gambar 1.5 disebutkan komentar “Tuhan kok disalib”. Itu berarti, komentar tersebut telah masuk ke dalam ujaran kebencian berkonten agama dengan cara memberikan ungkapan secara halus dengan maksud mengejek simbol dari umat agama kristen.



Gambar 1.6. Contoh komentar yang termasuk sindiran (2)

Pada gambar 1.6 dijelaskan juga bahwa komentar tersebut merupakan ujaran kebencian berkonten agama kategori sindiran. Komentar tersebut tertuliskan “Tuhan kok telanjang”



Gambar 1.7. Contoh komentar yang termasuk kategori sindiran (3)

Gambar 1.7 juga termasuk dalam ujaran kebencian berkonten agama dan masuk dalam kategori sindiran. Dalam gambar 1.7 tertulis komentar “sembah kok patung”.



*Gambar 1.8 Contoh komentar yang termasuk kategori sindirian (4)*

Pada gambar 1.8 juga termasuk salah satu ujaran kebencian berkonten agama dan masuk ke dalam kategori sindirian. Pada komentar tersebut tertulis “patung pakek kancut doang di sembah haha”.

Komentar-komentar pada gambar di atas, sangatlah tidak pantas, karena komentar tersebut sama saja telah menjelekkan agama dan simbol agama walaupun dengan kata-kata yang menyindir.

Salib menjadi simbol bagi orang yang mengaku sebagai pengikut Kristus, dan karenanya mereka yang mengaku beragama Kristen, baik Protestan maupun Katolik, salib memiliki makna spiritual yang sangat hakiki, karena menyangkut kepercayaan dan keyakinan bahkan iman kepercayaan kepada Tuhan Allah dalam dan melalui Yesus.

### 3. Komentar Ujaran Kebencian dalam Kategori *Sexual Harassment*

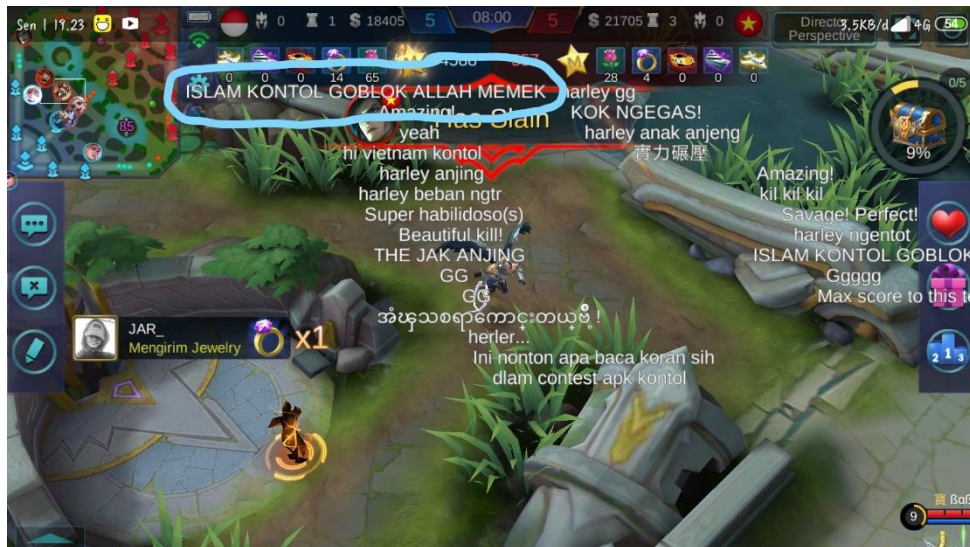
*Sexual harassment* merupakan setiap tindakan perilaku/gerak-gerik seksual yang tidak dikehendaki dalam bentuk verbal (kata-kata) atau tulisan, fisik, tidak verbal, dan visual untuk kepentingan seksual, memiliki muatan seksual sehingga menyebabkan kemarahan, perasaan terhina, malu, tidak nyaman, dan tidak aman bagi orang lain.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Iqbal Ramdhani, *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), hlm 96, diakses pada 4 Maret 2020 pukul 13:18.



Dalam kategori ini, penulis menemukan banyak sekali komentar yang masuk kedalam *sexual harassment*. Seperti “Islam k\*nt\*1 goblok Allah m\*m\*k”, “kristen k\*nt\*1”, “m\*m\*k basah kau”.



Gambar 1.9. Contoh Komentar dalam Kategori Sexual Harassment (1)

Pada gambar 1.9 tertulis komentar “Islam k\*nt\*1 goblok Allah m\*m\*k”. Dalam komentar tersebut masuk kedalam *sexual harassment* karena komentar tersebut memaki agama Islam dan Tuhannya dengan menggunakan bahasa seksual seperti alat kelamin pada pria dan wanita dalam ungkapan yang kasar.

IAIN PURWOKERTO





Pada contoh gambar 1.11 bertuliskan komentar “m\*m\*k basak kau”. Dalam komentar tersebut, telah masuk dalam kategori *sexual harassment* karena komentar tersebut memaki pemain lain dengan cara menghina pemain tersebut sama dengan alat kelamin wanita.

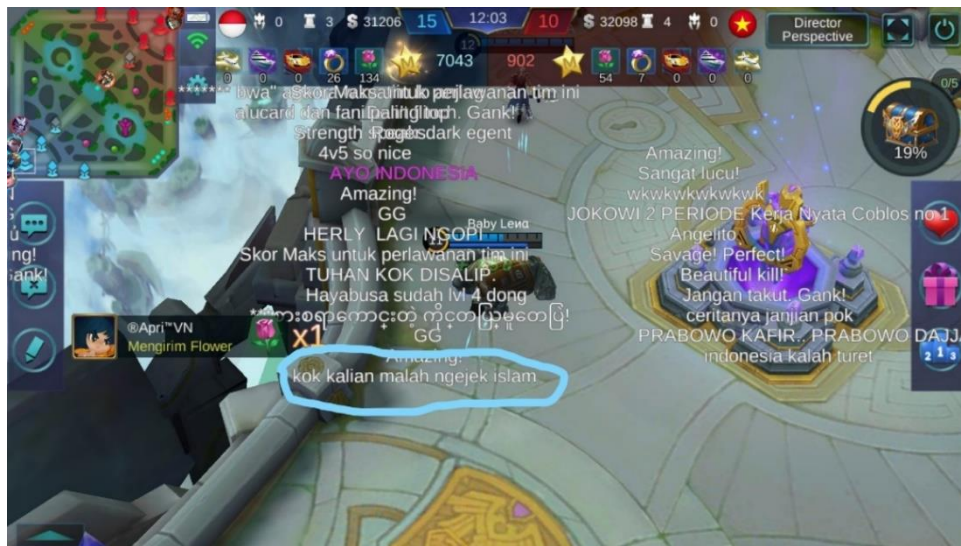
Itulah contoh komentar *sexual harassment* atau pelecehan seksual secara tulisan dalam *game Mobile Legend*. Kejahatan seksual dapat dilakukan oleh siapa saja baik itu laki-laki, perempuan, anak-anak, maupun orang tua. Pelecehan seksual merupakan bentuk diskriminasi seks, dan juga merupakan pelanggaran hak asasi manusia.<sup>33</sup> Dari sini dapat dikatakan bahwa kejahatan seksual dapat dikembangkan melalui sebuah *game*.

#### 4. Komentar dalam 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”

---

<sup>33</sup> Iqbal Ramdhani, *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), hlm 96, diakses pada 4 Maret 2020 pukul 13:18.



Gambar 1.12. Contoh komentar yang termasuk kategori lainnya

Pada gambar 1.12 tertulis komentar “kok kalian malah ngejek Islam”. Pada komentar tersebut masuk ke dalam kategori lainnya karena komentar tersebut bersifat ungkapan atas rasa tidak terima dari seseorang jika agama islam dijelekkkan.

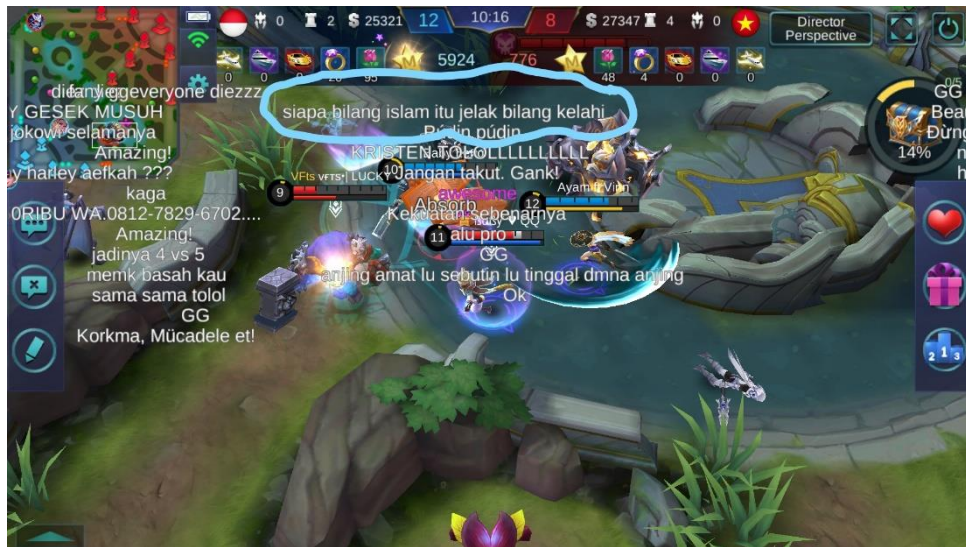


Gambar 1.13 Contoh komentar yang termasuk dalam kategori lainnya (2)

Pada gambar 1.13 tertulis komentar “ngapain pada bawa agama”. Pada komentar tersebut menanyakan pada pemain lain yang melakukan



ujaran kebencian agama lewat komentarnya dengan kalimat bertanya. Maksud dalam komentar tersebut yaitu kenapa kok agama dibawa-bawa dan dijelekkan ke dalam sebuah permainan atau *game*.



Gambar 1.14. Contoh komentar yang termasuk dalam kategori lainnya (3)

Pada gambar 1.14 dalam komentar tersebut menyatakan “siapa bilang islam itu jelek bilang kelahi”. Dari komentar tersebut masuk ke dalam kategori lainnya karena maksud dari komentar tersebut yaitu membela agama islam dengan menyatakan pendapatnya bahwa islam bukanlah agama yang buruk dan membawa keonaran.

Komentar-komentar yang ada pada gambar 1.12, gambar 1.13, dan gambar 1.14 dikelompokkan 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.

Dari keempat kategori diatas, penulis memilah 42 data dan memasukkannya ke dalam tabel untuk melakukan tabulasi dan persentase sebagai berikut:

| No | Jenis <i>Hate Speech</i>  | Jenis     | Jumlah    | Presentase  |
|----|---------------------------|-----------|-----------|-------------|
|    |                           | Komentar  |           |             |
| 1  | Makian                    | 14        | 14        | 34%         |
| 2  | Sindiran                  | 5         | 5         | 12%         |
| 3  | <i>Seksual Harasement</i> | 20        | 20        | 47%         |
| 4  | Lainnya                   | 3         | 3         | 7%          |
|    | <b>Total</b>              | <b>42</b> | <b>42</b> | <b>100%</b> |

*egorisasi Hate Speech dalam Mobile Legend*

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat diketahui dari 42 data, mayoritas pemain *game Mobile Legend* menggunakan kata-kata *seksual harassment* dalam memberikan komentar dalam fitur *streaming* yang menyebarkan ujaran kebencian yang dilandasi agama, terlihat dari persentase tabel diatas yang paling banyak dilontarkan adalah kata-kata

*seksual harassment* yaitu berjumlah 47%, kata-kata makian menempati posisi kedua dengan hasil 34%, dan kategori sindiran menempati urutan ketiga dengan jumlah 12%, dan urutan terakhir yaitu kategori lainnya dengan persentase sebanyak 7%. Berdasarkan tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis telah menemukan banyaknya ujaran kebencian agama dengan kata-kata yang mengandung pembahasan seksual yang telah tersebar melalui fitur *streaming* dari game *Mobile Legend*.



### **BAB III**

#### **KEKERASAN SIMBOLIK DALAM UJARAN KEBENCIAAN (*HATE SPEECH*) PADA *GAME MOBILE LEGEND***

##### **A. Bentuk Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend***

*Mobile Legend* memiliki banyak fitur di dalamnya yaitu berupa *rank, classic, brawl, arena contest*. Di dalam *game* itu, kita juga dapat menonton pertandingan antar teman, bahkan sampai menonton pertandingan antar negara yang dikenal dengan *streaming*. Namun sayangnya, dalam fitur *streaming* banyak disalahgunakan oleh para pemain karena dalam fitur tersebut banyak sekali komentar-komentar negatif yang bahkan sampai masuk pada ujaran kebencian (*hate speech*). Dari hasil temuan tersebut juga terlihat bahwa para pemain *game* tersebut melakukan *hate speech* karena mereka kesal tim yang mereka dukung kalah dan awal mulanya hanya memberikan komentar buruk kepada para pemain tersebut namun, lama kelamaan justru mereka malah saling hina agama satu dengan lainnya.

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa pemain dapat berinteraksi melalui sebuah permainan *online*, namun sayang kebanyakan para pemain *game online Mobile Legend* tidak dapat menggunakan fiturnya dengan baik dan benar, malah justru para pemain *game Mobile Legend* yang membuat rusak *game* tersebut karena para pemainnya telah menyebarkan ujaran kebencian dengan cara menghina agama satu dengan lainnya.

Dampak dari beberapa permainan *online* sangatlah berpengaruh terhadap orang yang memainkannya. Berikut dampak positif dan negatif dari permainan *online* atau *game online*:

#### 1. Dampak positif *game online*

Dampak positif dalam bermain *game online* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Dapat menghilangkan stres.
- b) Nilai mata pelajaran komputer menonjol di sekolah, bila ia seorang pelajar.
- c) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*).
- d) Mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama, atau dengan *game online* dapat menambah atau memperbanyak teman baru.

#### 2. Dampak negatif *game online*

Dampak negatif dalam bermain *game online* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Sering bolos kerja atau bolos sekolah agar bisa bermain *game online*.
- b) Jarang berolah raga atau sering bermalas-malasan dan hanya menghabiskan waktu untuk bermain *game online* saja.
- c) Menjadikan pribadi yang boros, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian voucher game online, biaya



penyewaan komputer, makan dan minum selama berada di warnet, dan biaya lainnya.<sup>34</sup>

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 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.

Pada teori di atas, dapat dikatakan bahwa komentar-komentar yang ada dalam *Mobile Legend* masuk dalam ujaran kebencian yang bersifat menjelekkan, dan melecehkan agama dengan contoh seperti “kristen bego”, “kristen tolol”. Serta bersifat menghasut seseorang agar terprovokasi oleh sesuatu seperti contoh komentar “islam teroris”. Komentar tersebut merupakan ujaran kebencian yang bersifat menghasut, karena dengan adanya komentar tersebut, orang-orang yang belum paham tentang agama islam akan terprovokasi dan takut akan umat islam karena umat islam dicap sebagai teroris.

---

<sup>34</sup> Rahmad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*, Jom FISIP Vol.2 no.2 Oktober 2015, diakses tanggal 7 Januari 2020.

*Hate speech* menjadi semakin berkembang dengan meningkatnya layanan penyedia sosial media seperti, *facebook*, *twitter*, *instagram*, *youtube*, dan lain-lain. Namun dengan adanya data diatas (tabel 1.1), *hate speech* juga dapat disebarkan melalui *game online* yaitu *Mobile Legend*. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa kebanyakan ujaran kebencian (*hate speech*) yang digunakan dalam *Mobile Legend* merupakan sebuah makian, yang artinya para pemain yang melakukan ujaran kebencian lebih suka menggunakan kata-kata yang kasar dan menghina antar pemain bahkan sampai menghina agama daripada kata-kata yang baik dan bijak.

Ujaran kebencian sebagai tindakan komunikasi yang dilakukan oleh individu maupun 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.<sup>35</sup>

Dari penjelasan diatas, dalam *game online Mobile Legend* terdapat 2 bahasa yang menggunakan tekanan langsung dan memanipulasi dengan guyonan. Dalam bentuk yang menggunakan tekanan langsung yaitu para pemain *Mobile Legend* memberikan komentar yang kasar dan langsung tertuju kepada para pemain yang menganut agama tersebut dengan maksud menghina agama lain contoh seperti kalimat “Islam anj\*ng”, “kristen

---

<sup>35</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, diakses pada tanggal 20 Februari 2020.

b\*d\*h, dan lain-lain. Sedangkan bentuk memanipulasi dengan guyonan yaitu para pemain *Mobile Legend* dengan cara menyindir lewat lelucon dengan bahasa yang sarkasme contohnya seperti “patung pake kancut doang di sembah haha”. Komentar tersebut mungkin merupakan sebuah lelucon bagi para pemain yang setuju dengan komentar tersebut, namun bagi yang tidak setuju dan yang merasa agamanya di lecehkan dengan komentar tersebut sangatlah tidak lucu.

Dalam kasus ini, memang para pemain *Mobile Legend* ini sangat suka mengelurkan komentar-komentar yang menggunakan kata-kata kasar atau makian. Mungkin bagi mereka dengan cara memaki seperti itu, rasa kesal yang ada dalam diri mereka tersampaikan. Namun sayang, bukannya rasa kesal itu tersampaikan, malah justru rasa kesal itu semakin meluap ketika kata-kata kasar itu dibalas oleh pemain lain. Semakin dibalasnya kata-kata kasar itu, maka topik komunikasi didalam game itu pun semakin panas. Yang awal mulanya hanya memaki cara bermain pemain lain buruk atau jelek, lama-kelamaan mulain berkomentar dengan kata-kata kasar yang menyangkut orang tua. Semakin terus dilanjutkan komentar seperti itu maka saling balas-membalas komentar yang buruk juga sampai pada ujungnya pemain itu memberikan komentar dengan kata-kata kasar yang masuk kedalam tindakan ujaran kebencian dengan cara memaki agama pemain lain.

Penggunaan kata-kata kasar atau makian terhadap agama merupakan salah satu bentuk ujaran kebencian yang digunakan untuk

menunjukkan rasa ketidaksukaan pada pemain lain atau bahkan digunakan untuk mencari perhatian para pemain lain agar mereka yang membacanya ikut terbawa emosi dan dengan itu mereka membalas kata-kata yang lebih kasar. Karena mungkin pada sebagian pemain *Mobile Legend* kata-kata kasar dan memakian terhadap agama merupakan salah satu hal yang dianggap biasa.

### **B. Kekerasan Simbolik dalam *Mobile Legend***

Kekerasan simbolik merupakan sebuah kekerasan yang tidak tampak atau kekerasan yang menyerang seseorang secara mental. Kekerasan simbolik dalam *Mobile Legend* terjadi karena adanya ujaran kebencian (*hate speech*) yang dilontarkan dalam kolom komentar pada saat menonton pertandingan secara langsung atau streaming. Disebut sebagai kekerasan simbolik karena ujaran kebencian telah tersebar melalui *game online Mobile Legend* yang dimana *game* tersebut sangat banyak peminatnya. Namun sayang, peminat atau pengguna *game* tersebut telah salah menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam *game* itu. Kebanyakan para pengguna *game* tersebut melontarkan komentar-komentar yang kasar mulai dari menghina pemain lainnya, menghina orang tua, bahkan sampai menghina agama dan itu telah masuk dalam ujaran kebencian berkonten agama.

Menurut Bourdieu dalam buku *Outline of a Theory of Practice* kekerasan simbolik merupakan kekerasan yang halus dan tidak tampak.

Dalam kekerasan simbolik, relasi komunikasi 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. Dalam proses dominasi tersebut, terjadi kekerasan simbolik yang sangat halus, tetapi orang yang didominasi secara simbolik tersebut tidak menyadari adanya pemaksaan dengan menerima pemaksaan tersebut sebagai suatu yang memang seharusnya begitu.<sup>36</sup>

Dari penjelasan diatas, dapat di definisikan istilah-istilah penting yaitu komunikasi, dominasi, simbolik, penerimaan secara tidak sadar, dan kekerasan psikis. Pertama, komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, dan lain-lain melalui penggunaan seperti kata-kata, gambar, angka dan-lain-lain. Dalam masalah kekerasan simbolik yang terjadi dalam *game Mobile Legend*, komunikasi yang digunakan melalui sebuah komentar. Komentar tersebut menggunakan kata-kata yang kasar dan telah menjelekkan agama maupun simbol dari agama itu sendiri pada saat kita menggunakan fitur streaming. Seperti contoh “islam teroris”, kristen bodoh”, “sembah kok patung” dan lain-lain.

Kedua, dominasi merupakan paham politik untuk melakukan kekuasaan dengan cara mengeksploitasi terhadap agama, ideologi,

---

<sup>36</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

kebudayaan, dan wilayah dengan maksud mendapatkan keuntungan secara ekonomi maupun kekuasaan. Pada kasus ini bisa dibilang termasuk dalam kekerasan simbolik karena adanya kepentingan yang tercipta dan ditunggangi oleh beberapa kelompok itu dikarenakan game *Mobile Legend* masih tetap beredar walaupun didalamnya terdapat banyak sekali kekerasan secara tidak langsung yaitu melalui komentar-komentar dengan bahasa yang kasar.

Ketiga, simbolik atau simbolis merupakan sebuah ungkapan dengan menggunakan media seperti benda, gambar, bentuk, yang mewakili sebuah gagasan. Simbol yang paling umum digunakan ialah berupa tulisan, karena tulisan merupakan simbol dari kata-kata dan suara. Kekerasan simbol terjadi ketika orang yang didominasi menerima sebuah simbol (konsep, gagasan, ide, kepercayaan, prinsip). Dari sini dapat disimpulkan bahwa adanya kekerasan simbolik yang terjadi dalam *game Mobile Legend* karena adanya kekerasan yang tidak tampak, tidak tampak karena kekerasan tersebut dilakukan dengan cara menyebarkan kata-kata yang kasar dengan cara menulis komentar pada saat pemain melakukan fitur streaming dalam *game Mobile Legend*.

Keempat, penerimaan secara tidak sadar. Disini para pengguna *game Mobile Legend* tidak sadar akan adanya kekerasan simbolik yang diterimanya, karena para pengguna menganggap bahwa kata-kata kasar yang menghina agama merupakan sebuah hal yang biasa. Justru para pengguna *game Mobile Legend* lebih tertarik memainkan *game* tersebut

karena dapat menunjukkan beberapa ekspresinya yang dimana tidak dapat dilontarkan secara langsung. Maka dari itu, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa yang terpapar video *game* atau yang sering memainkan *game online (gamers)* secara tidak langsung bahasa yang mereka gunakan cenderung memakai bahasa yang kasar.

Kelima, kekerasan psikis didasari oleh kekerasan verbal, kekerasan verbal merupakan kekerasan terhadap perasaan yang menggunakan kata-kata kasar tanpa menyentuh fisiknya, namun menyerang secara mentalnya seperti ada rasa trauma, hilangnya rasa percaya diri, ketakutan dll. Contoh seperti komentar pada *game Mobile Legend* “kristen bodoh”, secara tidak langsung orang yang menerima atau membaca kalimat tersebut telah terdoktrin bahwa para penganut agama kristen merupakan orang-orang yang bodoh. Contoh lagi “islam teroris”, dari komentar tersebut juga dapat mendoktrin pemikiran seseorang bahwa agama islam merupakan agama yang menebar kebencian, merusak lingkungan dll, karena mereka berfikir bahwa agama islam adalah agama teroris yang suka menyorot suatu kelompok masyarakat. Contoh lain yaitu “kristen k\*nt\*l”, kalimat tersebut merupakan sebuah penghinaan agama dengan menggunakan ungkapan yang masuk dalam seksualitas karena dalam komentar tersebut menggunakan ungkapan alat kelamin dari pria untuk menghina agama kristen. *Seksual harassment* masuk kedalam alam bawah sadar para pemain sehingga para pemain yang melakukan *seksual harassment* tidak sadar dengan kalimat yang dilontarkannya itu.

Dari beberapa penjelasan diatas, penulis dapat mengkhususkan unit yang akan dianalisis yaitu berupa ungkapan ujaran kebencian yang menjadi kekerasan simbolik terhadap para pengguna *Mobile Legend*. Pada era sekarang *game Mobile Legend* memang sangat di minati oleh banyak kalangan, mulai dari anak kecil, remaja, bahkan sampai orang dewasa. Namun, banyak yang menyalahgunakan *game* tersebut dan menjadikan dampak yang buruk bagi setiap pengguna.

Pada gambar 1.1 sampai dengan gambar 1.14 merupakan bukti adanya ujaran kebencian dalam *game Mobile Legend*. Dapat dilihat juga pada data (tabel 1.1) merupakan bukti bahwa para pengguna *game Mobile Legend* lebih suka menggunakan kata-kata kasar yang memaki atau mengejek tentunya agama dengan bahasa yang mengandung unsur seksual daripada kata-kata yang sopan dan membangun semangat para pemain lain.

Ungkapan-ungkapan ujaran kebencian berkonten agama tersebut merupakan bukti adanya sebuah kekerasan simbolik terhadap para pengguna *Mobile Legend*, karena ungkapan-ungkapan ujaran kebencian tersebut secara tidak langsung merupakan sebuah kekerasan namun, kekerasan tersebut tidak melukai fisik seseorang melainkan menyerang psikis seseorang. Dengan adanya komentar yang menggunakan kata kasar seperti itu, dapat sangat membahayakan perubahan perilaku seseorang apalagi jika anak-anak yang membacanya, maka mereka akan mencontoh perilaku tersebut.



Dalam permasalahan ini, peneliti menemukan bentuk kekerasan simbolik dalam *game Mobile Legend* yaitu adanya ujaran kebencian (*hate speech*) yang banyak dilontarkan dalam kolom komentar di dalam *game* tersebut akan masuk kedalam alam bawah sadar mereka dan secara tidak langsung menjadikan perubahan pada pola pikir seseorang, sikap, dan rasa emosional yang tinggi atau cepat marah.

Pada kasus ini bisa dibilang termasuk dalam kekerasan simbolik juga karena adanya kekuasaan yang mendominasi yaitu dengan adanya ujaran kebencian yang telah tertera dalam *game* tersebut, namun pihak developer *game* tidak ada yang dengan tegas menghukum pemain yang berkomentar kasar dan menghina agama, developer *game* hanya membuat fitur *report*/laporkan dan jika ada pemain yang terkena *report* hanya mengurangi *credit score* mereka.

Adanya kekerasan simbolik juga terjadi dalam *game* ini, karena semakin banyak komentar negatif yang dilontarkan maka semakin banyak pula orang-orang yang *men-download game* tersebut, dan itu merupakan sebuah keuntungan ekonomi bagi para developer *game* tersebut.

Itulah alasan penulis adanya kekerasan simbolik dalam *game Mobile Legend*, mereka para pengguna *game* tersebut akan terus menikmati permainnya karena pada *game* tersebut kita dapat menyampaikan berbagai macam ekspresi kepada para pemain lainnya, walaupun kebanyakan ekspresi yang dilontarkan itu telah menyinggung

para pemain lain bahkan sampai menyinggung berbagai agama dan simbol agama. Dan jika para pemain telah kecanduan *game* tersebut, maka secara tidak langsung para pemain itu mengalami dampak negatif yaitu perubahan pola pikir, rasa emosional yang tinggi, dan bahkan sampai hilangnya rasa toleransi antar umat beragama. Sedangkan pihak Developer *game* tersebut akan mendapatkan keuntungan yang besar dari orang-orang yang men-*download* dan yang memainkan *game* tersebut.

### C. *Sexual Harassment*

Collier menjelaskan pelecehan seksual sebagai perilaku yang menyinggung perasaan yang didasarkan pada gender. Pelecehan seksual juga dapat diartikan sebagai semua sikap dan perilaku yang mengarah pada perilaku seksual yang tidak disenangi, mulai dari pandangan, simbol-simbol lewat bibir, gerakan badan, tangan, siulan nakal, pandangan yang menelanjangi, mencolek-colek, menunjukkan gambar-gambar porno, mencuri mencium, meraba, meremas bagian tubuh tertentu, bahkan sampai memperkosa.<sup>37</sup>

IAIN PURWOKERTO

*Sexual Harassment* yang terjadi dalam permasalahan ini yaitu, adanya ungkapan atau komentar-komentar yang dilontarkan dalam fitur *streaming* dengan menggunakan bahasa yang kasar dan masuk kedalam pelecehan seksual. Para pemain *Mobile Legend* mencaci atau melecehkan agama dengan alat kelamin pria dan wanita dan juga disertai bahasa yang

---

<sup>37</sup>Nediyani Putriningsih&Sugiyarta Stanislaus, *Intensi Pekerja Rumah Tangga Korban Pelecehan Seksual Untuk Melapor*, Jurnal Psikologi Ilmiah, INSTUISI 4 (3) (2012), diakses pada 12 Maret 2020, pukul 19:41

kasar. Seperti contoh “Islam k\*nt\*1 goblok Allah m\*m\*k”, “kristen k\*nt\*1”, “m\*m\*k basah kau”.

*Self control* atau kontrol diri merupakan merupakan salah satu kompetensi pribadi yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Perilaku yang baik, konstruktif, serta keharmonisan dengan orang lain dipengaruhi oleh kemampuan individu untuk mengendalikan dirinya. *Self control* merupakan kemampuan individu yang bermanfaat untuk mencegah, mengatur, dan mengelola dorongan dalam diri agar tidak melanggar standar moral yang berlaku untuk mendapatkan manfaat yang lebih besar.<sup>38</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa komentar-komentar yang mengandung *sexual harassment* dalam *game Mobile Legend* didasari oleh beberapa pemain yang mana para pemain itu tidak dapat mengontrol diri nya sendiri. Mereka melampiaskan sebuah ekspresi mereka dengan bentuk tulisan dalam kolom komentar yang terdapat di fitur *game* tersebut sebagai ungkapan kekecewaan, kekesalan, marah, dan rasa puas karena telah melecekan orang lain, agama dan sebagainya.

Dampak dari tulisan atau komentar-komentar yang mengandung *sexual harassment* tersebut bagi orang-orang dewasa yaitu:

---

<sup>38</sup> Mulyani, *Rancangan Hipotetik Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Slef Control*, Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu, perpustakaan.upi.edu, 2016, hlm 8-10, diakses pada 13 Maret 2020, pukul 20:51.

1. Mereka menjadi mudah marah atau tidak bisa mengontrol emosi.
2. Hilangnya *self control* atau tidak dapat mengontrol diri mereka sendiri untuk tidak melakukan perilaku yang tidak baik.
3. Dapat menimbulkan pelecehan seksual didalam dunia nyata.
4. Bahasa yang mereka gunakan sehari-hari cenderung bahasa yang kasar.

Dampak dari tulisan atau komentar-komentar yang mengandung *sexual harassment* tersebut bagi anak-anak:

1. Dapat merubah pola pikir anak untuk berperilaku buruk sejak dini.
2. Cenderung meniru bahasa kasar yang ada dalam *game* tersebut, dan dilampiaskan kedalam kehidupan sehari-hari.
3. Jika komentar itu melecehkan agama dengan bahasa yang kasar, maka dapat menghilangkan rasa toleransi anak sejak usia dini.

IAIN PURWOKERTO

## 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\*1 goblok Allah m\*m\*k”, “kristen k\*nt\*1”, “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.

