

# **TOXIC GAMING**

**(Analisis Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Terhadap Fenomena Pemain  
Game Online Di Kalangan Anak-Anak )**

**Skripsi:**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Ilmu Alquran dan Tafsir



Oleh:

**MUHAMMAD ILHAM SANTOSO**

**E03218017**

**PROGRAM STUDI ILMU ALQURAN DAN TAFSIR**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT**

**UIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

**SURABAYA**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Muhammad Ilham Santoso

NIM : E03218017

Program Studi : Ilmu Alquran dan Tafsir

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 1 Juni 2022

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'TBL. 20', and 'METERAI TEMPEL'. The signature is stylized and covers most of the stamp's details.

Muhammad Ilham Santoso

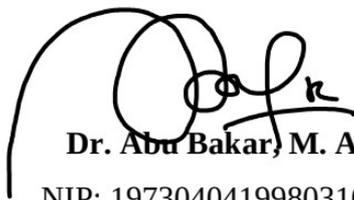
(NIM: E03218017)

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang berjudul “*Toxic Gaming (Analisis Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Terhadap Fenomena Pemain Game Online Di Kalangan Anak-Anak)*” yang ditulis oleh Muhammad Ilham Santoso ini telah disetujui pada tanggal 30 Mei 2022

Surabaya, 30 Juni 2022

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

**Dr. Abu Bakar, M. Ag**

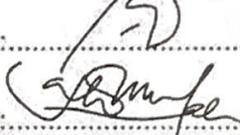
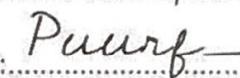
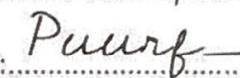
NIP: 197304041998031006

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Toxic Gaming (Analisis Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Terhadap Fenomena Pemain Game Online Di Kalangan Anak-Anak)” yang ditulis oleh Muhammad Ilham Santoso ini telah diuji di depan Tim Penguji pada tanggal 19 Juli 2022

### Tim Penguji:

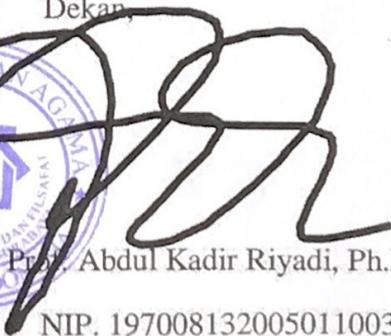
1. Dr. Abu Bakar, M. Ag (Ketua)
2. Dr. Hj. Musyarofah, MHI (Penguji 1)
3. Drs. Fadjrul Hakam Chozin, M. M (Penguji 2)
4. Purwanto, MHI (Penguji 3)

  
.....  
  
.....  
  
.....  
  
.....

Surabaya, 19 Juli 2022

Dekan,



  
Prof. Abdul Kadir Riyadi, Ph.D

NIP. 197008132005011003



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama

: Muhammad Ilham Santoso

NIM

: E03218017

Fakultas/Jurusan

E-mail address : ilhamsantoso2999@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi Lain-lain  
(.....)

yang berjudul :

TOXIC GAMING (Analisis Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Terhadap Fenomena Game Online Di Kalangan Anak-Anak)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(  )  
Muhammad Ilham Santoso

## MOTTO

Jangan menyakiti jika tidak ingin disakiti  
Jika terlanjur disakiti, terimalah dan bersabarlah

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul Toxic Bocil Gaming Dalam Alquran.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah memberikan bimbingannya ke jalan yang diridhai Allah SWT.

Selesainya penulisan skripsi ini juga tidak terlepas dari peran berbagai pihak yang telah memberikan waktu, tenaga, ilmu serta bimbingan maupun motivasi. Oleh karena itu penulis juga menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Abdul Kadir Riyadi, Ph. D selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya.
2. Ibu Dr. Hj. Musyarrofah, MHI selaku dosen wali yang telah membimbing perkuliahan penulis.
3. Bapak Dr. Abu Bakar, M. Ag selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
4. Para Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya yang telah banyak membagikan pengetahuannya kepada penulis baik secara langsung(tatap muka) maupun virtual(online).

5. Kedua orang tuaku serta keluargaku yang telah membiayai, mendukung serta mendoakan setiap proses dan perjalanan kuliahku.
6. Saudara-saudaraku, sahabat-sahabatku dan teman-temanku yang telah banyak menemani, mendukung dan memotivasi selama perkuliahku.
7. Semua pihak yang telah meluangkan pikiran, tenaga maupun waktunya untuk membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah dilakukan oleh pihak yang turut membantu terselesaikannya skripsi ini dengan balasan yang lebih baik. Karena skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran diharapkan. Begitu juga harapan dari penulisan skripsi ini adalah bisa bermanfaat baik bagi diri penulis maupun semua orang yang membacanya.

Surabaya, 22 Mei 2022

Muhammad Ilham Santoso  
E0321801

## ABSTRAK

Muhammad Ilham Santoso, “*Toxic Gaming* (Analisis Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Terhadap Fenomena Pemain Game Online Di Kalangan Anak-Anak)”

Pada zaman yang modern ini, yaitu zaman di mana teknologi semakin berkembang menimbulkan dampak positif berupa mudahnya seseorang dalam berkomunikasi meskipun berada di daerah yang jauh sekalipun. Namun, dibalik semua itu terdapat pula dampak negatif yang terjadi akibat perkembangan teknologi ini. Media-media sosial dan game-game online banyak membawa pengaruh dan perubahan bagi dunia ini.

Di masa inilah terdapat sebuah istilah “*Toxic*” yang mana merupakan perilaku sekaligus sifat yang dimiliki oleh seseorang. Istilah ini merupakan tindakan negatif karena bersifat merugikan orang lain bahkan diri sendiri. Perilaku ini sering dijumpai dalam komunitas game online yang sedang viral di media sosial. Perilaku ini semakin umum dan menjadi kebiasaan para pemain game online khususnya. Dan yang lebih parahnya lagi perilaku ini telah menjadi kebiasaan pemain game online dari kalangan anak kecil. Jadi para pemain game tersebut mengejek temannya atau musuhnya dalam permainan dengan kata-kata buruk yang mana perilaku inilah dikenal dengan istilah *Toxic* ketika bermain game. Hal ini banyak menimbulkan pengaruh negatif kepada orang yang berada di sekitarnya bahkan bisa merugikan diri sendiri.

Konteks ini akan dikaji menggunakan ayat Alquran yang membahas perilaku manusia yang serupa dengan istilah “*Toxic*”, yakni pada surah Al-Hujurat ayat 11. Serta mengacu kepada beberapa kitab tafsir yang menjelaskan mengenai perilaku dalam ayat tersebut. Dalam ayat tersebut terdapat kata *Yaskhar, Talmizu> dan Al-Alqa>b* yang artinya “*Mengolok-ngolok*. Ketiga kata ini sangat mirip dengan maksud perilaku *Toxic* yang dilakukan oleh pemain game online. Perilaku tersebut dilarang oleh Allah dengan berbagai alasan berdasarkan beberapa penjelasan dari kitab-kitab tafsir. Salah satunya karena perilaku ini sangat tercela dan terlaknat dan tentu saja menimbulkan dampak-dampak negatif bagi pihak lain sekaligus si pelaku. Sehingga perilaku *Toxic* ini sebaiknya dihindari.

Kata Kunci: Toxic, Gaming, Mengejek, Mencela, Mengolok-ngolok

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Penegasan Judul.....	6
F. Kerangka Teoritik.....	7
G. Telaah Pustaka.....	10
H. Metodologi Penelitian.....	14
<b>BAB II : TOXIC DALAM ILMU UMUM.....</b>	<b>17</b>
A. Istilah <i>Toxic</i> Beserta Sebab Dan Akibatnya.....	17
B. <i>Toxic</i> Dalam Perilaku Sosial.....	27
C. <i>Toxic</i> Dalam Ilmu Psikologi.....	35
<b>BAB III : PENAFSIRAN QS. AL-HUJURAT AYAT 11.....</b>	<b>40</b>
A. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Ibnu Kathir .....	40
B. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Jalalayn.....	43
C. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Ath-Thabari.....	43

D. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Al-Qurthubi.....	45
E. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Al-Misbah.....	48
F. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Al-Azhar.....	48
<b>BAB IV: ANALISIS PESAN QS. AL-HUJURAT AYAT 11 TERHADAP</b>	
<b>PERILAKU TOXIC GAMING.....</b>	<b>50</b>
A. Lafadz Dalam QS. Al-Hujurat Yang Serupa Dengan Perilaku <i>Toxic Gaming</i> .....	50
B. Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Pada Perilaku <i>Toxic Gaming</i> .....	54
<b>BAB V : Penutup.....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## PEDOMAN TRANSLITERASI

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	a	16	ط	t{
2	ب	b	17	ظ	z{
3	ث	t	18	ع	‘
4	ث	th	19	غ	gh
5	ج	j	20	ف	f
6	ح	h	21	÷	q
7	خ	kh	22	◊	k
8	د	d	23	ÿ	l
9	ذ	dh	24	م	m
10		r	25	ن	n
11	ز	z	26	و	w
12	س	s	27	هـ	h
13	ش	sh	28	ء	,
14	ص	s{	29	ي	y
15	ض	d{			

1. Vokal tunggal (monoftong) yang dilambangkan dengan *harakat*, ditransliterasikan sebagai berikut:

a. Tanda *fathah* ( ) dilambangkan dengan huruf “a”

b. Tanda *kasrah* ( ) dilambangkan dengan huruf “i”

- c. Tanda *dhammah* (◌ُ) dilambangkan dengan huruf “u”
2. Vokal rangkap (*diftong*) yang dilambangkan secara gabungan antara *harakah* dan huruf, ditransliterasikan sebagai berikut.
- a. Vokal (اِي) dilambangkan dengan huruf aw seperti: *maw`izah*, *al-yawm*.
- b. Vokal (اِي) dilambangkan dengan huruf *ay*, seperti
3. Vokal panjang (*Madd*) ditransliterasikan dengan menulis huruf vokal disertai coretan horizontal (*macron*) di atasnya, contoh: *Fala>h*, *haki>m*, dan *mansu>r*.
4. *Shaddah* ditransliterasikan dengan menuliskan huruf yang bertanda *shaddah* dua kali (dobel) seperti, *tayyib*, *sadd*, *zuyyin*, dsb.
- Lam ta`rif* tetap ditransliterasikan mengikuti teks (bukan bacaan) meskipun bersambung dengan huruf *shamsi>yah*, antara *Alif-Lam* dan kata benda, dihubungkan dengan tanda penghubung, misalnya, *al-qalam*, *al-kitab*, *al-shams*, *al-ra`d*, dsb.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di zaman yang modern yang seperti ini, bermain game online merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan oleh anak-anak kecil bahkan orang dewasa sekalipun. Game online merupakan game yang di saat dalam pertandingan bisa terhubung antara gaged satu dengan gaged lainnya dari berbagai daerah bahkan dari berbagai negara. Pada umumnya bermain game online merupakan suatu kegiatan yang bertujuan menghibur diri seperti pada umumnya bagi anak-anak kecil. Akan tetapi di zaman yang milenial seperti ini bagi orang-orang yang kreatif, bermain game online bisa mereka gunakan sebagai sarana penghasil uang. Sebagaimana para youtuber gaming yang viral di media sosial. Hanya dengan konten game yang di upload di youtube mereka bisa mendapat penghasilan yang banyak.

Namun terkadang bermain game juga bisa mengakibatkan pusing, stress dan emosi sehingga menyebabkan para player gaming melakukan *toxic* didalam permainan tersebut. Nah apa itu *toxic* ? Menurut kamus Bahasa Inggris Indonesia, kata *toxic* adalah kata sifat yang artinya mengandung racun.<sup>1</sup> Pelaku *toxic* merupakan seseorang yang selalu berusaha menghancurkan esensi orang lain atau

---

<sup>1</sup> John M. Echol Dan Hasan Sahadily, *An English – Indonesian Dictionary*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1989), 599

melemahkan perlawanan sehingga menyebabkan orang lain terkena sakit mental atau fisik. Pelaku *toxic* hanya melihat sisi negatif dari orang lain dan merasa tidak nyaman atas upaya orang lain. Pelaku *toxic* mengekspresikan diri mereka dengan cara yang berbeda-beda di setiap area kehidupan.<sup>2</sup>

*Toxic* sendiri ialah sebuah istilah untuk seseorang yang “beracun” atau sifat pribadi yang suka menyusahkan dan merugikan orang lain, baik secara fisik maupun emosional.<sup>3</sup> Namun dalam masalah bermain game, *toxic* ialah perilaku mengolok-olok musuh atau temannya dengan mengucapkan kata-kata kasar atau kotor secara emosi. Adapun pada beberapa contoh kata-kata toxic yang sering mereka ucapkan yaitu seperti *bodoh, anjing, tolol, mainnya nub, babi, beban, asu, jancok* dan masih banyak kata-kata kotor lainnya. Hal ini sudah umum dilakukan oleh player-player game online. Namun menurut mereka hal ini sudah biasa di wilayah mereka. Lain lagi jika menurut pandangan orang yang bukan gamers. Ketika mendengar perkataan-perkataan *toxic* tersebut, pasti mereka akan berpandangan hal tersebut kurang pantas dan tidak sopan.

Di Desa Ganting, Gedangan Sidoarjo, banyak bocah kecil yang hampir setiap hari mereka bermain game online secara bersama-sama atau bisa dikenal dengan istilah *mabar* (main bareng). Setiap kali bocah kecil tersebut mabar, mereka selalu melakukan *toxic*, yaitu mengucapkan kata-kata kasar dan kotor dengan emosi dikarenakan kalah dalam pertandingan, terdapat temannya yang cupu dalam

---

<sup>2</sup> Lillian Glass, *Toxic People 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*, (Santa Monica : Your Total Image Publising, 1995), 55

<sup>3</sup> <https://m.merdeka.com/jatim/toxic-adalah-kepribadian-yang-senang-menyusahkan-orang-lain-kenali-ciri-cirinya-klh.html> (Kamis, 21 Oktober 2021, 10.40)

bermain atau sebab-sebab lainnya. *Toxic* ini merupakan salah satu hal yang sama dengan perilaku yang dilarang oleh Alquran sebagaimana pada Surah Al-Hujurat ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا  
مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا  
أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن  
لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.<sup>4</sup>

Pada ayat tersebut berisi larangan untuk mengolok-ngolok suatu kaum. Sebagaimana yang dilakukan oleh para bocah kecil yang sedang bermain game tersebut. Ayat tersebut juga mengandung hukum dilarangnya mengejek kepada manusia dan memanggil dengan suatu panggilan.<sup>5</sup> Hal ini juga dipertegas di dalam tafsir Ibnu Katsir, yaitu pada kalimat "*Wala> Talmizu> Anfusakum*" yaitu

<sup>4</sup> Al-Quran, 49:11.

<sup>5</sup> Muhammad Ali Ash-Shobuni, *Tafsi>ru Aya>tu al-Ahka>m Mina al-Qur'a>n al-Kari>m* (Beirut: Dar Ibn 'Ashoshoh), 344

artinya janganlah kalian mencela orang lain. Karena orang yang mencela dan mengolok-ngolok orang lain, baik itu orang laki-laki maupun orang perempuan, maka mereka itu adalah orang yang sangat tercela dan terlaknat.<sup>6</sup> Adapun didalam Tafsir Jalalayn, ayat ini diturunkan berkenaan dengan delegasi Bani Tamim ketika mereka mengejek orang-orang muslim yang miskin seperti Ammar dan Shuhaib.<sup>7</sup> Lalu bagaimana hukum kejadian *toxic bocil gaming* sesuai dalil Alquran? Hal ini akan dijelaskan pada pembahasan selanjutnya.

## **B. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah**

Pada kasus yang akan diteliti ini, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana istilah *Toxic* dalam ilmu sosial dan psikologi
2. Penafsiran QS. Al-Hujurat ayat 11 sesuai kitab tafsir
3. Persamaan perilaku *toxic* dengan perilaku di dalam Alquran
4. Pesan yang terkandung dalam Alquran yang berhubungan dengan perilaku *toxic*

Untuk batasan masalah pada penelitian ini adalah meneliti perilaku *toxic* yang dilakukan oleh anak-anak. Serta batasan dalil yang digunakan untuk menganalisis kasus ini adalah pada Alquran surah Al-Hujurat ayat 11 dengan penjelasan beberapa kitab tafsir.

---

<sup>6</sup> Abdullah bin Muhammad bin Abdurahman bin Ishaq Al-Syeikh, *Luba>but Tafsir>r Min Ibni Katsi>r*, Ter. M Abdul Ghoffar E. M (Surabaya: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004), 486.

<sup>7</sup> Jalaluddin Muhammad dan Jalaluddin Abdur Rahman, *Tafsir>ru al-Jalalayn* (Surabaya: CV. Pustaka "ASSALAM"), 186

### **C. Rumusan Masalah**

Dari kejadian yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana *toxic gaming* dalam Alquran?
2. Apa pesan Alquran terhadap perilaku *toxic*?

### **D. Tujuan Penelitian**

Permasalahan mengenai *toxic gaming* tersebut sangatlah menarik untuk diteliti karena di zaman yang milenial seperti ini, aktivitas bermain game online sangatlah viral. Salah satunya seperti perilaku *toxic gaming* di Desa Ganting Kavling, Gedangan Sidoarjo. Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk menemukan konteks dalam Alquran yang sama dengan perilaku *toxic* serta menemukan pesan dalam Alquran berdasarkan makna dan penafsiran beberapa kitab tafsir terhadap perilaku *toxic gaming*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan pada skripsi ini diharapkan bisa membawa manfaat bagi peneliti serta orang-orang yang membaca penelitian ini. Bahkan diharapkan bisa bermanfaat bagi para orang tua yang memiliki anak-anak di lingkup pergaulan game online pada saat ini. Serta bisa memberi pemahaman dan arahan bagi orang-orang yang membutuhkan pada umumnya dan anak-anak yang telah terpengaruh dan terbiasa dengan perilaku *Toxic* sehingga dapat membatasi diri mereka dalam bergaul dengan teman-temannya dalam lingkup game online.

## F. Kerangka Teoritik

### 1. Teori Toxic People

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasannya arti kata *toxic* yaitu beracun. Lalu siapakah orang yang beracun tersebut? Dalam buku yang berjudul *Toxic People* karya Lillian Glass dijelaskan “*A toxic person is someone who seeks to destroy you. A toxic person robs you of your self-esteem and dignity and poison the essence of who you are. He or she wears down your resistance and thus can make you mentally or physically ill. Toxic people are not life-supporting. They see only the negative in you. Jealous and envious, they are not happy to see you succeed. In fact, they get hostile whenever you do well. Their insecurities and feeling of inadequacy often cause them to sabotage your efforts to lead a happy and productive life.*”<sup>8</sup>

Jadi pelaku *toxic* merupakan seseorang yang selalu berusaha menghancurkan esensi orang lain atau melemahkan perlawanan sehingga menyebabkan orang lain terkena sakit mental atau fisik. Pelaku *toxic* hanya melihat sisi negatif dari orang lain dan merasa tidak nyaman atas upaya orang lain. Pelaku *toxic* mengekspresikan diri mereka dengan cara yang berbeda-beda di setiap area kehidupan.

### 2. Teori Sosial

---

<sup>8</sup> Lillian Glass, *Toxic People 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*, (Santa Monica : Your Total Image Publising, 1995), 55

Mengamati permasalahan yang telah tertulis di atas mengenai perbuatan *toxic* yang dilakukan oleh para *bocil gaming*, hal tersebut merupakan permasalahan sosial yang berhubungan dengan masyarakat. Masyarakat dalam bahasa Inggris ialah *society* yang berasal dari kata *socius* yang berarti kawan. Sedangkan kata masyarakat berasal dari bahasa Arab yaitu *Shirk*, yang artinya bergaul. Adanya saling bergaul ini tentu ada bentuk-bentuk aturan hidup yang bukan disebabkan oleh manusia seseorang melainkan disebabkan oleh unsur-unsur kekuatan kesatuan. Dengan demikian dapat diungkapkan bahwasannya masyarakat merupakan kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat-istiadat tertentu yang bersifat terus-menerus dan terikat oleh suatu rasa identitas bersama.<sup>9</sup>

Sebagaimana anak-anak yang bergaul dengan teman-temannya yang bermain game online tersebut. Mereka saling berinteraksi baik dengan teman yang ada disampingnya maupun teman yang ada di dalam pertandingan game onlinenya. Kesatuan tim dalam pertandingan game online tersebut yang menyebabkan mereka saling berinteraksi satu sama lain. Sehingga dalam interaksi tersebut terkadang timbul berbagai macam rasa. Seperti halnya ketika mereka memenangkan suatu pertandingan game online tentu saja mereka akan merasa senang dan gembira. Namun sebaliknya ketika mereka mengalami kekalahan mereka akan merasa sedih, susah bahkan emosi sehingga menimbulkan perilaku *toxic* tersebut.

### 3. Teori Ulumul Quran

---

<sup>9</sup> Tasmudi dkk, *IAD-ISD-IBD* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2018), 98.

Dalam menanggapi setiap permasalahan yang terjadi di dunia ini, maka sebagai umat islam kita harus berpegang terhadap Alquran sebagai pedoman hidup umat muslim. Oleh karena itu hendaknya kita mengkaji ilmu-ilmu tentang Alquran untuk mengetahui secara mendalam mengenai makna dari Alquran tersebut. Karena tidak semua ayat Alquran dapat difahami secara mentah begitu saja sehingga membutuhkan penafsiran lebih lanjut. Oleh karena itu para ulama' mufassirin menyusun kitab-kitab tafsir yang di dalamnya mengupas tentang makna-makna Alquran lebih dalam.

Tafsir sendiri menurut bahasa artinya menjelaskan, menyingkap dan menerangkan makna-makna rasional. Menurut Abu Hayyan tafsir merupakan "Ilmu yang membahas tentang cara pengucapan lafadz-lafadz Alquran, indikator-indikatornya, masalah hukum-hukumnya baik yang independen maupun yang berkaitan dengan yang lain, serta tentang makna-maknanya yang berkaitan dengan kondisi struktur lafadz yang melengkapinya".<sup>10</sup>

Kitab tafsir yang akan digunakan dalam menanggapi permasalahan ini ialah salah satunya Tafsir Ibnu Katsir karya Abdullah bin Muhammad bin Abdurahman bin Ishaq Al-Syeikh. Kitab ini merupakan salah satu kitab tafsir yang populer dan sering digunakan oleh banyak orang pelajar khususnya, untuk membantu menyingkap makna ayat yang terdapat di dalam Alquran.

#### 4. Teori Psikologi

---

<sup>10</sup> Manna Al-Qaththan, *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), 407-409.

Psikologi berasal dari bahasa Yunan, yakni *Psyche* yang berarti jiwa dan *Logos* yang berarti ilmu. Di Indonesia, psikologi biasanya diartikan dengan ilmu jiwa. Salah satu pengertian psikologi menurut Plato dan Aristoteles adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang hakikat jiwa serta prosesnya sampai akhir. Jadi ilmu ini kurang lebih membahas mengenai jiwa dan hal-hal yang berhubungan dengannya seperti tingkah laku yang dilakukan oleh seorang individu.<sup>11</sup>

### **G. Telaah Pustaka**

Adapun beberapa telaah pustaka dalam sebuah penelitian yang hampir sama dengan konteks *toxic bocil gaming*, seperti:

1. “Ujaran Kebencian Dalam Perspektif M. Quraish Shihab (Analisis QS. Al-Hujurat Ayat 11 Dalam Tafsir Al-Misbah)”, karya Muhammad Saiful Mujab, Skripsi pada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, 2018. Skripsi ini membahas sebuah ujaran kebencian yang banyak dilakukan oleh seseorang. Hal tersebut merupakan salah satu kejahatan bisa berdampak negatif kepada banyak orang. Ujaran kebencian sendiri atau bisa dikenal dengan istilah *hate speech* memiliki pengertian tindakan komunikasi yang dilakukan oleh suatu individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan atau hinaan kepada individu atau kelompok yang lain dalam hal berbagai aspek seperti ras, warna kulit, etnis, gender, cacat, orientasi seksual kewarganegaraan agama dan lain-lain.

---

<sup>11</sup> Adnan Achiruddin Saleh, *Pengantar Psikologi* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), 3-5

Ujaran kebencian ini dapat dilakukan secara langsung maupun melalui media sosial. Salah satu contoh ujaran kebencian yang dilakukan secara langsung seperti orasi kegiatan kampanye, spanduk atau banner dan penyampaian pendapat di muka umum. Sedangkan jika melalui media sosial bisa dilakukan melalui facebook, instagram, whatsapp dan media sosial lainnya. Hal ini akan menimbulkan dampak negatif dengan sangat cepat yaitu seperti penyebaran suatu berita yang memuat penghinaan atau pencemaran nama baik yang mana pemilik akun tersebut hanya ingin menuliskan apa yang dia pikirkan dan dia inginkan. Hal tersebut ia lakukan tanpa memerhatikan bahwasannya suatu ujaran kebencian tersebut akan di baca oleh banyak orang di media sosial.

2. “*Body Shaming* dalam Prespektif Tahir Ibnu Ashur dalam Surah al-Hujurat ayat 11 dan bagaimana kontekstualisasi penafsiran Thahir Ibnu Ashur terhadap *Body Shaming*”. Karya Auwalul Makhfudhoh, Skripsi pada fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019. Skripsi ini membahas penelitian mengenai *body shaming* dengan menggunakan penafsiran Tahir Ibnu Ashur. Yaitu sebuah celaan yang berupa perkataan dan ditujukan pada pemberian gelar yang buruk saja. Namun dalam celaan itu juga terdapat sebuah gerakan tubuh yang memiliki maksud atau tindakan yang mencela. Sehingga menimbulkan perasaan tersinggung bagi seseorang yang dituju oleh gerakan tersebut.
3. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda”. Karya Rika Agustina Amanda, Jurnal Ilmu Komunikasi, 2016. Jurnal ini membahas fenomena game online sebagai gaya hidup di belahan

dunia sebagaimana di Indonesia. Yaitu sebuah game yang awalnya hanya untuk hiburan yang diminati oleh anak-anak dan para remaja, kini diminati juga oleh orang-orang dewasa. Namun game online ini memiliki kecenderungan membuat para pemainnya merasa asyik sehingga lalai akan waktu mereka. Selain itu fisik yang sering terkena paparan radiasi cahaya komputer juga dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung juga menurun karena kurangnya istirahat karena lalai dengan game online. Perilaku agresif inilah yang memiliki dampak negatif terhadap kehidupan seseorang yang memainkan game online tersebut.

4. “Analisis Wacana Kritis Fairclough pada Konten Game FF dan PUBG di Media Tiktok”. Karya Bayu Aji Sastra Jendra, Jurnal Universitas Jember. Jurnal ini membahas keadaan di lapangan mengenai pemain game FF dan PUBG yang sering kali mengeluarkan kata-kata buruk ketika bermain. Yang mana hal ini adalah dampak negative dari game itu sendiri. Yaitu ketika pertemuan antara orang-orang yang memiliki karakteristik yang berbeda dan timbul ketidakcocokan sehingga timbul emosi dan mengeluarkan kata-kata kotor. Karena game tersebut banyak sekali peminatnya, maka sangat viral dibicarakan di media-media online seperti facebook, instagram, tiktok. Namun dampak negatif juga terjadi di media-media online tersebut seperti ejekan dan hinaan yang menimbulka pertengkaran antar pemain game tersebut.
5. “Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. Jurnal Psikologi Malahayati”, Volume 2, No.2, Sepetember 2020: 72-85. Karya Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati dan Shinta Doriza. Prodi Studi

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Jurnal ini membahas pengertian game online serta beberapa perilaku trash-talk para remaja yang disebabkan oleh pengaruh game online tersebut.

6. “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online(Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo)”. Skripsi Nur Fikri Khoiri, Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, IAIN Ponorogo. Skripsi ini membahas perilaku *toxic disinhibition* disebabkan game online Mobile Legends yang terjadi di warung kopi Ourung-ourung, Siman Ponorogo.
7. *Trash-Talking dalam Game Online pada User Game Online di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor)*, Karya Linda Aprilia Sugiono, departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga. Jurnal ini membahas perilaku *Trash-Talking* atau ujaran kebencian pada pengguna game online Mobile Legends dan Arena of Valor di Indonesia.

Pada penelitian “*Toxic Bocil Gaming Dalam Alquran*” ini memiliki suatu hal khusus yang akan di teliti. Yakni mengenai pengertian istilah *toxic* tersebut dan sebab maupun akibatnya. Kemudian dijelaskan hukumnya sesuai dalil dalam Alquran berdasarkan penafsiran suatu ayat yang berhubungan dengan kejadian tersebut.

## **H. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Permasalahan *toxic* yang dilakukan oleh *bocil* gaming ini akan diteliti dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.<sup>12</sup> Dalam hal ini peneliti akan mengamati secara deskriptif mengenai objek penelitian berupa perilaku *toxic* sekaligus pelaku *toxic*, yaitu anak-anak yang bermain game. Pengamatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku *toxic* pada bocah kecil yang bermain game tersebut.

Kemudian peneliti akan menganalisis kasus tersebut dengan menggunakan ayat Alquran yang berkaitan serta penafsiran ayat tersebut dari beberapa kitab tafsir. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku *toxic* tersebut dalam Alquran dan memperoleh hasil analisis terhadap perilaku *toxic* menggunakan Alquran berdasarkan penafsiran beberapa kitab tafsir yang telah di analisis tersebut.

Adapun sumber data yang akan disajikan dalam penelitian kasus *toxic gaming* ini, diantaranya:

a. Data Primer

Data primer ialah data yang didapat dan dikumpulkan langsung dari objek yang diteliti oleh orang atau organisasi yang melakukan penelitian.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari wawancara kepada para gamers dan beberapa orang yang menyaksikan kejadian *toxic* tersebut. Serta diperoleh dari hasil survey terhadap kejadian *toxic bocil gaming* tersebut.

---

<sup>12</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Penelitian\\_kualitatif](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif) (Kamis, 11 November 2021, 12.49)

<sup>13</sup> <https://salamadian.com/pengertian-data/> (Jumat, November 2021, 12.38)

## b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari pihak lain atau sumber yang sudah ada.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini sumber sekunder dapat diperoleh dari skripsi atau jurnal yang telah ada seperti pada jurnal dari Universitas Jember karya Bayu Aji Sastra Jendra yang membahas keadaan di lapangan mengenai pemain game FF dan PUBG yang sering kali mengeluarkan kata-kata buruk ketika bermain.

Dalam penelitian kasus *toxic gaming* ini pengumpulan data dapat diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Pelaksanaan pengumpulan data ini melibatkan kegiatan seperti pemilihan informan dan pencatatan informasi dari hasil atau informasi data yang telah diperoleh.<sup>15</sup> Kemudian melakukan observasi dengan cara mengamati langsung kejadian yang sedang diteliti tersebut. Observasi bertujuan untuk memperoleh data secara langsung berdasarkan pengamatan menggunakan panca indra. Sehingga hasil dari pengamatan secara langsung tersebut bisa dijadikan sebagai data penelitian.

Kemudian mengenai teknik analisis data ialah sebuah metode untuk memperoleh sebuah data menjadi informasi sehingga data tersebut menjadi mudah untuk difahami serta bermanfaat guna menemukan solusi dari sebuah permasalahan. Dalam permasalahan *toxic gaming* tersebut, peneliti akan

---

<sup>14</sup> *Ibid.*,

<sup>15</sup> Iryana dan Risky Kawasati, "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif", STAIN, Sorong, Kamis, 4 November 2021, 1.

menggunakan teknik analisis data kualitatif. Lebih tepatnya, pada kategori analisis wacana. Yaitu suatu kajian yang menganalisis atau meneliti bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk lisan terhadap para pengguna sebagai elemen masyarakat.<sup>16</sup> Jadi pada kasus ini akan diteliti mengenai istilah *toxic* dan dianalisis menggunakan ayat Alquran serta penafsirannya dari beberapa kitab tafsir.

## 2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti kejadian *toxic gamig* diantaranya pendekatan sosiologi, psikologis, ulumul qur'an dan pendekatan tafsir. Pendekatan sosiologi berguna untuk meneliti hubungan individu dengan komunitasnya yaitu para gamers dengan teman-teman satu timnya bahkan dengan musuhnya. Sedangkan pendekatan psikologis berguna untuk menganalisa sebab dan akibat mereka melakukan *toxic* tersebut. Dan pendekatan ulumul quran dan tafsir tentunya berfungsi untuk menganalisis kasus yang diteliti berdasarkan ayat Alquran dan penafsirannya pada kitab-kitab tafsir.

---

<sup>16</sup> Rina Hayati, <https://penelitianilmiah.com/teknik-analisis-data/> (Kamis, 4 November 2021, 10.22)

## BAB II

### TOXIC DALAM ILMU UMUM

#### A. Istilah *Toxic* Beserta Sebab Dan Akibatnya

Kata *Toxic* merupakan sebuah istilah yang mulai populer di zaman modern ini. Psikolog UI yang bernama Rose Mini Agus Salim, menyebutkan bahwasannya istilah ini belum masuk sebagai istilah psikolog. Namun, menjadi populer karena sering digunakan oleh orang awam atas hubungan yang tidak sehat. Saat dihubungi oleh CCNIndonesia.com, Kamis(9/12), ia mengatakan bahwasannya istilah awamnya yang menjadi tren itu ya dibilangnya *toxic* nih, racun karena menjalani sesuatu yang beracun. Ia juga mengatakan bahwasannya umumnya istilah ini dikalangan orang awam ialah karena mudah digunakan dan dikatakan.<sup>1</sup>

Lalu, Denrich Supriyadi, seorang psikolog senior do Morphosa, dosen Fakultas Psikologi Untar mengungkap beberapa ciri orang yang bisa dikatakan sebagai *Toxic People*. Yaitu seseorang yang mengakibatkan banyak konflik, menyebabkan stres dan tidak nyaman dan bisa merugikan hidup seseorang. Dan terkadang bisa membunuh rasa percaya diri dan harga diri seseorang.<sup>2</sup>

Dalam sebuah buku yang berjudul *Toxic People* karya Lillian Glass dijelaskan “*A toxic person is someone who seeks to destroy you. A toxic person*

---

<sup>1</sup> <https://www.ccnindonesia.com/gaya-hidup/20211213112558-260-733296/asal-usul-munculnya-istilah-toxic/2> (Selasa, 31 Mei 2022, 6.44)

<sup>2</sup> Ibid.,

*robs you of your self-esteem and dignity and poison the essence of who you are. He or she wears down your resistance and this can make you mentally or physically ill. Toxic people are not life-supporting. They see only the negative in you. Jealous and envious, they are not happy to see you succeed. In fact, they get hostile whenever you do well. Their insecurities and feeling of inadequacy often cause them to sabotage your efforts to lead a happy and productive life.”*<sup>3</sup>

Dalam penjelasan di atas, menyebutkan bahwasannya pelaku *toxic* merupakan seseorang yang selalu berusaha menghancurkan esensi orang lain atau melemahkan perlawanan sehingga menyebabkan orang lain terkena sakit mental atau fisik. Pelaku *toxic* hanya melihat sisi negatif dari orang lain dan merasa tidak nyaman atas upaya orang lain. Pelaku *toxic* mencurahkan diri mereka dengan cara yang berbeda-beda di setiap area kehidupan.

Dari kutipan tersebut bisa difahami bahwasannya pelaku *toxic* atau orang yang *toxic* yaitu seseorang yang melemahkan perlawanan orang lain dengan cara apapun sehingga menimbulkan dampak negatif bagi orang lain tersebut entah secara fisik atau mental. Artinya seorang yang *toxic* bisa jadi dibarengi dengan keadaan emosi. Hal itu disebabkan karena seseorang yang *toxic* selalu melihat sisi negatif dari orang lain. Sehingga dia melakukan *toxic* kepada orang lain tersebut. Jadi bisa dikatakan bahwasannya orang yang *bertoxic* sangat menyusahkan orang lain sebagaimana pengertian istilah *toxic* itu sendiri. Yakni sebuah istilah untuk

---

<sup>3</sup> Lillian Glass, *Toxic People 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*, (Santa Monica : Your Total Image Publising, 1995), 55

seseorang yang beracun atau kepribadian yang suka menyusahkan orang lain atau merugikan orang lain, baik dengan fisik maupun emosional.<sup>4</sup>

Menurut Mustofa tidak ada pernyataan baku mengenai istilah *toxic*. Namun, umumnya *toxic* ini adalah perilaku yang bisa merusak kenyamanan orang lain yang dilakukan dengan sengaja. Ketika istilah *toxic* ini ditempatkan dalam konteks game, maka istilah ini ditujukan pada pemain game tersebut. Yakni para pemain yang merusak atau merugikan teman setimnya dalam permainan game online. Seperti halnya pemain yang mengucapkan kata kotor saat bermain game online sehingga dapat mengganggu kenyamanan pemain lainnya.<sup>5</sup>

Jadi, dalam konteks game online ini, *toxic* yang dimaksud ialah semacam perilaku mengolok-ngolok pihak lain dengan kata-kata yang buruk sehingga dapat melemahkan perlawanan atau merusak mental dari pihak yang dituju. Inilah salah satu bentuk *toxic* yang sering terjadi di masa sekarang ini. Di mana komunikasi semakin mudah disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sehingga perilaku *toxic* ini juga mempengaruhi dan menjadi kebiasaan anak-anak kecil ketika mereka bermain game online. Dan inilah salah satu bentuk *toxic* yang dimaksud dalam konteks gaming.

---

<sup>4</sup> <https://m.merdeka.com/jatim/toxic-adalah-kepribadian-yang-senang-menyusahkan-orang-lain-kenali-ciri-cirinya-klh.html> (Kamis, 21 Oktober 2021, 10.40)

<sup>5</sup> Linda Aprilia Sugiono, "Trash Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etaografi Virtual Game Online Mobile Legends Dan Arena Of Valor)", (Selasa, 31 Mei 2022, 7.44)

Pemain game online ini biasanya didominasi oleh kalangan pelajar kelas SD, SMP, SMA, mahasiswa bahkan orang dewasa sekalipun.<sup>6</sup> Mereka juga mengolok-olok atau mengucap kata-kata kotor kepada player lain. Entah itu temannya atau musuhnya dalam permainan game online tersebut. Mereka juga berlaku *toxic* dengan keadaan emosi sehingga menyebabkan orang lain menjadi korbannya. Seseorang yang berperilaku *toxic* bisa jadi terkena serangan mental karena keadaan emosi yang dialaminya tersebut. Jadi bukan orang yang menjadi sasarannya saja yang mentalnya terganggu. Namun ada juga beberapa pemain yang telah terbiasa dengan perilaku *toxic* tersebut karena sering mereka lakukan atau mereka alami.

Jadi, istilah *Toxic* yang dilakukan oleh *Player Gaming* ini yaitu perilaku buruk berupa kata-kata kotor yang dilontarkan kepada orang lain, entah itu musuh atau temannya di dalam game online serta dibarengi dengan keadaan emosi. Namun terkadang *toxic* tidak selalu dilakukan dalam keadaan emosi. Bisa saja karena suatu kebiasaan mereka ketika bermain game online tersebut selalu berkata-kata kotor hanya sebagai ungkapan semata. Adapun beberapa kata-kata *toxic* yang sering diucapkan oleh pelaku *toxic* diantaranya seperti *goblok, jancok, tolol, anjing, pantek, babi, nuub, gathel, beban* dan masih banyak kata-kata kotor lainnya.

Di media sosial TikTok, terdapat sebuah akun yang mana isinya merupakan sebuah konten game Mobile Legends dan disertai dengan cerita atau

---

<sup>6</sup> Nur Khoiriyati, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang", (Palembang: Universitas Muhammadiyah, 2020), 3

dongeng yang mengandung kata-kata toxic. Yaitu akun dengan username aryaraptor. Dalam konten-konten gamingnya, kata-kata *toxic* sudah menjadi hal biasa bagi ia dan beberapa penonton gamers lainnya. Jadi dalam konten tersebut yaitu sebuah permainan Mobile Legends yang disertai dengan cerita lawak yang mengandung kata-kata toxic seperti *anjing, cok, babi* dan lain-lain. Namun hal tersebut telah biasa bagi mereka bahkan bisa menjadi humor karena cerita lucunya tersebut.

Karena konten tersebut telah di upload di TikTok dan di lihat oleh banyak orang gamer online, tentunya entah dari kalangan orang dewasa maupun bocah kecil, bisa jadi hal ini juga mempengaruhi mereka mengenai pandangan *toxic* tersebut. Ada anak yang melakukan *toxic* dengan emosi seperti pada umumnya. Dan ada juga mereka yang melakukan *toxic* hanya sekedar ungkapan biasa atau ungkapan *hyperbola*.<sup>7</sup>

Para pemain game online saat ini, telah memiliki kebiasaan *toxic* ketika mereka sedang bermain game online. Terkadang mereka bermain sendiri atau bisa juga bermain bersama temannya yang berada dalam satu wilayah atau dekat di sampingnya. Hal ini sering disebut dengan istilah *Mabar*(Main Bareng). Di saat *player gaming* ini mabar bersama temannya, akan terjadi sebuah interaksi antar pemain game online. Interaksi tersebut terjadi antara sang pemain dengan teman sebelahnya saat mabar atau dengan musuhnya lewat chat ketikan atau suara pada game online tersebut. Dalam sebuah permainan game online, terdapat sebuah tim

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Muhammad Izzuudin, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

yang mana dalam satu tim bisa terdiri dari beberapa pemain dengan gaged masing-masing. Pemain tersebut bisa berasal dari daerah yang berbeda maupun dari teman *mabar* yang di sampingnya. Begitu pula tim dari lawan dalam game online tersebut.

Pada setiap permainan, pastinya ada pihak yang kalah dan ada pihak yang menang. Kekalahan dan kemenangan dalam game tersebut tentunya disebabkan oleh skil dari masing-masing pemain dan kekompakan sebuah tim. Dan apabila menang, seorang pemain akan merasa senang atau bangga. Namun sebaliknya apabila kalah, mereka akan merasa sedih, jengkel, emosi dan sebagainya. Nah hal inilah yang bisa mempengaruhi atau menjadi sebab mengapa pemain game online melakukan *toxic* tersebut. Tak hanya itu, ketika anak-anak sedang *mabar* dan bertemu dengan pemain lainnya yang egois atau tidak mengetahui aturan dalam bermain, hal itu juga bisa menyebabkan si sang anak ini melakukan *toxic* kepada pemain lain atau pemain yang egois itu.<sup>8</sup> Jadi bisa dibilang bahwa game online tersebut telah mempengaruhi mental dari player gaming sehingga menyebabkan emosi mereka melunjak sehingga melakukan *toxic* kepada lawan atau bahkan temannya sendiri dalam permainan game online tersebut.

Menurut hasil wawancara kepada tiga anak gaming smp di Sidorajo tepatnya di Kecamatan Gedangan, bahwasannya *toxic* bisa disebabkan karena mainnya *nub*(tidak bisa bermain dengan handal). Entah dirinya sendiri, temannya

---

<sup>8</sup> Nurul Warits Marinsa Putri dkk, "Dampak Game Online: Studi Fenomena Prilaku Trash-Talk Pada Remaja" vol 2, (Rabu, 1 Juni 2022, 10.23), 78-80

ataupun musuhnya.<sup>9</sup> Maksudnya ialah apabila bocah itu sendiri tidak bisa bermain dengan handal dalam game tersebut, bahkan sampai bisa dikalahkan oleh musuhnya, maka bocah tersebut akan melakukan *toxic* dengan mengucapkan kata-kata yang biasanya ia ucapkan. Jadi bisa dikatakan bahwa ia mengatai atau mencela dirinya sendiri karena tidak bisa bermain dengan hebat dalam game online tersebut.

Kemudian sebab lain dari perilaku *toxic* yang hampir sama yaitu karena temannya menjadi beban dalam tim ketika memainkan game online.<sup>10</sup> Berhubungan dengan sebab yang sebelumnya, yaitu ketika seorang player tidak bisa bermain dengan handal(*nub*), maka tentu saja ia akan menjadi beban dalam tim. Sehingga menyebabkan tim tersebut bisa terkalahkan oleh musuhnya mungkin. Maka anak tersebut juga akan emosi dan *mentoxic* temannya yang *nub* itu dengan beberapa kata yang biasanya mereka ucapkan seperti *dasar beban tim*, *player nub*, *goblok* atau bahkan kata-kata yang kotor sekalipun. Mereka tidak peduli walaupun itu temannya sendiri jika menjadi beban dalam permainan, maka sang *anak ini* akan mengejek atau *mentoxic* temannya tersebut tanpa memikirkan perasaan yang mereka *toxic*.

Sebab berikutnya yaitu dikarenakan musuh atau teman yang terlalu bodoh dalam memainkan game online.<sup>11</sup> Sehingga bisa jadi bocil tersebut melontarkan kata-kata *goblok*, *bodoh*, *tolol* dan sebagainya kepada musuh atau teman dalam

---

<sup>9</sup> Ibid..,

<sup>10</sup> Wawancara dengan Akbar Maulana, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

<sup>11</sup> Wawancara dengan Fayyad Iqbal, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

game tersebut. Sebab-sebab tersebut saling keterkaitan bahkan mirip dengan sebab-sebab yang sebelumnya. Yakni ketika seorang player tersebut terlalu bodoh, maka mainnya akan nub sehingga menjadi beban dalam tim pada permainan game online. Sehingga salah satu dari mereka akan mengolok-ngolok atau berlaku *toxic*.

Kemudian ada satu sebab lagi mengapa player gaming melakukan *toxic*, yaitu ketika musuh atau pihak lawan sangat handal dalam bermain atau biasanya disebut dengan istilah *GG*, sebuah singkatan yang kepanjangannya Good Game.<sup>12</sup> Jadi, ketika anak-anak sedang memainkan game online dan mendapatkan musuh yang *GG* sehingga bisa mengalahkan dirinya, maka anak tersebut akan berlaku *toxic* kepada musuhnya tersebut. Mengolok-ngolok, mencaci atau melontarkan kata-kata *toxic* kepada musuh tersebut lewat pesan suara atau chat dalam game online tersebut. Hal ini telah menjadi sebab umum mengapa para *player gaming* melakukan *toxic*.

*Toxic gaming* merupakan sebuah perilaku negatif yang sering dilakukan oleh anak-kecil yang sedang bermain game tentunya. Yang mana di zaman sekarang ini sangat viral di dunia maya maupun dunia nyata. Karena memang media yang mereka gunakan yaitu merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang bisa menghubungkan komunikasi beberapa orang dari jarak jauh bahkan berbeda negara sekalipun. Yaitu sebuah game online yang membuat bocah kecil kecanduan dalam memainkannya sehingga hampir menjadi kebiasaan atau rutinitas mereka sehari-hari. Namun, sebagaimana telah disebutkan sebelumnya sehingga mereka sering berlaku *toxic* entah pada diri

---

<sup>12</sup> Ibid

sendiri atau kepada pihak lain. Dan hal ini juga akan menimbulkan akibat atau dampak pada pihak yang dituju atau pihak yang *ditoxic*.

Menurut hasil wawancara kepada beberapa *bocil gaming* di Sidoarjo, salah satu akibat dari perilaku *toxic* ialah bisa tidak punya teman dikarenakan ada yang tersinggung disekitar bocah yang berlaku *toxic* tersebut.<sup>13</sup> Terutama orang yang dituju atau *ditoxic*, karena bisa saja bocah tersebut *mentoxic* temannya sendiri ketika *mabar*(main bareng) dalam satu tempat yang sama. Tentu saja ketika sang pemain mengolok-ngolok temannya, maka temannya tersebut akan tersinggung atau merasa kecewa. Seperti pada umumnya jika seseorang diejek, diolok-olok atau *ditoxic*, maka akan timbul rasa kecewa atau bahkan tidak terima akan ejekan tersebut bahkan bisa jadi menimbulkan pertengkaran. Hal tersebut sebagaimana yang dikatakan bahwasannya perilaku *toxic* bisa mempengaruhi fisik atau mental seseorang.

Adapun akibat lain yaitu ketika orang tua dari anak tersebut mengetahui bahwa ia mengucapkan kata-kata buruk atau berlaku *toxic*, maka orang tua mereka akan memarahinya bahkan ada yang sampai ditabok.<sup>14</sup> Karena pada umumnya, orang tua tidak ingin anaknya mengucap kata-kata yang buruk semacam itu. Karena hal tersebut merupakan pengaruh negatif dari pergaulan di masa kini. Sehingga orang tua tersebut marah ketika mengetahui anaknya berperilaku *toxic*. Namun kemarahan orang tua tersebut juga tidak bisa menjadi

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Muhammad Izzuudin, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

<sup>14</sup> Wawancara dengan Akbar Maulana, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

jaminan bahwasannya anak itu akan berhenti berlaku *toxic*. Bisa saja dia mengucapkan kata-kata *toxic* ketika di luar rumah bersama teman sepergaulannya atau jauh dari pengawasan orang tua. Karena pengaruh dari lingkungan pergaulan sangatlah kuat untuk membentuk karakter seseorang.

Dan adapun akibat negatif lainnya yaitu menyebabkan kecanduan *toxic*.<sup>15</sup> Ada beberapa anak-anak gaming yang telah terbiasa akan berperilaku *toxic* tersebut. Hal itu karena ia telah kecanduan dengan perilaku tersebut. Jadi menurut bocah yang seperti ini mengucapkan kata-kata *toxic* itu sudah hal spele atau bisa dianggap sekedar ungkapan hiperbola. Dan biasanya bocah yang kecanduan melakukan *toxic*, ia juga akan kebal atau terbiasa dengan perilaku *toxic* dari orang lain yang ditujukan kepadanya. Jadi apabila ia diejek atau diolok-olok dengan kata-kata kasar semisal. Maka ia akan biasa saja atau bahkan bisa membalas dengan perilaku yang serupa karena ia telah kecanduan oleh perilaku *toxic*. Hal ini juga sudah umum bagi para bocil gaming pada akhir-akhir ini. Karena memang perilaku *toxic* ini sudah menyebar luas dari media sosial sehingga berdampak menjadi kebiasaan di dunia nyata.

Ada juga sebuah kejadian yang mana saat *bocil* memainkan game, ia mengucap kata-kata *toxic* dengan emosi serta membanting gagednya. Entah sebab yang mana yang dialaminya diantara dari temannya yang *nub*, musuhnya yang sulit, gagednya yang kurang cocok atau jaringannya yang lemot. Sehingga orang tuanya mengetahuinya dan langsung memarahi dan merampas gaged *bocil*

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan Fayyad Iqbal, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

tersebut. Jadi orang tuanya langsung menghukumnya untuk tidak boleh bermain game online untuk sementara waktu. Namun, ketika hukuman sudah usai, *bocil* tersebut tetap memainkan game online lagi.

Jadi akibat yang ditimbulkan dari *toxic* pada kejadian tersebut ialah terbilang sangat buruk. Yakni yang pertama merusak mental anak itu sendiri karena timbul rasa marah dan emosi. Yang kedua merusak gagednya sendiri karena telah dibanting olehnya. Dan yang ketiga kena marah dan dihukum oleh orang tuanya karena perilakunya tersebut. Bahkan bisa jadi seorang teman dalam tim atau musuhnya di game online tersebut merasa kecewa akan kata-kata *toxic* yang diucapkan oleh *bocil* tersebut.

## **B. Toxic Dalam Perilaku Sosial**

Seperti yang telah kita semua ketahui bahwasannya manusia ialah makhluk sosial. Yang mana tidak bisa hidup sendiri dalam arti selalu berinteraksi dengan orang sekitarnya. Bahkan manusia juga saling membutuhkan satu sama lain. Dalam interaksi manusia tersebut, tentunya juga terdapat berbagai macam cara dan berbagai macam dampak. Ada yang interaksi tersebut menimbulkan dampak positif. Dan sebaliknya, ada juga yang interaksi tersebut menimbulkan dampak negatif. Contoh interaksi manusia yang berdampak positif ialah ketika seseorang memanggil orang lain untuk meminta bantuan dan orang yang dipanggil tersebut menghampirinya untuk membantu. Dalam hal ini tentu saja terjadi interaksi sosial yang berdampak positif, yaitu saling tolong menolong.

Namun disamping itu ada juga interaksi yang menimbulkan dampak negatif. Contoh saja ketika terdapat beberapa orang yang sedang berdebat dalam suatu permasalahan sehingga menimbulkan pertikaian. Hal ini merupakan interaksi sosial yang berdampak negatif yakni pertengkaran. Jadi dalam interaksi sosial tersebut akan selalu ada dampak yang ditimbulkan entah itu positif atau negatif. Semuanya tergantung sebabnya masing-masing.

Didalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, pasti tidak bisa lepas dari permasalahan sosial atau sering dikenal dengan istilah problematika sosial. Hal ini juga disebabkan oleh hubungan dan tingkah laku manusia itu sendiri. Setiap orang pasti memiliki permasalahan sosial yang berbeda-beda. Perbedaan permasalahan sosial tersebut disebabkan oleh perbedaan budaya atau keadaan lingkungan yang berlangsung disekitar mereka. Problematika sosial tersebut bisa terwujud sebagai masalah politik, moral, ekonomi, agama atau masalah-masalah yang lain.<sup>16</sup>

Adapun masalah moral seperti etika seorang anak kepada orang tua yang tidak sopan. Hal tersebut menjadi permasalahan sosial karena moral yang kurang berupa etika yang tidak sopan tersebut. kemudian permasalahan politik sebagaimana perebutan jabatan dalam negara sehingga menimbulkan perdebatan atau pertikaian. Hal tersebut tentu saja menjadi masalah sosial di bidang politik berupa perebutan kekuasaan yang menimbulkan dampak negatif berupa pertengkaran. Kemudian permasalahan ekonomi. Biasanya hal ini dialami oleh seseorang yang sedang berumah tangga. Sepeti contoh ketika seorang ayah tidak

---

<sup>16</sup> Tasmuji, *IAD-ISD-IBD* (Surabaya: UINSA Press: 2018), 109

mampu memenuhi kebutuhan keluarganya disebabkan pekerjaannya yang rendah. dan masih banyak contoh-contoh permasalahan sosial lainnya yang selalu terjadi dalam kehidupan manusia.

Di zaman yang modern ini, dimana teknologi semakin berkembang dan hampir bisa dikatakan menguasai dunia. Sudah banyak dampak-dampak yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi baik dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi di masa kini ialah semakin mudahnya manusia berinteraksi walaupun dengan jarak yang sangat jauh sekalipun. Sehingga hubungan sosial manusia di dunia ini bisa dipermudah. Kemudian ada juga dampak negatif dari perkembangan teknologi tersebut seperti semakin mudahnya kejahatan yang bisa dilakukan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab dari jarak jauh. Seperti halnya menyebarkan berita-berita *hoax* yang bisa menimbulkan kesalah fahaman oleh seluruh orang.

Adapun salah satu yang berdampak pada era globalisasi masa kini yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, yaitu game online. Game online merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan internet untuk mediana.<sup>17</sup> Dalam game online ini hampir sama dengan media sosial facebook, instagram dll. Karena pemain dari satu daerah bisa terhubung dengan pemain yang berada di manapun bahkan di seluruh dunia sehingga menimbulkan interaksi sosial. Dalam game online biasanya terdapat room chat atau bahkan terdapat voice chat sehingga ketika bermain game tersebut masing-masing pemain juga bisa berkomunikasi.

---

<sup>17</sup> <http://e-journal.uajy.ac.id/983/3/2EM16716.pdf> (Jumat, 25 Maret 2022, 9.48)

Namun game online sendiri bisa menyebabkan pemainnya kecanduan bahkan depresi.<sup>18</sup> Karena seperti pada umumnya bahwa dalam interaksi mereka pada game online, yang namanya permainan tentunya ada yang kalah dan ada yang menang. Hal ini yang akan menimbulkan dampaknya masing-masing bagi para pemain game online. Umumnya, jika dalam permainan tersebut seorang pemain dapat memenangkan permainannya, pasti dia akan merasa senang dan gembira. Dan sebaliknya, jika mereka kalah dalam permainan tersebut, pasti akan timbul rasa sedih, kecewa bahkan menyesal. Hal inilah yang merupakan dampak dari perkembangan teknologi berupa game online. Walaupun dampak positifnya bisa mempermudah komunikasi antar pemain game online, tapi ada juga dampak negatif yang ditimbulkan olehnya.

Seperti contoh ketika seseorang bermain game online, ia akan bertarung dengan musuhnya dalam game tersebut yang mana musuh dalam game tersebut juga merupakan pemain game online atau bisa disebut dengan istilah gamer dari wilayah atau daerah yang berbeda. Dalam game tersebut salah satu pemain kalah sehingga dia kecewa bahkan terkadang bisa juga marah karena terbawa emosi sehingga melontarkan kata-kata jelek yang saat ini dikenal dalam istilah *Toxic*. Istilah tersebut sangatlah populer di kalangan para gamer khususnya baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Perilaku *toxic* tersebut tentu saja merupakan kebiasaan jelek dalam interaksi sosial. Karena hal tersebut memiliki dampak negatif entah terhadap diri sendiri, atau terhadap orang lain.

---

<sup>18</sup> Nurul Warits Marinsa Putri dkk, "Dampak Game Online: Studi Fenomena Prilaku Trash-Talk Pada Remaja" vol 2, (Rabu, 1 Juni 2022, 10.23), 73

*Toxic* yang dilakukan oleh para pemain game online ini juga bisa dianggap sebagai masalah sosial. Karena perilaku tersebut tidak sesuai dengan nilai-nilai yang baik dan dianut masyarakat. Adapun definisi masalah sosial oleh Rubington dan Weinberg (1989), yang mengatakan bahwa masalah sosial adalah suatu kondisi yang dinyatakan tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dianut oleh sebagian warga, yang sepakat bahwa suatu kegiatan bersama diperlukan untuk mengubah kondisi itu. Definisi tersebut menampakkan beberapa elemen menarik yang menunjukkan sifat dari masalah sosial. Dengan memahami secara mendalam sifat-sifat itu akan terlihat dengan jelas ciri khas masalah sosial yang membedakan dengan masalah-masalah lainnya, seperti masalah ekonomi, masalah politik dan masalah psikologis. Dalam bukunya, Abdul Syani mengatakan bahwa masalah sosial mempunyai dua penyebab. Yaitu yang pertama, terjadinya disorganisasi di dalam masyarakat, seperti terjadinya keresahan, dan pertentangan antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Dan yang kedua yakni adanya ketidakmampuan dalam berhadapan dengan inovasi, seperti ketidakmampuan dalam menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>19</sup>

Umumnya, setiap saat masyarakat selalu mengalami perubahan baik itu direncanakan maupun tidak direncanakan. Perubahan sosial terjadi saat terdapat perubahan struktur sosial yaitu pola-pola tingkah laku dan interaksi masyarakat, perubahan pada dimensi status dan peranan, perubahan institusi serta perubahan nilai-nilai di masyarakat. Setiap perubahan pada satu dimensi, mengakibatkan perlunya penyesuaian dari dimensi yang lainnya. Apabila penyesuaian tidak

---

<sup>19</sup> Paulus Tangdilintin dan Bambang Prasetyo, "Mengenal Masalah Sosial" dalam <http://repository.ut.ac.id/4586/1/SOSI4307-M1.pdf> (Senin, 23 Mei 2022, 20.46)

terjadi, maka kemungkinan akan muncul masalah sosial. Semisal pada saat ini teknologi dapat melintasi berbagai ruang budaya yang berbeda. Di satu sisi terdapat pengaruh positif seperti timbulnya kesadaran tentang interdependensi dalam kesatuan *global community*. Dan pada sisi yang lain, juga ada pengaruh negatif yang disebabkan pergesekan nilai budaya yang berbeda dan bertolak belakang.<sup>20</sup>

Berhubungan dengan perilaku *toxic* yang dilakukan oleh para player game online ini, tentu saja merupakan masalah sosial. Yakni terjadinya kebiasaan jelek yang mengubah nilai-nilai baik dalam perilaku sosial yang dianut oleh sebagian masyarakat. Perilaku *toxic* ini juga menjadi kerusakan sosial. Yang mana merugikan salah satu pihak, bahkan keduanya, yakni yang melakukan *toxic* dan orang yang *ditoxic*. Jadi saat seseorang berlaku *toxic* terhadap orang lain atau bisa dibidang mengejek orang lain. Maka orang yang diejek olehnya akan merasa tidak nyaman bahkan mentalnya akan terganggu bagi sebagian orang. Namun, seseorang yang melakukan *toxic* tersebut, umumnya dibarengi dengan keadaan emosi. Yang mana hal itu akan menyiksa hatinya sendiri karta timbul perasaan tidak suka atau benci entah dengan atau tanpa sebab. Jadi, perilaku *toxic* tersebut bisa merugikan salah satu pihak atau bahkan keduanya sekalipun.

Hal inilah yang merupakan alasan mengapa *toxic* bisa disebut sebagai kerusakan atau masalah sosial. Karena masalah sosial memiliki dampak negatif berupa memusnahkan kebudayaan masyarakat yang asli dan menjadikan mereka masyarakat yang lebih buruk. Jadi nilai-nilai sosial dari suatu masyarakat sudah

---

<sup>20</sup> Budi Muhammad Taftazani, “Masalah Sosial Dan Wirausaha Sosial”, (Senin, 28 Maret 2022), 92

digantikan dengan nilai sosial yang baru dan lebih buruk.<sup>21</sup> Sebagaimana perilaku *toxic* yang sering dilakukan oleh pemain-pemain game online di zaman sekarang ini. Yang mana hal tersebut mengubah nilai-nilai budaya asli masyarakat menjadi lebih buruk. Sehingga menimbulkan pengaruh negatif bagi banyak orang terutama para pemain game online saat ini.

Jadi kerusakan sosial berupa *toxic* tersebut bukanlah hal yang biasa. Apalagi hal tersebut telah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh para pemain game online dari kalangan bocah kecil. Hal tersebut dikhawatirkan bisa membentuk karakter dari seorang anak dan akan terbawa hingga ia beranjak dewasa. Perilaku *toxic* ini bisa merusak mental dari sang pelaku dan orang yang dituju. Karena antara keduanya timbul interaksi sosial berupa komunikasi. Seseorang yang berlaku *toxic* kepada orang lain, kebanyakan selalu dalam keadaan emosi. Keadaan emosi tersebut akan mempengaruhi mental seseorang. Karena dalam keadaan emosi, biasanya terdapat perasaan benci, jengkel, dan marah sehingga dia mengeluarkan kata-kata kotor atau mengejek kepada orang yang dirasa tidak cocok dalam hatinya tersebut.

Kemudian, tidak hanya merugikan diri sendiri. Karena terdapat pihak lain yang dituju, maka perilaku *toxic* tersebut juga akan berdampak kepada orang lain khususnya orang yang dituju tersebut. Dan bisa jadi menimbulkan dampak bagi orang yang berada di sekitarnya apabila hal tersebut mengganggu mereka. Suatu contoh ketika terdapat *bocil* yang sedang bermain game online. Kemudian tanpa disadari, di dekatnya terdapat orang tuanya. Suatu ketika dia marah dan emosi

---

<sup>21</sup> Selvie M Tumengkol, "Masalah Sosial Sebagai Dampak Perubahan Sosial Dan Upaya Pemecahannya", (Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2012), 23-24

karena dia kalah dalam game online tersebut. Sehingga ia *mentoxic* lawannya dengan cara mengaktifkan voice chat dalam game tersebut dan melontarkan kata-kata jelek berupa “*Annjing kalian!*” yang ditujukan kepada musuhnya dengan keadaan emosi dalam permainan tersebut.

Hal ini merupakan kerusakan sosial yang mana merusak nilai-nilai moral dalam seseorang. Terutama kepribadian dari anak tersebut yang terbiasa mengucapkan kata-kata yang tidak baik atau berlaku *toxic*. Kemudian berdampak pula pada lawannya dalam game online yang mendengar ucapan dari bocil tersebut. Mentalnya juga akan terganggu dalam arti pasti terdapat perasaan kaget, marah, dan juga jengkel bahkan ingin membalas perilaku *toxic* tersebut. Namun adapun bagi sebagian orang yang terbiasa mendengar kata-kata jelek tersebut, mungkin hal itu sudah biasa bagi mereka. Bisa juga disebabkan karena mereka sendiri juga berperilaku *toxic* saat bermain game online.

Kerusakan sosial ini tentunya juga menjadi masalah. Masalah sosial menurut umum atau masyarakat ialah segala sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan umum. Sedangkan menurut para ahli masalah sosial ialah suatu kondisi atau perkembangan yang terwujud di masyarakat berdasarkan studi mereka, yang memiliki karakter yang menyebabkan kekacauan pada kehidupan masyarakat dengan keseluruhan.<sup>22</sup>

Kemudian dampak yang menjadi masalah sosial dari perilaku *toxic* yang dilakukan oleh anak tersebut, yakni terdengar oleh orang tuanya yang kebetulan saat itu berada di dekat anak itu. Pada umumnya, tentu saja orang tuanya akan

---

<sup>22</sup> Tasmuji, *IAD-ISD-IBD..*, 110

kaget dan langsung menegur anaknya karena mendengar perkataan anak tersebut. Hal ini bisa jadi akan menjadi beban pikiran tersendiri bagi orang tua yang memiliki anak dalam pergaulan game online pada masa kini. Itulah dampak-dampak dari perilaku *toxic* yang dilakukan oleh *player gaming* di zaman sekarang ini. Yakni zaman dimana teknologi semakin berkembang dan hampir menguasai dunia salah satunya dari media sosial game. Yang mana bisa menimbulkan kerusakan perilaku sosial sebagaimana contoh-contoh perilaku *toxic* yang telah disebutkan di atas.

### C. Toxic Dalam Ilmu Psikologi

Sebagaimana telah dipaparkan bahwasannya *toxic* merupakan perilaku tercela yang telah menjadi kebiasaan para pemain game online. Dalam buku *Toxic People* karya Lillian Glass juga telah dijelaskan bahwasannya pelaku *toxic* merupakan seseorang yang selalu berusaha menghancurkan esensi orang lain atau melemahkan perlawanan sehingga menyebabkan orang lain terkena sakit mental atau fisik. Pelaku *toxic* hanya melihat sisi negatif dari orang lain dan merasa tidak nyaman atas upaya orang lain. Pelaku *toxic* mencurahkan diri mereka dengan cara yang berbeda-beda di setiap area kehidupan.<sup>23</sup>

Hal ini telah memberikan gambaran bahwasannya perilaku ini sangat berhubungan dengan jiwa. Perbuatan mereka yang demikian disebabkan dan menyebabkan hal-hal yang berhubungan dengan jiwa seperti mental dan tindakan atau tingkah laku mereka berubah. Jadi perilaku *toxic* ini ada hubungannya dengan ilmu psikologi. Yang mana ilmu psikologi merupakan ilmu pengetahuan

---

<sup>23</sup> Lillian Glass, *Toxic People 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*, (Santa Monica : Your Total Image Publising, 1995), 55

yang mempelajari tingkah laku individu yang berkaitan dengan proses lingkungan dan terjadi dalam diri individu itu sendiri.<sup>24</sup>

Ilmu psikologi ini juga akrab dengan sebutan ilmu jiwa. Yakni sebuah ilmu yang membahas mengenai jiwa. Pada kejadian *toxic* yang dilakukan oleh player gaming, terjadi sebuah tindakan berupa ucapan buruk yang dilontarkan oleh seorang pemain game online kepada pemain yang lainnya. Hal ini telah menjadi kebiasaan mereka mulai dari kalangan orang dewasa, remaja bahkan anak-anak. Ketika mereka melakukan *toxic* kepada orang lain, tentu saja jiwa atau mental orang lain yang dituju tersebut akan merasa terganggu. Entah akan timbul rasa terkejut, marah, jengkel dan sebagainya. Namun, juga tidak bisa dipungkiri bahwasannya orang yang melakukan *toxic* tersebut, juga terkena serangan mental karena sebab tertentu sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

Sesuai wawancara pada anak gamers, bahwasannya salah satu sebab mereka melakukan *toxic* karena mainnya *nub*(tidak bisa bermain dengan handal). Entah dirinya sendiri, temannya ataupun musuhnya.<sup>25</sup> Bisa diartikan bahwasannya ketika mereka tidak handal dalam bermain kemudian kalah dalam game online, mereka telah mengalami gangguan jiwa semacam emosi karna hal-hal tersebut. Lalu ia melakukan *toxic* kepada temannya yang tidak handal pula. Maka temannya yang *ditoxic* itu juga akan mengalami gangguan mental atau jiwa. Bukan berarti gila, namun hanya gangguan sesaat ketika ia diejek atau *ditoxic* oleh

---

<sup>24</sup> Adnan Achiruddin Saleh, *Pengantar Psikologi* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), 8

<sup>25</sup> Wawancara dengan Akbar Maulana, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

temannya tadi. Bisa jadi ia juga akan mengalami emosi pula karna ejekan tersebut sehingga ia bisa membalasnya dengan ejekan yang lebih buruk.

Emosi merupakan keadaan seseorang yang ditimbulkan oleh situasi tertentu. Dan pada umumnya seseorang yang sedang emosi tidak memperhatikan keadaan di sekitarnya. Namun juga ada seseorang yang bisa menahan atau mengontrol emosinya.<sup>26</sup> Sebagaimana kasus perilaku *toxic* hal-hal tersebut benar benar terjadi pada diri mereka. Karena seseorang yang melakukan *toxic* mengalami emosi jiwa yang tidak bisa ia tahan sehingga ia melakukan *toxic* kepada orang lain. Serta orang yang dikenai *toxic* tersebut juga pasti akan terganggu jiwanya.

Namun ada beberapa anak-anak gamers yang telah biasa melakukan *toxic* bahkan ada yang terbiasa dengan ejekan-ejekan *toxic* itu. Karena mereka memahami bahwasannya hal tersebut merupakan hanya sekedar ungkapan biasa atau ungkapan *hyperbola*.<sup>27</sup> Sehingga mereka tidak merasa terganggu jiwanya atau tidak sampai emosi. Itu semua tergantung individu masing-masing. Apakah mereka telah terbiasa melakukan *toxic* atau *ditoxic* atau tidak. Itu semua akan berpengaruh pada keadaan psikologis mereka atau jiwa masing-masing pemain game online.

Berbicara mengenai istilah *Toxic*. Sebuah istilah dari perilaku racun atau perilaku merugikan orang lain berupa mengejek dengan kata-kata buruk kepada

---

<sup>26</sup> Ibid.,107-108

<sup>27</sup> Wawancara dengan Muhammad Izzuudin, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

pihak lain sehingga dapat menyebabkan pihak lain mengalami gangguan mental. Hal ini sering terjadi pada lingkup media sosial atau game online pada zaman modern ini. Dalam lingkup gaming, perilaku ini juga telah menyebar dan menjadi kebiasaan para gamers atau pemain game entah dari kalangan orang dewasa bahkan dari kalangan bocah kecil sekalipun.

*Toxic* ini juga sudah sering terdengar oleh beberapa masyarakat yang faham akan kebiasaan para pemain game online. Karena lingkup perilaku tersebut pada suatu media game online yang mana juga dimainkan oleh bocah yang masih sekolah SD atau SMP, maka perilaku tersebut tentunya juga menjadi kebiasaan bagi mereka. Yaitu berlaku *toxic* saat mereka memainkan game online entah sendiri maupun bersama-sama. Jadi, bagi sebagian dari mereka, perilaku *toxic* tersebut sudah biasa atau sekedar ucapan hiperbola saja.<sup>28</sup> Namun sebagian yang lain menganggap hal tersebut merupakan suatu perilaku yang buruk. Sebagaimana pada umumnya bahwasannya perilaku *toxic* bisa meracuni orang lain sehingga mengalami gangguan mental.

Sebenarnya *toxic* sendiri merupakan istilah bagi seseorang yang beracun, yaitu seseorang yang mempunyai sifat pribadi yang biasa membuat susah dan merugikan orang lain, baik secara fisik maupun emosional.<sup>29</sup> Seseorang yang *toxic* akan merugikan orang lain tentunya bahkan bisa juga merugikan diri sendiri. Karena ketika seseorang bersifat *toxic*, tentu saja di dalam dirinya telah terdapat rasa emosi, benci atau tidak suka terhadap pihak lain. Rasa benci dan emosi itulah

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Muhammad Izzudin, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

<sup>29</sup> <https://m.merdeka.com/jatim/toxic-adalah-kepribadian-yang-senang-menyusahkan-orang-lain-kenali-ciri-cirinya-klm.html> (Kamis, 21 Oktober 2021, 10.40)

yang bisa merugikan diri sendiri. Karena orang yang sedang emosi, akan berdampak kepada perilaku negatif yaitu mengejek orang lain salah satunya.

Pada konteks game online yang telah dibahas sebelumnya, *toxic* sendiri memiliki maksud yaitu mencela, mengejek dan mengolok-ngolok kepada pihak lain dikarenakan beberapa sebab yang telah disebutkan. Pelaku toxic mengungkapkan suatu kata-kata atau julukan yang jelek kepada orang lain. Sehingga pada umumnya tentu saja orang lain yang dituju atau ditoxic tersebut akan merasa kecewa. Sebenarnya istilah *toxic* ini sama saja padanannya dengan kata mengolok-ngolok, mencaci, mengejek, menjuluki dan sebagainya. Yang mana ditujukan kepada pihak yang dikenai julukan tersebut.

Sebagai contoh Iqbal sedang mabar dengan temannya yang bernama Daffa. Dalam game online mereka merupakan satu tim. Kemudian si Daffa menjadi beban dalam tim tersebut karena mainnya nub. Lalu si Iqbal mengejek kepada Daffa dengan kata-kata toxic semisal “*goblok kamu ini*”. Dalam kejadian ini bisa dibilang bahwa Iqbal telah berlaku toxic atau mentoxic Daffa. Jadi Iqbal telah mengejek atau mengolok-ngolok Daffa. Sederhananya seperti itu. Jadi, *toxic* sama saja dengan mengolok-ngolok, mencaci, mengejek dan memberi julukan jelek kepada pihak lain. Dan umumnya pihak yang diejek tersebut tidak suka akan ejekan tersebut.

### BAB III

#### PENAFSIRAN QS. AL-HUJURAT AYAT 11

##### A. Penjelasan QS. Al-Hujurat ayat 11 Pada Tafsir Ibnu Kathir

Salah satu ayat di dalam Alquran yang membahas mengenai perilaku yang serupa dengan *toxic gaming* tersebut ialah pada surah Al-Hujurat ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا  
مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا  
أَنفُسَكُمُ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ  
لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.<sup>1</sup>

Pada terjemahan ayat tersebut telah disebutkan mengenai larangan untuk mengolok-ngolok suatu kaum atau orang lain. Karena bisa jadi orang yang diolok-olok atau di ejek, lebih baik daripada orang yang mengejek. Mulai pada bagian

---

<sup>1</sup> Alquran, 49:11.

awal ayat yang menjelaskan perilaku mengolok-ngolok, yaitu kalimat *La> yaskhar qaumun* yang artinya “*Janganlah kalian mengolok-ngolok suatu kaum*”. Pada tafsir Ibnu Kathir di sebutkan bahwa Allah melarang mengejek orang lain, yaitu menghina dan mencela mereka.<sup>2</sup> Kemudian juga menjelaskan larangan saling mencela satu sama lain serta memanggil dengan nama atau julukan yang buruk. Sebagaimana pada tafsir Ibnu Kathir, yaitu pada kalimat “*Wala> Talmizu> Anfusakum*” yaitu artinya janganlah kalian mencela orang lain. Karena orang yang mencela dan mengolok orang lain, baik orang laki-laki maupun perempuan, maka mereka adalah orang yang sangat tercela bahkan terlaknat.<sup>3</sup>

Jadi karena begitu buruknya perilaku mengolok-ngolok kepada orang lain, sehingga dalam tafsir disebutkan bahwa mereka yang melakukan hal itu sangat tercela dan terlaknat. Dan pada kalimat *Wala> Talmizu> Anfusakum* yang artinya “*Dan janganlah kamu mencela dirimu sendiri*” dalam tafsir Ibnu Kathir dikemukakan pendapat Ibnu Abbas, Mujahid, Sa’id bin Jubair, Qatadah dan Muqatil bin Hayyan “*Artinya Janganlah kalian menikam sebagian lainnya.*”<sup>4</sup> Pada kalimat ini juga menyeru mengenai larangan untuk mencela. Yakni mencela diri sendiri atau mencela orang lain.

Kemudian lanjutan ayat tersebut *Wala> Tana>bazu> Bi Al-Alqa>b* yang artinya “*Janganlah kamu memanggil dengan gelar-gelar buruk*”. Maksudnya, larangan untuk memanggil dengan nama-nama atau sebutan buruk yang tidak

---

<sup>2</sup> Abdullah bin Muhammad bin Abdurahman bin Ishaq Al-Syeikh, *Luba>but Tafsir Min Ibni Katsir*, Ter. M Abdul Ghoffar E. M (Surabaya: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2004), 486.

<sup>3</sup> Ibid.,

<sup>4</sup> Ibid.,

nyaman didengar<sup>5</sup>. Jadi dalam kalimat ini, seseorang tidak boleh memanggil orang lain dengan nama-nama yang tidak enak didengar atau kurang berkenan di hati orang yang dipanggil itu. Karena telah dijelaskan sebelumnya mengenai sebab turun ayat ini bahwasannya ketika Rasulullah tiba di Madinah dan memanggil dengan salah satu gelar yang mana orang yang dipanggil tidak menyukai gelar tersebut.

Lalu pada kalimat selanjutnya yaitu *Wala> talmizu> anfusakum* yang berarti “*Dan janganlah kamu mencela dirimu sendiri*”. Maksudnya yaitu seseorang dilarang mencela dirinya sendiri. Dalam tafsir Ibnu Kathir dikatakan dan janganlah mencela orang lain. Karena orang yang mencela dan mengolok orang lain, laki-laki maupun perempuan, mereka itu sangat tercela dan terlaknat.<sup>6</sup> Jadi tafsir tersebut menjelaskan kalimat ini bahwasannya maksud dari “*janganlah kamu mencela dirimu sendiri*” ialah janganlah kalian mencela orang lain atau satu sama lain. Karena orang-orang yang mengolok dan mencela tersebut sangat tercela dan terlaknat karena telah melakukan perbuatan tersebut. Lalu bagaimana dengan perilaku *toxic* yang sering dilakukan bahkan menjadi kebiasaan orang-orang yang sedang bermain game tersebut? Maka sama halnya dengan perilaku mencela orang lain. *Toxic* juga berarti mengolok dan mencela kejelekan orang lain. Dan tentu saja perilaku tersebut juga tercela dan terlaknat sebagaimana yang dijelaskan pada tafsir Ibnu Kathir.

Kemudian menurut tafsir Ibnu Kathir maksud dari “*Wala> tana>bazu> bi al-alqa>b*” adalah kalian dilarang memanggil dengan nama-nama buruk yang

---

<sup>5</sup> Ibid.,

<sup>6</sup> Ibid., 486

tidak enak didengar.<sup>7</sup> Mungkin saja, maksud dari penjelasan ini yaitu kata-kata, gelar atau panggilan yang buruk yang mana orang tidak suka mendengar gelar tersebut. Entah orang yang dituju atau diberi gelar, maupun orang lain yang mendengar gelar yang diucapkan itu. Karena hal itu pasti akan menyebabkan perasaan yang mengganjal pula. Oleh karena itu hal seperti itu dilarang dalam Alquran. Sebagaimana gelar-gelar buruk dari perilaku *toxic* oleh bocil gaming. Apalagi kata-kata *toxic* yang dilontarkan kepada pihak lain itu sangatlah buruk seperti *jancok*, *tolol* dan *goblok*. Bahkan mereka sering menjuluki dengan nama-nama hewan yang najis seperti *anjing*, *babi* dan sebagainya.

## **B. Penjelasan QS. Al-Hujurat Ayat 11 Pada Tafsir Jalalayn**

Ayat ini diturunkan kepada delegasi Bani Tamim yang mengejek kepada orang-orang muslim yang fakir berupa penghinaan. Kemudian ayat ini juga melarang untuk memanggil orang lain dengan panggilan yang dibenci olehnya.<sup>8</sup> Jadi, berhubungan dengan diturunkannya ayat ini kepada Bani Tamim yang mengejek orang-orang fakir muslim, maka timbullah larangan untuk memanggil dengan ejekan dan hinaan. Serta panggilan-panggilan yang tidak disukai olehnya. Maksudnya yakni tidak disukai oleh orang yang dipanggil tersebut.

## **C. Penjelasan QS. Al-Hujurat Ayat 11 Pada Tafsir Ath-Thabari**

Didalam tafsir Ath-Thabari disebutkan sebuah pendapat bahwasannya Allah mengumumkan larangan-Nya kepada seluruh orang beriman. Allah melarang mereka mengejek kepada pihak lain dengan bermacam makna ejekan.

<sup>7</sup> Ibid.,

<sup>8</sup> Jalaluddin Muhammad dan Jalaluddin Abdur Rahman, *Tafsir al-Jalalayn* (Surabaya: CV Pustaka Assalam), 186

Maksudnya seorang mukmin, siapa pun dia, tidak boleh mengolok-ngolok orang mukmin lain karena dosanya, kemiskinannya atau hal-hal lainnya.<sup>9</sup>

Pada penjelasan dari kitab tafsir tersebut telah jelas bahwasannya perilaku mengolok-ngolok kepada orang lain itu dilarang oleh Allah. Sebagaimana kasus dengan istilah *toxic* pada masa kini yang mana memiliki maksud yang sama dengan mengolok-ngolok tersebut. Pada penjelasan tafsir tersebut Allah melarang orang yang beriman untuk mengejek orang lain dengan berbagai ejekan. Maksudnya ialah berbagai ejekan yang berhubungan dengan sisi buruk mereka atau hal-hal negatif lainnya. Meskipun orang itu miskin, jelek atau sebagainya, orang yang beriman dilarang untuk mengejek mereka dengan ejekan berupa keburukan mereka.

dalam tafsir Ath-Thabari terdapat perbedaan pendapat oleh ahli ta'wil. Ada sebagian yang mengatakan bahwa maksud dari "*al-alqa>b*" yaitu gelar-gelar yang diberikan kepada seseorang, namun orang itu tidak merasa senang dengan gelar tersebut. Mereka juga mengungkapkan bahwasannya ayat ini turun pada suatu kaum yang memiliki dua atau tiga nama pada zaman jahiliyah. Dan setelah mereka berislam, mereka dilarang memanggil dengan sebagian nama yang tidak mereka sukai.<sup>10</sup>

Dan menurut ahli ta'wil lainnya, maksudnya ialah penamaan seseorang kepada orang lain dengan kekufuran setelah islam, kefasikan, dan amal-amal buruk setelah taubat. Namun, penakwilan yang paling benar ialah bahwasannya Allah melarang orang-orang beriman untuk saling memanggil dengan gelar-gelar.

<sup>9</sup> Muhammad Ibnu Jarir Ath-Thabari Jilid 23, *Tafsir Ath-Thabari*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), 742

<sup>10</sup> Ibid., 744

Yaitu saat seseorang memanggil temannya dengan sebutan atau sifat yang tidak disukainya. Allah juga mengumumkan larangannya. Akan tetapi tidak mengkhususkan gelar-gelar lainnya. Oleh karena itu siapapun dari kaum muslim tidak boleh memanggil saudaranya dengan sebutan atau gelar yang tidak disukainya.<sup>11</sup>

Dalam penjelasan tafsir Ath-Thabari tersebut telah jelas mengenai ayat 11 surah Al-Hujurat. Bahwasannya memanggil seorang teman atau saudaranya dengan nama, panggilan atau sifat-sifat yang tidak disukainya, itu dilarang oleh Allah. Walaupun, Allah tidak menyebutkan secara detail apa saja gelar-gelar yang dilarang untuk diucapkan. Akan tetapi, poinnya terdapat pada nama yang tidak disukai oleh seseorang. Jadi jika hal ini dihubungkan dengan *toxic gaming*, yaitu perilaku pemain game online yang mengolok, atau menjuluki temannya dengan kata-kata *toxic* atau gelar-gelar buruk, tentu saja gelar yang tidak disukai oleh temannya, maka hal tersebut juga dilarang oleh Allah. Meskipun bocil tersebut *mentoxic* atau memberikan gelar buruk kepada musuhnya, tanpa ia sadari bahwasannya musuh dalam game online tersebut juga merupakan saudaranya yang berada di daerah yang berbeda.

#### **D. Penjelasan QS. Al-Hujurat Ayat 11 Pada Tafsir Al-Qurthubi**

Pada tafsir Al-Qurthubi dijelaskan bahwasannya sesungguhnya, seseorang tidak berani mengolok-ngolok seseorang lainnya yang keadaannya terlihat memprihatinkan, atau memiliki cacat di tubuhnya atau bodoh dalam berkomunikasi dengannya. Karena bisa jadi perasaan orang itu lebih tulus dan

---

<sup>11</sup> Ibid., 749-750

lebih suci dari orang yang keadaannya berlawanan dengannya<sup>12</sup> Jadi apapun keadaan orang lain yang tampak, tidak seharusnya seseorang mengolok-ngolok orang tersebut. Sekalipun ia tidak pandai berkomunikasi, berbicara atau berinteraksi, sebagaimana konteks pada game online di masa kini. Ketika terdapat teman atau pihak lain yang tidak pandai dalam bermain, tidak seharusnya seseorang *mentoxic* atau mengolok-ngolok akan hal tersebut. Karena seseorang tidak tahu bagaimana sebenarnya keadaan orang yang *ditoxic* tersebut. Bisa jadi orang yang diejek tersebut lebih baik dari orang yang mengejek.

Di dalam tafsir Al-Qurthubi, kata cela (*Al-'Aib*) sama dengan *Al-Lamz*. Ath-Thabari berkata bahwasannya *Al-Lamz* bisa dilakukan dengan tangan, mata lidah dan isyarat. Sedangkan *Al-Hamz* hanya dapat dilakukan dengan lidah.<sup>13</sup> Sedangkan perilaku *toxic*, biasanya dilakukan oleh player gaming menggunakan perkataan, entah secara kasar, dengan emosi atau sebagainya. Mereka melontarkan kata-kata dari mulutnya atau lidahnya. Jadi lebih sama dengan *Al-Hamz* yang dilakukan dengan lidah. Lalu pada kata *Anfusakum*, terdapat peringatan bahwasannya seseorang yang berakal tidak akan mencela diri sendiri. Maka tidak pantas jika dia mencela orang lain, karena orang lain itu bagaikan dirinya sendiri.<sup>14</sup>

Jadi yang dimaksud pada penjelasan tafsir Al-Qurthubi tersebut bahwasannya dalam kata *Anfusakum*, itu terdapat penjelasan bahwa orang yang berakal tidak akan mencela dirinya sendiri. Oleh karena itu tidak sepatasnya

---

<sup>12</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Anshari Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 17* ter. Fathurrahman, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), 59

<sup>13</sup> Ibid., 63

<sup>14</sup> Ibid.. 64

seseorang mencela kepada orang lain karena orang lain yang dicela tersebut bagaikan diri sendiri. Bisa dikatakan juga bahwa mereka sama-sama ciptaan Allah sebagai manusia dan sebagainya. Maka dalam konteks perilaku *toxic* tersebut, merupakan suatu hal yang tidak sepatutnya dilakukan oleh seseorang atau pemain game online. Karena ketika seorang player game *mentoxic* player yang lainnya, sama saja dia *mentoxic* dirinya sendiri. Karena mereka juga sama-sama merupakan pemain game online.

Begitu juga dalam penjelasan tafsir Al-Qurthubi juga hampir sama, yakni *Al-Laqaab*(mufrad dari *al-alqaab*) sama dengan *An-Nabaz* yakni panggilan, julukan atau gelar. *An-Nabaz* merupakan bentuk mashdar. Menurut satu pendapat, *An-Nabaz* dan *An-Nabz* adalah julukan yang buruk. Adapun makna “*Tana>bazu> bi al-alqa>b*” adalah satu sama lain saling memanggil dengan gelar yang buruk.<sup>15</sup> Gelar-gelar buruk dalam Alquran dan tafsir ini tidak disebutkan secara terperinci. Namun inti dari penjelasan tersebut ialah seluruh gelar yang bermakna jelek atau buruk. Yakni yang diberikan kepada orang lain, teman atau saudaranya sendiri. Hal tersebut dilarang di dalam Alquran.

#### **E. Penjelasan QS. Al-Hujurat Ayat 11 Pada Tafsir Al-Misbah**

Redaksi *al-lamz* pada ayat ini menurut tafsir Al-Misbah mengisyaratkan bagaimana seharusnya seseorang merasakan penghinaan dan penderitaan yang

---

<sup>15</sup> Ibid., 66

dirasakan orang lain, dirasakan oleh dirinya sendiri. Dan tentunya barang siapa yang mengejek orang lain, maka ia sendiri akan tertimpa oleh dampak buruk dari ejekan yang diucapkannya kepada orang lain. Bahkan bisa jadi ejekan yang diterimanya nanti bisa lebih buruk.<sup>16</sup> Oleh karena itu maksud dari larangan ayat ini untuk mengejek dirinya sendiri merupakan larangan mengejek kepada orang lain.

Selanjutnya mengenai firman Allah “*Wala> tana>bazu> bi al-alqa>b*”, Kata *Tana>bazu>* terambil dari kata *an-Nabz* yang berarti *gelar buruk*. Jadi, *At-Tana>buz* ialah *saling memberi gelar-gelar buruk*. Kata ini mengandung makna timbal balik. Jadi karena gelar buruk yang ditukjukkan kepada pihak lain, maka hal ini akan mengundang pihak lain yang tersinggung akan gelar buruk tersebut untuk membalas dengan panggilan berupa gelar buruk pula.<sup>17</sup>

#### **F. Penjelasan QS. Al-Hujurat Ayat 11 Pada Tafsir Al-Azhar**

Pangkal ayat ini juga menjadi nasihat berupa etika dalam pergaulan hidup sehingga mengolok-ngolok, mengejek dan menghina tidak layak untuk dilakukan. Khususnya bagi orang yang beriman. Karena orang yang beriman, hendaknya memahami bahwasannya di dalam dirinya sendiri juga terdapat kekurangan.<sup>18</sup> Jadi, ketika seseorang memahami akan kekurangan dirinya, kemungkinan juga dia tidak akan mengejek orang lain. Apalagi ketika dia beriman pada ayat tersebut yang mengandung nasehat berupa larangan untuk mengolok-ngolok.

Jadi pada ayat 11 surah Al-Hujurat ini menjelaskan larangan akan mengolok-ngolok dan mencela kepada pihak lain serta larangan memanggil atau

---

<sup>16</sup> M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah...*, 251-252

<sup>17</sup> *Ibid.*, 252

<sup>18</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar Juz 26* (Jakarta: PT. Citra Serumpun Padi, 2007), 202

memberikan gelar-gelar yang buruk kepada orang lain. Namun Alquran melarang perilaku-perilaku ini bukan tanpa sebab. Perilaku ini dilarang di dalam Alquran karena merupakan perilaku yang tercela dan terlaknat sekaligus bisa menyinggung perasaan orang lain.

**BAB IV**

**ANALISIS PESAN QS. AL-HUJURAT AYAT 11 TERHADAP  
PERILAKU TOXIC GAMING**

**A. Lafadz Dalam QS. Al-Hujurat Yang Serupa Dengan Perilaku *Toxic Gaming***

*Toxic* merupakan sebuah istilah kekinian yang sering dibincangkan dalam dunia game pada saat ini entah di media sosial maupun di kehidupan nyata. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasannya arti kata *toxic* yaitu beracun. Maksudnya ialah seseorang yang beracun atau seseorang yang selalu berusaha menghancurkan esensi orang lain atau melemahkan perlawanan sehingga menyebabkan orang lain terkena sakit mental atau fisik. Namun dalam konteks bocil gaming ini, istilah *toxic* lebih diartikan sebagai ejekan atau hinaan yang diucapkan oleh seseorang atau gamer dengan rasa emosi.

Pada term-term Alquran yang telah disebutkan di atas, ada yang lebih masuk atau sesuai dengan konteks *toxic bocil gaming*. Yaitu lafadz *Yaskhar, Talmizu> dan Al-Alqa>b*. Tepatnya pada surah Al-Hujurat ayat 11. Adapun derivasi dari lafadz-lafadz tersebut sebagai berikut:

1. Lafadz *Yaskhar*

Asal kata lafadz tersebut ialah *Sakhara-Yaskharu* yang mengikuti wazan *Fa'ala-Yaf'alu* dan berarti mengolok-olok. Adapun isim masdar dari lafadz ini yaitu *Al-Sukhriyah dan Sikhriyah*. Dalam kamus Al-Munawwir , *Al-*

*Sukhriyah* sama dengan *Al-Huzu'u*, yang artinya olok-olok atau ejekan.<sup>1</sup> As –sukhriyyah adalah al-istihza` (olok-olokan). Bentuk isim dari kata kerja tersebut adalah as-sukkhriyyah dan as-sukhri<sup>2</sup> Lafadz ini pada ayat tersebut disertai kata *La>* sehingga menjadi *La> Yaskhar* yang mana lafadz ini merupakan fiil nahi yang berarti larangan. Sehingga pada ayat tersebut arti lafadz ini yaitu “*Janganlah mengolok-olok*”. Kata *Yaskhar* berarti mengatakan kekurangan orang lain dengan maksud menertawakannya baik dengan kata-kata atau perilaku.<sup>3</sup>

## 2. Lafadz *Talmizu>*

Lafadz ini berasal dari kata *Lamaza-Yalmizu* yang mengikuti wazan *Fa'ala-Yaf'ilu*. Arti dari lafadz ini yaitu mencela. Dalam tafsir Al-Qurthubi *Al-Lamz* adalah *Al-'Aib* yang artinya *cela*. Ath-Thabari berkata, “*al-lazm* dapat dilakukan dengan tangan, mata, lidah dan isyarat”.<sup>4</sup> Pada ayat tersebut lafadz ini juga disertai huruf lam alif karena merupakan fiil nahi yang artinya larangan. Sehingga bunyinya menjadi *La> Talmizu>* yang artinya *Janganlah kalian mencela*. Adapun Ibnu Asyur, juga memahami kata ini dengan maksud ejekan yang ditujukan secara langsung pada orang yang diejek, dengan isyarat bibir, tangan atau kata-kata ejekan atau ancaman.

---

<sup>1</sup> <https://www.google.com/amp/s/aceh.tribunnews.com/amp/2019/03/15/la-yaskhar-gaumun>, (Selasa, 8 Maret 2022, 10.07)

<sup>2</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Anshari Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 17* Ter. Fathurrahman, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), 57

<sup>3</sup> M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 251

<sup>4</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Anshari Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 17* Ter. Fathurrahman., 63

Kata pada ayat ini melarang melakukan *al-Lazm* kepada diri sendiri, yang mana maksudnya ialah kepada orang lain.<sup>5</sup>

### 3. Lafadz *Al-Alqa>b*

Lafadz *Al-Alqa>b* merupakan bentuk jama'. Bentuk tunggalnya ialah *Al-Laqaab* yang berarti panggilan, julukan atau gelar.<sup>6</sup> Gelar yang dimaksud pada ayat ini bermacam-macam. Ada ahli ta'wil yang berkata bahwa panggilan yang dimaksud ialah perkataan orang muslim kepada muslim yang lain seperti "*Hai orang fasik, hai pezina, hai orang kafir*" dan sebagainya.<sup>7</sup> *An-nabaz* adalah *al-alqa>b* (bentuk jama) yang berarti panggilan, julukan, gelar). Menurut satu pendapat, *an-nabaz* dan *an-nabs* adalah julukan yang buruk. Adapun makna *tanabazu> bi al-alqa>b* adalah satu sama lain saling memanggil dengan panggilan yang buruk.<sup>8</sup>

Jadi lafadz *Yaskhor, Talmizu> dan Al-Alqa>b* pada kalimat tersebut, memiliki arti mengolok-ngolok, mencela dan gelar-gelar-gelar buruk. Dan ayat ini menjelaskan larangan mengejek bagi kaum beriman kepada kaum beriman yang lainnya. Ada juga pendapat lain dari ayat ini ialah ejekan orang kaya kepada orang miskin sebab kemiskinannya. Menurut ahli takwil yang lain, maksudnya adalah larangan Allah kepada orang beriman yang aibnya tidak tampak untuk mencela orang beriman yang kekurangannya nampak di dunia.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah...*, 251

<sup>6</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Anshari Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 17* Ter. Fathurrahman...,66

<sup>7</sup> Muhammad Ibnu Jarir Ath-Thabari, *Tafsir Ath-Thabari Jilid 23..* ,746-747

<sup>8</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Anshari Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 17* ter. Fathurrahman..., 66

<sup>9</sup> Ibid., 740-741

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa difahami bahwa ejekan atau cacian tersebut diucapkan dan ditujukan kepada orang lain. Hal itu juga berupa sebuah julukan yang entah sesuai atau tidak sesuai dengan kenyataan yang dialami oleh orang lain sebagai sasaran tersebut. Perilaku tersebut sama dengan maksud dari *Toxic* yang dilakukan oleh *Player Gaming*, yaitu mengejek, mencaci dan berkata-kata yang tidak baik kepada pihak lain dengan sebuah julukan atau panggilan yang buruk.

Jadi antara ketiga lafadz tersebut dengan istilah *toxic* memiliki banyak kesamaan. Yang pertama lafadz *Yaskhar* yang artinya mengolok-ngolok. Yaitu melontarkan perkataan yang tidak baik. Tentu saja dalam kata ini terdapat pelaku dan objek. Yaitu yang mengolok-olok dan yang di perolok-olok. Sama halnya seperti *toxic* yang maksudnya ialah mengolok-ngolok. Jadi terdapat orang yang berlaku *toxic* dan orang yang *ditoxic* atau sasaran *toxic*. Begitu juga dengan lafadz *Talmizu* yang artinya mencela. Yakni mengatakan kejelekan orang lain terlepas dari hal itu benar atau tidak. Hal ini juga mirip dengan makna *toxic* yang mengatakan kejelekan dari seseorang yang dituju.

Contoh dalam suatu kasus ketika dua anak atau lebih sedang bermain game online bersama. Mereka merupakan satu tim dalam permainan tersebut. Kemudian salah satu dari mereka ada yang mainnya cupu atau menjadi beban dalam tim tersebut. Lalu temannya yang lain langsung *mentoxic* anak yang menjadi beban dalam permainan tersebut. Yaitu mengejek anak tersebut dengan gelar buruk seperti “*Ah gimana sih, bodoh kamu ini!*”. Sehingga anak yang di ejek tersebut mentalnya terganggu oleh ejekan tersebut. Perilaku ini bisa dikatakan melanggar

aturan atau bertindak dengan tidak sopan. Sehingga bisa menimbulkan pemain lain marah bahkan frustrasi dan mengarah pada pengalaman permainan yang buruk.<sup>10</sup>

Atau bisa juga ketika anak tersebut *bertoxic* kepada musuhnya, ia menggunakan kata-kata yang diketik di kolom chat atau menggunakan voice chat. Jadi, musuhnya membaca chat atau mendengar suara dari voice chat tersebut yang berupa gelar-gelar buruk yang dilontarkan kepadanya. Sehingga ia juga mengalami gangguan mental karna hal tersebut. Sehingga timbul perasaan tidak senang atau benci terhadap kata-kata buruk yang dilontarkan kepada dirinya.

Itulah sedikit contoh yang bisa menjadi ukuran persamaan antara istilah *Toxic* dengan lafadz *Yaskhar, Talmizu> dan Al-Alqa>b*. Yang intinya merupakan suatu perilaku memberikan kata-kata buruk kepada orang lain sehingga menyebabkan mental dari orang yang dituju tersebut terganggu. Entah ada perasaan tidak senang, sakit hati atau yang lainnya.

## **B. Pesan Surah Al-Hujurat Ayat 11 Pada Perilaku *Toxic Gaming***

Pada subbab sebelumnya telah dijelaskan bagaimana *toxic* dalam Alquran tentang padanan kata atau perilakunya. Didalam Alquran, memang tidak ada lafadh atau kalimat yang bermakna *toxic* dan menjelaskan tentang *toxic*. Karena memang *toxic* merupakan istilah kekinian yang lagi viral di zaman milenial ini. Namun, sebagaimana contoh yang telah disebutkan bahwasannya *toxic* dalam konteks gaming, sama saja maknanya dengan mengolok-ngolok, mengejek dan memberi julukan kepada orang lain. Yang mana ketiga hal tersebut ada dan

---

<sup>10</sup> Alinne C. Correa Souza dkk, "Exploring Toxic Behavior In Multiplayer Online Games: Perceptions Of Different Genders", (Jum'at, 27 Mei 2022, 10.34)

dijelaskan di dalam Alquran. Tepatnya pada surah Al-Hujurat ayat 11. Di dalam ayat ini menjelaskan perilaku mengolok-ngolok, mencela dan memberi julukan serta mengandung pesan untuk tidak melakukan perbuatan-perbuatan tercela itu.

Keseluruhan ayat ini melarang orang beriman baik laki-laki maupun perempuan untuk mengolok-ngolok, mencela dan memanggil dengan gelar-gelar buruk. Dan seburuk-buruk sifat adalah kefasikan, yakni penghinaan, perendahan dan pemanggilan dengan gelar buruk. Maka barang siapa yang tidak bertaubat dari sifat dan perilaku ini dan melanggar larangan ini, ia adalah orang yang mendzalimi dirinya sendiri.<sup>11</sup> Hal ini bisa dikategorikan sama dengan perilaku *toxic gaming* yang mana mereka saling mengolok dan memanggil menggunakan kata-kata buruk. Yang mana kata-kata tersebut tentunya tidak disukai oleh orang lain sehingga menimbulkan sakit hati, emosi atau sebagainya.

Jadi pesan di dalam Alquran sesuai penjelasan beberapa kitab tafsir yang telah disebutkan terhadap *toxic gaming* ialah dilarang oleh Allah. Berdasarkan kesamaan-kesamaan lafadz pada ayat 11 dari surah Al-Hujurat serta penjelasan dari kitab tafsir bahwasannya lafadz *Yaskhar*, *Talmizu* dan *al-Alqa>b*, merupakan kesamaan dari istilah *toxic*. Yang mana dalam ayat tersebut mengandung larangan akan melakukan hal-hal tersebut berdasarkan sebab-sebab yang telah disebutkan seperti dilarang mengolok dan mencela satu sama lain karena sama saja mencela dirinya sendiri sekaligus termasuk perbuatan yang laknat. Serta larangan memanggil orang lain, teman atau saudaranya dengan julukan-julukan yang buruk dan tidak enak didengar. Sehingga perilaku *toxic* juga

---

<sup>11</sup> Hikmat Basyir dkk, *At-Tafsir al-Muyassar* ter Muhammad Ashim dan Izzudin Karimi (Jakarta: Darul Haq, 2016), 671

dilarang didalam Alquran karena termasuk dari ketiga perilaku yang telah dicantumkan dalam Alquran surah Al-Hujurat ayat 11. Terlebih lagi yang melakukan *toxic* adalah kalangan bocah kecil. Dalam Tafsir Ahkam juga disebutkan tentang nasehat yang mulia yang terdapat pada surah Al-Hujurat ayat 11 ini, bahwasannya ayat ini merupakan larangan untuk mengolok-ngolok sesama manusia serta larangan untuk saling memanggil dengan panggilan yang buruk.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ali as-Shobuni, *Tafsiru al-Ahkam Mina al-Qur'anu al-Karim* (Beirut:Dar Ibnu 'Ashoshoh), 344

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai pengertian *toxic*, sebab dan akibatnya serta bagaimana *toxic* dalam Alquran. Jadi, dari berbagai penjelasan yang telah disampaikan di atas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Toxic Gaming* dalam Alquran ialah sama halnya dengan perilaku yang tercela yang tidak disebutkan secara khusus didalam Alquran. Namun terdapat beberapa lafadz di dalam Alquran yang memiliki makna mirip atau serupa. Lebih tepatnya terdapat pada surah Al-Hujurat ayat 11, yaitu sama halnya dengan lafadz *Yarkhar, Talmizu>* dan *Tana>bazu> bi al-alqaab* yang artinya mengolok-ngolok, mencela serta memanggil dengan gelar-gelar buruk antara satu sama lain. Hal itu semua sama dengan perilaku *toxic gaming* yang sering dilakukan oleh pemain game online di kalangan anak-anak di masa kini yang bisa mengakibatkan beberapa dampak negatif kepada pihak lain bahkan diri sendiri sebagaimana telah disebutkan.
2. Pesan tersirat dari ayat Alquran beserta penjelasan beberapa kitab tafsir bahwasannya *toxic gaming* ialah dilarang oleh Allah. Karena telah jelas pada makna ayat 11 surah Al-Hujurat sendiri, yakni kalimat *La> yaskhar, wala> talmizu>* dan *wala> tana>bazu> bi al-alqa>b* sebagai padanan dari istilah *toxic* yang artinya janganlah kamu mengolok-ngolok, janganlah kalian

mencela, dan janganlah memanggil dengan gelar buruk. Semuanya diawali kata *La>* yang artinya “*janganlah*”.

## **B. Saran**

Berdasarkan penjelasan dan kesimpulan yang telah disampaikan tentang *toxic bocil gaming* dalam Alquran, maka terdapat beberapa saran diantaranya:

1. Boleh bermain game online, akan tetapi dengan bermainlah dengan perilaku yang baik. Maksudnya ialah ketika bermain game online baik sendiri maupun bersama temannya, sebisa mungkin usahakan bermain dengan sabar dan tidak emosi sehingga dapat menghindari perilaku *toxic* baik untuk player dari kalangan anak-anak khususnya maupun dari semua kalangan player gaming pada umumnya.
2. Sebaiknya jangan berlaku *toxic* baik disaat bermain game online maupun diluar permainan. Hal ini telah jelas karena pesan tersirat yang terdapat di dalam Alquran berdasarkan penjelasan beberapa kitab tafsir bahwasannya perilaku *toxic* itu dilarang oleh Allah. Perilaku *toxic* ini dilarang oleh Allah karena banyak menimbulkan kerugian bagi orang lain bahkan bagi diri sendiri sehingga perilaku *toxic* ini hendaknya dihindari khususnya bagi pemain game online dan umumnya bagi semua orang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alinne C. Correa Souza dkk, “*Exploring Toxic Behavior In Multiplayer Online Games: Perceptions Of Different Genders*” dalam [https://www.researchgate.net/publication/355439660\\_Exploring\\_toxic\\_behavior\\_in\\_multiplayer\\_online\\_games\\_perceptions\\_off\\_different\\_genders/](https://www.researchgate.net/publication/355439660_Exploring_toxic_behavior_in_multiplayer_online_games_perceptions_off_different_genders/) Diakses 27/6/2022
- Echol, John M. dan Hasan Sahadily. 1989. *An English – Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT. Gramedia
- Glass, Lillian. 1995. *Toxic People 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*. Santa Monica : Your Total Image Publisng
- Hamka. *Tafsir Al-Azhar*. Singapura: Pustaka Nasional Pte Ltd
- Hamka. 2007. *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: PT. Citra Serumpun Padi
- Hayati, Rina. <https://penelitianilmiah.com/teknik-analisis-data/> (Kamis, 4 November 2021, 10.22)
- Iryana. “*Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*”, STAIN, Sorong, Kamis, 4 November 2021
- Khoiriyati, Nur. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang*. Palembang: Universitas Muhammadiyah
- Muhammad, Jalaluddin. *Tafsir al-Jalalayn*. Surabaya: CV. Pustaka “ASSALAM”
- Putri, Nurul Warits Marinsa. *Dampak Game Online: Studi Fenomena Prilaku Trash-Talk Pada Remaja vol 2*, (Rabu, 1 Juni 2022, 10.23), 78-80
- Al-Qaththan, Manna. 2005. *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur’an*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Al-Qurthubi, Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abu Bakr Al-Anshari. 2007. *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 17 ter. Fathu*
- Saleh, Adnan Achiruddin. 2018. *Pengantar Psikologi* . Makassar: Penerbit Aksara Timur
- Ash-Shabuni, Muhammad Ali. *Tafsir Ayat al-Ahkam Mina Alquran*. Beirut
- Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al-Misbah Jilid 5*. Taanggerang: Lentera Hati

Al-Syeikh, Abdullah bin Muhammad bin Abdurahman bin Ishaq. *Lubaabut Tafsir Min Ibni Katsiir*. Ter. M Abdul Ghoffar E. M. Surabaya: Pustaka Imam Asy-Syafi'i

Taftazani, Budi Muhammad, *Masalah Sosial Dan Wirausaha Sosial*, Senin, 28 Maret 2022

Tangdilintin, Paulus dan Bambang Prasetyo. *Mengenal Masalah Sosial*

Tasmudi dkk. 2018. *IAD-ISD-IBD*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press

Ath-Thabari, Muhammad Ibnu Jarir. 2007. *Tafsir Ath-Thabari*. Jakarta: Pustaka Azzam

Tumengkol, Selvie M. *Zrrahman*. Jakarta: Pustaka Azzam012. *Masalah Sosial Sebagai Dampak Perubahan Sosial Dan Upaya Pemecahannya*. Manado: Universitas Sam Ratulangi

Wawancara dengan Muhammad Izzuudin, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

Wawancara dengan Akbar Maulana, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

Wawancara dengan Fayyad Iqbal, (Bocil Gaming SMP) di Sidoarjo, Kamis, 7 April 2022

<https://m.merdeka.com/jatim/toxic-adalah-kepribadian-yang-senangmenyusahkan-orang-lain-kenali-ciri-cirinya-klm.html> (Kamis, 21 Oktober 2021, 10.40)

<https://www.kamuskbbi.id/inggris/indonesia.php?mod=view&toxic&id=33389-kamus-inggris-indonesia.html>, (Kamis, 21 Oktober 2021, 10.40)

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Penelitian\\_kualitatif](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif) (Kamis, 11 November 2021, 12.49)

<https://penelitianilmiah.com/teknik-analisis-data/> (Jumat, 12 November 2021, 06.33)

<https://salamadian.com/pengertian-data/> (Jumat, November 2021, 12.38)

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/13186> (Jum'at, 25 Februari 2022)

<https://www.google.com/amp/s/aceh.tribunnews.com/amp/2019/03/15/la-yaskhar-gaumun>, (Selasa, 8 Maret 2022, 10.07)

<http://e-journal.uajy.ac.id/983/3/2EM16716.pdf> (Jumat, 25 Maret 2022, 9.48)