Jurnal Keislaman
p-ISSN : 2089-7413 and e-ISSN : 2722-7804
Published by Sekolah Tinggi Agama Islam Taruna Surabaya
Jl. Kalirungkut Mejoyo I No. 2, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur 60293
Email: jurnalkeislaman@staitaruna.ac.id

Mobile Legends dalam Perspektif Al-Qur'an: Kajian terhadap Perilaku dan Etika Bermain *Game*

Wahyudi[1]
Institut Agama Islam As-syifa, Indonesia[1]
wahyudi@stiq.assyifa.ac.id[1]

Abdul Rahman[2]
Institut Agama Islam As-syifa, Indonesia[2]
abdulrahman@stiq.assyifa.ac.id[2]

Dedi Kuswandi[3]
Institut Agama Islam As-syifa, Indonesia[3]
dedikuswandi@stiq.assyifa.ac.id[3]

Muhammad Huzaem As Samih[4]
Institut Agama Islam As-syifa, Indoenesia[4]
Muhammadhuzaemassaamih@student.stiq.assyifa.ac.id[4]

Rifaldi Faedilah[5]
Institut Agama Islam As-syifa, Indonesia[5]
rifaldifaedilah@assyifa.ac.id[5]

DOI:

https://doi.org/10.54298/jk.v9i2.1135

Abstract

The development of digital technology has contributed to the growing popularity of online games as a form of entertainment and social interaction, one of which is Mobile Legends. This game not only provides competitive activities but also creates a space for interaction among players, allowing various forms of behavior to emerge, both positive and negative. Phenomena such as cooperation, sportsmanship, communication, anger, mockery, and toxic behavior indicate ethical issues that need to be examined from an Islamic perspective. This study aims to analyze the behavior and ethics of playing Mobile Legends based on the values contained in the Qur'an. This research employs a qualitative method using a thematic interpretation (tafsīr maudhu'i) approach through library research. The research data were obtained from the Qur'an, books of Qur'anic exegesis, books, journal articles, and previous studies related to online games and player behavior. The analysis was conducted by identifying various forms of behavior in Mobile Legends and subsequently relating them to Qur'anic verses concerning interaction ethics, speech, emotional control, cooperation, and time management. The results show that Qur'anic values are relevant to shaping ethical gaming behavior, particularly through the principles of refraining from belittling others, maintaining appropriate speech, controlling emotions, fostering cooperation, upholding sportsmanship, and avoiding excessive behavior. Therefore, the Qur'an can serve as an ethical foundation for Muslims in engaging with digital games wisely and responsibly.

Keywords: *Mobile Legends, Qur'an, Ethics, Morality, Online Games, Tafsīr Maudhu'i.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya popularitas permainan daring sebagai salah satu bentuk hiburan dan interaksi sosial, salah satunya melalui permainan *Mobile Legends*. Permainan ini tidak hanya menghadirkan aktivitas kompetitif, tetapi juga menciptakan ruang interaksi

antarpemain yang memungkinkan munculnya berbagai bentuk perilaku, baik positif maupun negatif. Fenomena seperti kerja sama, sportivitas, komunikasi, kemarahan, ejekan, hingga perilaku *toxic* menunjukkan adanya persoalan etika yang perlu dikaji dalam perspektif keislaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku dan etika bermain *Mobile Legends* berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *tafsir maudhu'i* (tematik) melalui studi kepustakaan. Data penelitian diperoleh dari Al-Qur'an, kitab-kitab tafsir, buku, artikel jurnal, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *game online* dan perilaku pemain. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku dalam permainan *Mobile Legends*, kemudian mengaitkannya dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan etika interaksi, perkataan, pengendalian emosi, kerja sama, dan pengelolaan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai Al-Qur'an memiliki relevansi dalam membentuk etika bermain yang baik, terutama melalui prinsip tidak merendahkan orang lain, menjaga perkataan, mengendalikan emosi, membangun kerja sama, menjaga sportivitas, serta menghindari perilaku berlebihan. Dengan demikian, Al-Qur'an dapat menjadi landasan etis bagi umat Islam dalam menggunakan permainan digital secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: *Mobile Legends*, Al-Qur'an, Etika, Akhlak, *Game Online*, *Tafsir Maudhu'i*.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pola hiburan, interaksi sosial, dan budaya digital. Salah satu bentuk hiburan yang mengalami perkembangan pesat adalah *game online*, yang kini tidak hanya berfungsi sebagai media rekreasi, tetapi juga menjadi ruang komunikasi, kerja sama, kompetisi, dan pembentukan identitas sosial di kalangan penggunanya. Perkembangan industri *game* digital yang semakin masif menunjukkan bahwa permainan daring telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, khususnya generasi muda. Di Indonesia, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) merupakan salah satu permainan daring berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang memiliki jumlah pemain sangat besar.

Karakter permainan yang mengandalkan kerja sama tim, komunikasi cepat, serta kompetisi antarpemain menjadikan *Mobile Legends* sebagai ruang interaksi sosial yang intens. Dalam permainan ini, fitur *chat*, *voice chat*, dan komunikasi antartim menjadi sarana utama untuk menyusun strategi dan mencapai kemenangan. Namun, di balik fungsi tersebut, fitur komunikasi juga sering menjadi media munculnya perilaku negatif seperti penghinaan, ujaran kasar, provokasi, dan *toxic behavior*.

Fenomena *toxic behavior* dalam *Mobile Legends* telah menjadi perhatian berbagai peneliti. Perilaku *toxic* dalam permainan *Mobile Legends* muncul dalam bentuk ejekan, kata-kata kasar, menyalahkan rekan satu tim, hingga tindakan yang sengaja merugikan anggota tim seperti *feeding* atau bermain secara tidak serius.[1] Perilaku tersebut dipengaruhi oleh tekanan kompetisi, intensitas bermain, serta lemahnya pengendalian emosi dalam ruang komunikasi virtual.[2] Penelitian lain juga menunjukkan bahwa komunikasi antarpemain *Mobile Legends* sering kali mengandung unsur *cyberbullying* dan kekerasan verbal.[3] Remaja yang aktif bermain *Mobile Legends* cenderung menggunakan bahasa yang provokatif, menghina, atau merendahkan pemain lain ketika menghadapi kekalahan maupun konflik selama

[1] E. A. Tribuono, N. Hariyani, and Z. Nurchayati, "Analisis toxic behavior dalam komunikasi interpersonal pada pemain game online Mobile Legends: Bang-Bang," *Jurnal Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 25, no. 1 (2024): 37–47.

[2] Tribuono, Hariyani, and Nurchayati, "Analisis toxic behavior," 37–47.

[3] R. Alfarizi and M. Rozaq, "Interactive Communication among Mobile Legends Players in Responding to Cyberbullying: A Phenomenological Study," *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi* 14, no. 1 (2025): 24–33.

permainan.[4] Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang digital tidak terlepas dari persoalan etika komunikasi yang dapat memengaruhi hubungan sosial maupun kondisi psikologis pemain.

Dalam perspektif Islam, komunikasi dan interaksi sosial merupakan bagian penting dari ajaran akhlak. Al-Qur'an memberikan pedoman yang jelas mengenai etika berbicara, menghormati sesama, mengendalikan emosi, serta menjauhi perilaku yang dapat menyakiti orang lain. Misalnya, Allah Swt. melarang kaum beriman untuk saling menghina, mengejek, dan memanggil orang lain dengan gelar-gelar yang buruk sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Hujurāt: 11.[5] Al-Qur'an juga memerintahkan agar setiap Muslim berkata dengan perkataan yang benar dan baik (*qaulan sadīdan*) sebagaimana terdapat dalam QS. Al-Ahzāb: 70, serta mendorong sikap mampu menahan amarah dan memaafkan orang lain dalam QS. Āli 'Imrān: 134.[6]

Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa etika dalam Islam tidak hanya berlaku dalam kehidupan nyata, tetapi juga relevan diterapkan dalam ruang digital, termasuk ketika berinteraksi melalui permainan daring. Oleh karena itu, fenomena perilaku pemain *Mobile Legends* perlu dikaji menggunakan perspektif Al-Qur'an agar dapat ditemukan prinsip-prinsip etika yang sesuai dengan ajaran Islam dalam menghadapi perkembangan budaya digital.

Penelitian terdahulu mengenai *Mobile Legends* menunjukkan bahwa perilaku komunikasi negatif memang merupakan fenomena yang dapat diamati secara empiris. Misalnya, penelitian tentang *trash-talking* pada pemain *Mobile Legends* menemukan bentuk komunikasi agresif dan tidak menghormati pihak lain dalam interaksi permainan.[7] Sementara itu, penelitian mengenai *toxic behavior* menunjukkan adanya penggunaan fitur *chat* dan *voice* sebagai sarana yang dapat berubah dari komunikasi koordinatif menjadi komunikasi *toxic*.[8]

Meskipun telah banyak penelitian mengenai *Mobile Legends*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek psikologis, komunikasi, kecanduan, *cyberbullying*, dan perilaku *toxic*.[9] Pengaitan sistematis antara fenomena perilaku pemain *Mobile Legends* dan prinsip etika Al-Qur'an melalui pendekatan *tafsir maudhu'i* belum menjadi fokus utama. Karena itu, masih terdapat ruang kajian untuk membaca perilaku pemain dalam permainan daring dengan menggunakan nilai-nilai Al-Qur'an sebagai landasan etis. Berdasarkan ruang kajian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku dan etika bermain *Mobile Legends* berdasarkan nilai-nilai Al-Qur'an. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan etika digital dalam perspektif Islam sekaligus menunjukkan relevansi ajaran Al-Qur'an dalam menghadapi fenomena komunikasi dan perilaku.

---

[4] M. Zaad and Arni, "Perilaku komunikasi toxic remaja yang bermain game online Mobile Legends Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar," *Jurnal Komunikasi dan Organisasi* 7, no. 1 (2025).

[5] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

[6] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

[7] R. Ningsih, H. Asriwandari, and T. R. Marnelly, "Trash Talk among Mobile Legends BangBang Game Players: A Phenomenological Study on College Students in Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* 16, no. 1 (2025): 161–169.

[8] Tribuono, Hariyani, and Nurchayati, "Analisis toxic behavior," 37–47.

[9] R. W. Abie and S. Rosmilawati, "Perilaku toxic dalam komunikasi virtual di game online Mobile Legends: Bang Bang pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya," *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi* 9, no. 1 (2023).

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian ini berfokus pada bagaimana bentuk perilaku dan etika pemain dalam permainan *Mobile Legends*, bagaimana konsep etika interaksi sosial menurut Al-Qur'an, bagaimana perspektif Al-Qur'an terhadap perilaku pemain *Mobile Legends*, serta bagaimana relevansi nilai-nilai Al-Qur'an dalam membangun etika bermain *game* di era digital. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku pemain dalam permainan *Mobile Legends*, menjelaskan konsep etika interaksi sosial berdasarkan nilai-nilai Al-Qur'an, menganalisis perilaku pemain *Mobile Legends* melalui pendekatan *tafsir maudhu'i*, serta menjelaskan relevansi nilai-nilai Al-Qur'an dalam membentuk etika bermain *game* secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengkaji perilaku pemain *Mobile Legends* tidak hanya dari perspektif komunikasi dan psikologi, tetapi melalui pendekatan *tafsir maudhu'i* berbasis nilai-nilai Al-Qur'an. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas fenomena *toxic behavior*, komunikasi virtual, *cyberbullying*, dan etika komunikasi. Perilaku *toxic* dalam komunikasi interpersonal pemain *Mobile Legends* jamak ditemui sebagai implikasi ruang virtual.[10] Penelitian ini selanjutnya berupaya mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan nilai-nilai etika interaksi sosial dalam Al-Qur'an untuk merumuskan prinsip bermain *game* yang santun, bijaksana, bertanggung jawab, dan relevan dengan kehidupan digital.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis nilai-nilai Al-Qur'an dan penafsiran para mufasir terhadap ayat-ayat yang memiliki keterkaitan dengan perilaku dan etika dalam interaksi manusia. Fenomena perilaku pemain *Mobile Legends* digunakan sebagai konteks aktual untuk melihat relevansi nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan digital.

Pendekatan yang digunakan adalah *tafsir maudhu'i* (tematik), yaitu pendekatan penafsiran Al-Qur'an dengan menghimpun ayat-ayat yang berkaitan dengan suatu tema tertentu, kemudian menganalisis hubungan makna antar-ayat sehingga diperoleh pemahaman yang utuh mengenai tema tersebut.[11] Dalam penelitian ini, tema yang dikaji adalah etika perilaku dan interaksi manusia dalam konteks permainan daring, khususnya *Mobile Legends*.[12]

Target/Subjek Penelitian

Sumber data penelitian terdiri atas sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer meliputi Al-Qur'an dan kitab-kitab tafsir yang digunakan untuk memahami kandungan ayat-ayat yang berkaitan dengan etika, komunikasi, pengendalian diri, kerja sama, dan perilaku sosial.[13] Kitab tafsir yang dirujuk antara lain *Tafsir al-Qur'an al-'Azim* karya

[10] Tribuono, Hariyani, and Nurchayati, "Analisis toxic behavior," 37–47.

[11] L. D. Apriani and Irmayanti, "Diskursus tafsir maudhu'i dalam memahami Al-Qur'an," *Jurnal Iman dan Spiritualitas* 3, no. 4 (2023).

[12] S. Rokim and R. Triana, "Tafsir maudhui: Asas dan langkah penelitian tafsir tematik," *Al-Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 6, no. 2 (2021): 409–424.

[13] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

Ibn Kathir,[14] *Tafsir al-Misbah* karya M. Quraish Shihab,[15] dan *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an* karya al-Qurthubi.[16] Sumber sekunder berupa buku, artikel jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang membahas *Mobile Legends*,[17] perilaku pemain, komunikasi digital, *toxic behavior*, *trash-talking*,[18] serta etika dalam permainan daring.[19] Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komunikasi dalam *Mobile Legends* dapat menjadi sarana koordinasi sekaligus dapat berkembang menjadi perilaku *toxic*,[20] seperti penghinaan, umpatan, *trolling*, *feeding*, dan konflik antarpemain.[21] Penelitian lain mengenai *trash-talking* juga menunjukkan bahwa perilaku tersebut berkaitan dengan tekanan kompetitif, pengaruh lingkungan pemain, dan dinamika interaksi selama permainan.[22]

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan penelusuran literatur. Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi fenomena perilaku yang muncul dalam permainan *Mobile Legends* berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Fenomena tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, seperti perilaku menghina, berkata kasar, kemarahan, kerja sama, persaingan, dan pengelolaan waktu.

Tahap kedua dilakukan dengan mengidentifikasi ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan kategori perilaku tersebut. Beberapa ayat yang menjadi fokus kajian antara lain QS. Al-Hujurat: 11–12 mengenai larangan merendahkan, mencela, dan berprasangka buruk; QS. Al-Ahzab: 70 mengenai perintah berkata benar; QS. Ali 'Imran: 134 mengenai pengendalian amarah; QS. Al-Ma'idah: 2 mengenai kerja sama dalam kebaikan; QS. Al-'Asr: 1–3 mengenai pentingnya waktu; serta QS. Al-A'raf: 31 mengenai larangan berlebih-lebihan.[23]

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku yang muncul dalam interaksi pemain *Mobile Legends* berdasarkan literatur ilmiah. Kedua, perilaku tersebut dikategorikan berdasarkan aspek etika yang relevan. Ketiga, peneliti menghimpun ayat-ayat Al-Qur'an yang memiliki hubungan dengan setiap kategori perilaku. Keempat, ayat-ayat tersebut dianalisis berdasarkan konteks kebahasaan, kandungan ayat, dan penafsiran para mufasir. Kelima, hasil penafsiran dibandingkan dengan fenomena perilaku pemain *Mobile Legends*. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik relevansi nilai-nilai Al-Qur'an terhadap etika bermain *game* dalam konteks kehidupan digital.[24] Dengan prosedur tersebut, penelitian tidak dimaksudkan untuk

[14] Ibn Kathir, *Tafsir al-Qur'an al-'Azim* (Dar Tayyibah, 1999).
[15] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Lentera Hati, 2002).
[16] Al-Qurthubi, *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an* (Mu'assasah al-Risalah, 2006).
[17] R. Wahidi and Y. Rahman, "Methods and Patterns of Interpretation and Development of Tafsir Methodology in Indonesia," *Syahadah: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Keislaman* 12, no. 1 (2024): 71–96.
[18] M. Muslim, *Mabahith fi al-tafsir al-maudhū'i* (Dar al-Qalam, 2000).
[19] Wahidi and Rahman, "Methods and Patterns of Interpretation."
[20] N. A. Lubis and Milhan, "Analysis of Maudhuiy's Tafsir Method: A Thematic Approach in Interpreting the Qur'an," *Syahadat: Journal of Islamic Studies* (2025).
[21] Abie and Rosmilawati, "Perilaku toxic dalam komunikasi virtual."
[22] M. J. Thio and A. Junaidi, "Persepsi etika komunikasi dan kaitannya dengan trash-talking ketika bermain game Mobile Legends pada mahasiswa Jakarta," *Kiwari* 3, no. 1 (2024): 17–24.
[23] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
[24] I. Amalia, "Metode tafsir maudhui dalam kitab Tafsir Al-Insan Fi Alqur'an karya Abbas Mahmud Al-'Aqqad," *Mashadiruna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 2, no. 2 (2023): 160–169.

menyatakan bahwa *Mobile Legends* secara langsung disebut atau dibahas dalam Al-Qur'an, melainkan untuk mengkaji prinsip-prinsip etika Al-Qur'an yang dapat diterapkan terhadap perilaku manusia ketika menggunakan teknologi dan bermain *game* daring. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari Al-Qur'an, kitab tafsir, dan literatur ilmiah mengenai fenomena *Mobile Legends*. Penggunaan beberapa sumber tafsir dilakukan untuk menghindari pemahaman ayat yang bersifat subjektif dan untuk memperoleh analisis yang lebih komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Fenomena Perilaku dan Etika Pemain *Mobile Legends*

Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan daring dengan karakteristik kompetitif yang memungkinkan pemain berinteraksi melalui komunikasi dalam permainan. Sistem permainan yang melibatkan kerja sama antarpemain menjadikan komunikasi sebagai salah satu aspek penting dalam mencapai tujuan permainan. Fitur *chat* dan *voice chat* memungkinkan pemain menyampaikan strategi, memberikan informasi, serta berkoordinasi dengan anggota tim. Namun, fasilitas komunikasi tersebut juga dapat menjadi sarana munculnya perilaku komunikasi negatif.

Komunikasi interpersonal dalam *Mobile Legends* dapat memunculkan *toxic behavior* di mana bentuk perilaku tersebut berkaitan erat dengan intensitas komunikasi negatif yang terjadi selama pertandingan.[25] *Trash talk* menjadi fenomena turunan yang nyata dalam interaksi pemain *Mobile Legends* sebagai bentuk komunikasi agresif dan nirhormat yang terstimulasi oleh suasana kompetitif.[26]

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa permainan *Mobile Legends* tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam memenangkan pertandingan, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana pemain mengendalikan perilaku dan komunikasinya. Dengan demikian, persoalan etika menjadi penting karena interaksi dalam permainan tetap melibatkan manusia yang memiliki kehormatan dan hak untuk diperlakukan secara baik.

Kesadaran terhadap etika komunikasi sebenarnya memiliki hubungan negatif dengan perilaku *trash-talking*, meskipun dinamika kompetisi di lapangan sering kali mengaburkan batasan komunikasi yang etis dan komunikasi yang bersifat agresif dalam lingkungan permainan daring.[27]

Larangan Menghina dan Merendahkan dalam QS. Al-Hujurat: 11

Salah satu prinsip Al-Qur'an yang sangat relevan dengan fenomena *toxic behavior* adalah larangan menghina dan merendahkan orang lain. Allah Swt. berfirman: "Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka..." (QS. Al-Hujurat: 11). Ayat tersebut juga melarang tindakan mencela dan memanggil orang lain dengan gelar-gelar buruk.[28]

Larangan *sukhriyah* berkaitan dengan tindakan meremehkan dan menganggap rendah orang lain. Seseorang yang direndahkan belum tentu memiliki kedudukan yang lebih rendah

[25] Tribuono, Hariyani, and Nurchayati, "Analisis toxic behavior," 37–47.
[26] Ningsih, Asriwandari, and Marnelly, "Trash Talk among Mobile Legends."
[27] Thio and Junaidi, "Persepsi etika komunikasi."
[28] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

di hadapan Allah Swt.[29] Jika prinsip tersebut diterapkan dalam konteks *Mobile Legends*, perilaku mengejek pemain lain karena kemampuan bermain yang rendah, menyalahkan rekan satu tim secara berlebihan, atau memberikan julukan yang merendahkan dapat dipandang bertentangan dengan prinsip etika Al-Qur'an. Hal ini menjadi semakin relevan karena *trash-talking* terbukti mewujud dalam komunikasi agresif yang mencederai kehormatan pihak lain.[30] Dengan demikian, kekalahan atau kesalahan seorang pemain tidak dapat menjadi alasan untuk melakukan penghinaan terhadapnya. Kompetisi dalam permainan tidak menghilangkan kewajiban seorang Muslim untuk menjaga kehormatan orang lain.

Etika Berkomunikasi dan Larangan Berkata Buruk

Selain larangan menghina, Al-Qur'an memberikan perhatian besar terhadap cara manusia berkomunikasi. Allah Swt. berfirman: "Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar." (QS. Al-Ahzab: 70). Prinsip *qaulan sadidan* menunjukkan bahwa komunikasi seorang Muslim harus memiliki dasar kebenaran, ketepatan, dan tanggung jawab.[31] Prinsip tersebut dapat diperluas pada komunikasi digital karena komunikasi melalui ruang virtual tetap merupakan bentuk komunikasi antarmanusia.

Dalam *Mobile Legends*, komunikasi dilakukan melalui teks, suara, maupun tanda komunikasi yang tersedia dalam permainan. Ketika komunikasi tersebut berubah menjadi umpatan, provokasi, atau penghinaan, maka fungsi komunikasi yang seharusnya membantu kerja sama dapat berubah menjadi sumber konflik. Perilaku *trash-talking* yang rentan muncul dalam suasana kompetitif harus dieliminasi.[32] Nilai *qaulan sadidan* dapat diterapkan dengan membiasakan pemain menyampaikan kritik secara konstruktif, memberikan instruksi tanpa menghina, dan menghindari kata-kata yang sengaja ditujukan untuk menyakiti lawan maupun anggota tim.

Pengendalian Emosi dalam QS. Ali 'Imran: 134

Aspek lain yang penting dalam permainan kompetitif adalah kemampuan mengendalikan emosi. Kekalahan, kesalahan rekan satu tim, atau strategi lawan dapat memunculkan rasa kecewa dan marah. Al-Qur'an memberikan gambaran mengenai karakter orang yang bertakwa, yaitu: "Orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain." (QS. Ali 'Imran: 134). Pengendalian amarah merupakan salah satu karakter luhur yang dipuji dalam Islam.[33]

Dalam konteks *Mobile Legends*, pemain dapat mengalami tekanan emosional ketika mengalami kekalahan berulang, mengalami gangguan jaringan (*lag*), atau menghadapi rekan satu tim yang dianggap melakukan kesalahan. Namun, keadaan tersebut tidak seharusnya menjadi pembenaran untuk melakukan penghinaan atau agresi verbal. Terlebih, intensitas bermain *Mobile Legends* yang tinggi memiliki korelasi positif yang signifikan terhadap tingkat

[29] Ibn Kathir, *Tafsir al-Qur'an al-'Azim*.
[30] Ningsih, Asriwandari, and Marnelly, "Trash Talk among Mobile Legends."
[31] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
[32] Ningsih, Asriwandari, and Marnelly, "Trash Talk among Mobile Legends."
[33] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

agresivitas remaja.[34] Nilai Qur'ani mengenai pengendalian amarah dapat menjadi salah satu prinsip penting dalam membangun perilaku bermain yang sehat.

Kerja Sama dalam Permainan dan QS. Al-Ma'idah: 2

Mobile Legends memiliki karakter permainan yang menuntut kerja sama. Pemain tidak hanya bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, tetapi juga harus mempertimbangkan strategi dan kondisi anggota tim. Allah Swt. berfirman: "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa." (QS. Al-Ma'idah: 2). Ayat ini memberikan prinsip bahwa kerja sama merupakan sesuatu yang penting, tetapi kerja sama tersebut harus diarahkan kepada tujuan yang baik.[35]

Dalam konteks *Mobile Legends*, nilai kerja sama dapat diterapkan dalam bentuk komunikasi yang konstruktif, membantu anggota tim, memberikan informasi secara jelas, dan tidak sengaja merugikan anggota tim (*trolling/feeding*). Kerja sama yang baik juga menuntut pemain untuk mengurangi sikap egois dan mengutamakan kepentingan tim. Dengan demikian, *Mobile Legends* tidak selalu harus dilihat dari sisi negatif. Aktivitas bermain dapat mengandung nilai positif apabila dilakukan dengan kontrol diri dan etika yang baik. Persoalannya bukan semata-mata keberadaan *game*, tetapi bagaimana manusia menggunakan dan mengendalikan aktivitas tersebut.

Pengelolaan Waktu dalam Bermain *Mobile Legends*

Selain persoalan komunikasi dan perilaku, aspek waktu juga menjadi bagian penting dalam etika bermain *game*. Permainan yang dilakukan secara berlebihan dapat menyebabkan seseorang mengabaikan aktivitas lain yang lebih penting. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-'Asr: 1–3: "Demi masa. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian." Surah tersebut memberikan penekanan terhadap pentingnya waktu dalam kehidupan manusia.[36]

Waktu tidak hanya menjadi sesuatu yang digunakan untuk hiburan, tetapi merupakan amanah yang harus dimanfaatkan secara bertanggung jawab. Dalam konteks permainan *Mobile Legends*, prinsip tersebut berarti seorang pemain perlu memiliki batas waktu bermain. Permainan tidak seharusnya menyebabkan seseorang meninggalkan kewajiban belajar, bekerja, beribadah, berinteraksi dengan keluarga, atau memenuhi tanggung jawab sosial. Tingginya frekuensi bermain terbukti berimplikasi langsung pada pergeseran dan degradasi gaya komunikasi riil para pemainnya.[37] Pengelolaan waktu merupakan bagian integral dari etika bermain.

Rekonstruksi Etika Bermain *Mobile Legends* Berdasarkan Al-Qur'an

Berdasarkan analisis terhadap ayat-ayat Al-Qur'an dan fenomena perilaku pemain *Mobile Legends*, dapat dirumuskan rekonstruksi hubungan fenomena, nilai, dan prinsip etika ke dalam Tabel 1 berikut:

[34] Zaad and Arni, "Perilaku komunikasi toxic."
[35] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
[36] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
[37] Zaad and Arni, "Perilaku komunikasi toxic."

Tabel 1. Rekonstruksi Fenomena, Prinsip, Nilai, dan Etika Bermain *Mobile Legends*

No.	Fenomena dalam *Mobile Legends*	Prinsip Al-Qur'an	Nilai	Etika
1	Mengejek pemain	QS. Al-Hujurat: 11	Menghormati	Menghindari ejekan dan memperlakukan pemain lain dengan hormat.
2	Memberikan julukan buruk	QS. Al-Hujurat: 11	Menjaga kehormatan	Tidak memberi julukan atau sebutan yang merendahkan pemain lain.
3	Berkata kasar	QS. Al-Ahzab: 70	Berkata baik	Menggunakan kata-kata yang baik, santun, dan tidak menyinggung.
4	Marah ketika kalah	QS. Ali 'Imran: 134	Mengendalikan emosi	Menahan amarah dan menerima kekalahan dengan lapang dada.
5	Menyalahkan anggota tim	QS. Al-Hujurat: 11–12	Introspeksi	Tidak menyalahkan orang lain, melainkan mengevaluasi diri sendiri terlebih dahulu.
6	Kerja sama tim	QS. Al-Ma'idah: 2	Tolong-menolong	Bekerja sama, saling membantu, dan mendukung dalam tim.
7	Bermain berlebihan	QS. Al-'Asr: 1–3	Menghargai waktu	Mengatur waktu bermain agar tetap seimbang dengan kewajiban dan aktivitas lain.
8	Kompetisi tidak sehat	Prinsip keadilan dan akhlak	Sportivitas	Bermain dengan adil, jujur, dan menghargai lawan serta aturan permainan.

Dari tabel tersebut dapat dipahami bahwa perspektif Al-Qur'an tidak secara khusus membahas *Mobile Legends* sebagai sebuah permainan modern. Akan tetapi, Al-Qur'an memberikan prinsip-prinsip etika universal yang dapat digunakan untuk menilai perilaku manusia dalam berbagai konteks, termasuk interaksi dalam permainan daring. Dengan demikian, etika bermain *Mobile Legends* dalam perspektif Al-Qur'an dapat dirumuskan dalam enam prinsip utama, yaitu menghormati orang lain, menjaga perkataan, mengendalikan emosi, membangun kerja sama, menjaga sportivitas, dan mengatur waktu.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah mengkaji *Mobile Legends* dari perspektif komunikasi, *trash-talking*, *toxic behavior*, dan agresivitas.[38] Bahkan penelitian mengenai pemain *Mobile Legends* di Indonesia menunjukkan bahwa *toxic disinhibition* menjadi salah satu prediktor penting perilaku *toxic* dan menekankan pentingnya penguatan *self-regulation* serta komunikasi yang saling menghormati.[39] Penelitian ini memberikan pengembangan dengan

[38] Ningsih, Asriwandari, and Marnelly, "Trash Talk among Mobile Legends."

[39] H. K. H. Sentragyo and Lianto, "Determinants of Toxic Behavior among Mobile Legends Players: Evidence from Players in Indonesia," *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, dan Bisnis* 3, no. 1 (2026): 61–72.

membawa fenomena tersebut ke dalam kajian Al-Qur'an melalui pendekatan *tafsir maudhu'i*. Dengan pendekatan tersebut, etika bermain tidak hanya dipahami sebagai aturan kesopanan dalam komunikasi digital, tetapi sebagai bagian dari pembentukan akhlak seorang Muslim.

Implikasinya, literasi digital bagi pemain Muslim tidak cukup hanya mengajarkan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga perlu memasukkan literasi etika dan akhlak. Pemain perlu memahami bahwa identitas anonim dalam permainan tidak menghapus tanggung jawab moral terhadap perkataan dan perilakunya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, *Mobile Legends* merupakan ruang interaksi digital yang memungkinkan munculnya perilaku positif maupun negatif. Perilaku negatif seperti menghina, mengejek, berkata kasar, melakukan provokasi, dan *toxic behavior* menunjukkan pentingnya penerapan etika dalam interaksi antarpemain.

Melalui pendekatan *tafsir maudhu'i*, penelitian ini menemukan bahwa nilai-nilai Al-Qur'an relevan untuk membangun etika bermain. QS. Al-Hujurat [49]: 11–12 memberikan landasan untuk menghindari penghinaan dan perilaku merendahkan orang lain; QS. Al-Ahzab [33]: 70 mengajarkan pentingnya menjaga perkataan; QS. Ali 'Imran [3]: 134 menekankan pengendalian amarah; QS. Al-Ma'idah [5]: 2 mengajarkan kerja sama dalam kebaikan; sedangkan QS. Al-'Asr [103]: 1–3 mengingatkan pentingnya memanfaatkan waktu secara bertanggung jawab.

Dengan demikian, etika bermain *Mobile Legends* dalam perspektif Al-Qur'an dapat diwujudkan melalui enam prinsip utama, yaitu menghormati orang lain, menjaga perkataan, mengendalikan emosi, membangun kerja sama, menjunjung sportivitas, dan mengatur waktu bermain secara proporsional. Nilai-nilai tersebut dapat menjadi landasan pembentukan akhlak dalam ruang digital. Karena penelitian ini menggunakan studi kepustakaan, penelitian lapangan masih diperlukan untuk mengetahui penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam pengalaman nyata para pemain.

Daftar Pustaka

Abie, R. W., and S. Rosmilawati. "Perilaku toxic dalam komunikasi virtual di game online Mobile Legends: Bang Bang pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya." *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi* 9, no. 1 (2023).

Alfarizi, R., and M. Rozaq. "Interactive Communication among Mobile Legends Players in Responding to Cyberbullying: A Phenomenological Study." *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi* 14, no. 1 (2025): 24–33.

Al-Qurthubi, M. A. *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an*. Mu'assasah al-Risalah, 2006.

Amalia, I. "Metode tafsir maudhui dalam kitab Tafsir Al-Insan Fi Alqur'an karya Abbas Mahmud Al-'Aqqad." *Mashadiruna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 2, no. 2 (2023): 160–169.

Apriani, L. D., and Irmayanti. "Diskursus tafsir maudhu'i dalam memahami Al-Qur'an." *Jurnal Iman dan Spiritualitas* 3, no. 4 (2023).

Ibn Kathir, I. *Tafsir al-Qur'an al-'Azim*. Dar Tayyibah, 1999.

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

Lubis, N. A., and Milhan. "Analysis of Maudhuiy's Tafsir Method: A Thematic Approach in Interpreting the Qur'an." *Syahadat: Journal of Islamic Studies* (2025).

Muslim, M. *Mabahith fi al-tafsir al-maudhū'i*. Dar al-Qalam, 2000.

Ningsih, R., H. Asriwandari, and T. R. Marnelly. "Trash Talk among Mobile Legends BangBang Game Players: A Phenomenological Study on College Students in Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* 16, no. 1 (2025): 161–169.

Rokim, S., and R. Triana. "Tafsir maudhui: Asas dan langkah penelitian tafsir tematik." *Al-Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 6, no. 2 (2021): 409–424.

Sentragyo, H. K. H., and Lianto. "Determinants of Toxic Behavior among Mobile Legends Players: Evidence from Players in Indonesia." *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, dan Bisnis* 3, no. 1 (2026): 61–72.

Shihab, M. Q. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Lentera Hati, 2002.

Thio, M. J., and A. Junaidi. "Persepsi etika komunikasi dan kaitannya dengan trash-talking ketika bermain game Mobile Legends pada mahasiswa Jakarta." *Kiwari* 3, no. 1 (2024): 17–24.

Tribuono, E. A., N. Hariyani, and Z. Nurchayati. "Analisis toxic behavior dalam komunikasi interpersonal pada pemain game online Mobile Legends: Bang-Bang." *Jurnal Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 25, no. 1 (2024): 37–47.

Wahidi, R., and Y. Rahman. "Methods and Patterns of Interpretation and Development of Tafsir Methodology in Indonesia." *Syahadah: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Keislaman* 12, no. 1 (2024): 71–96.

Zaad, M., and Arni. "Perilaku komunikasi toxic remaja yang bermain game online Mobile Legends Pulau Barrang Lompo Kecamatan Kepulauan Sangkarrang Kota Makassar." *Jurnal Komunikasi dan Organisasi* 7, no. 1 (2025).