

Analisis Karakter Streamer Mobile Legend: Bang Bang dalam Perspektif Akhlak Islami

Alfan Rifai

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: o100230024@student.ums.ac.id

Abstract

The phenomenon of Mobile Legends: Bang Bang live streaming has become a popular form of entertainment, especially among teenagers, yet the behavior of streamers during live broadcasts often displays diverse characteristics that can potentially influence the viewers' morals. This study aims to analyze the character of Mobile Legends streamers from the perspective of Islamic morals, focusing on how their behavior impacts viewers, particularly teenagers who are prone to idolizing streamers. Using qualitative methods and content analysis, this research identifies two main categories: commendable morals (akhlak mahmudah) and disgraceful morals (akhlak madzmumah). Streamers like Marsha Ozawa and R7 Tatsumaki exhibit commendable traits such as patience, teamwork, and self-control, while others like Pascol and Brandon Kent display negative behaviors, including using harsh language, acting impulsively, and showing ungratefulness. These streamer behaviors significantly impact viewers, with negative actions normalizing poor habits and positive actions inspiring Islamic values. This study highlights the importance of educating streamers about Islamic morals and the role of streaming platforms in creating a digital environment that is both educational and ethical.

Keywords: character; islamic morals; live streaming; mobile legends; streamer

Abstrak

Fenomena live streaming *Mobile Legends: Bang Bang* telah menjadi hiburan populer, terutama di kalangan remaja, tetapi perilaku streamer dalam siaran langsung sering kali menampilkan karakter yang beragam dan berpotensi memengaruhi akhlak penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter streamer *Mobile Legends* dalam perspektif akhlak Islami, dengan fokus pada bagaimana perilaku mereka memengaruhi penonton, terutama remaja yang rentan menjadikan streamer sebagai panutan. Dengan menggunakan metode kualitatif dan analisis isi, penelitian ini mengidentifikasi dua kategori utama: akhlak terpuji (mahmudah) dan akhlak tercela (madzmumah). Streamer seperti Marsha Ozawa dan R7 Tatsumaki menunjukkan akhlak terpuji, seperti kesabaran, kerja sama tim, dan pengendalian diri, sementara streamer seperti Pascol dan Brandon Kent menampilkan perilaku negatif berupa berkata kasar, tergesa-gesa, dan tidak bersyukur. Karakter streamer ini memberikan dampak signifikan terhadap penonton, dengan perilaku negatif menormalisasi kebiasaan buruk, sedangkan perilaku positif menginspirasi nilai-nilai Islami. Penelitian ini menekankan pentingnya edukasi akhlak Islami bagi streamer dan peran platform streaming dalam menciptakan lingkungan digital yang mendidik dan etis.

Kata Kunci: akhlak islami; karakter; live streaming; mobile legends; streamer

Article History:

Received: 23 Januari 2024

Accepted: 30 Desember 2024

Published: 31 Desember 2024



Pendahuluan

Karakter merupakan ciri khas yang melekat pada individu sebagai hasil dari proses internalisasi keyakinan, yang mendorong seseorang untuk bertindak, bersikap, atau berpikir tertentu (Rofi'ie, 2017). Dalam pendidikan psikologi Islam, karakter dikenal dengan istilah *akhlak* (Rimasasi & Astutik, 2021). Akhlak sering disamakan dengan moral, yang berasal dari kata *mores* dalam konsep budaya antropologi, yang bermakna sopan santun (Putra et al., 2020). Dalam konteks pendidikan agama Islam, akhlak menjadi tolok ukur kualitas kebaikan seseorang (Jalaluddin, 2018). Akhlak terbagi menjadi dua jenis, yaitu *akhlak mahmudah* (baik) dan *akhlak madzmumah* (tercela) (Fachry & Alfurqan, 2022). Rasulullah ﷺ menegaskan pentingnya akhlak dalam sabdanya: "Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak" (HR. Baihaqi). Oleh karena itu, pendidikan akhlak Islami bertujuan membimbing manusia untuk berperilaku baik terhadap sesama dan lingkungan sekitar. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat terlepas dari interaksi dengan orang lain (Iffah & Yasni, 2022). Interaksi ini tidak hanya memengaruhi hubungan sosial, tetapi juga pembentukan akhlak individu. Di era digital, interaksi manusia telah meluas ke dunia maya melalui media sosial, YouTube, dan platform live streaming (Reski, 2020). Salah satu fenomena digital yang menarik perhatian adalah live streaming game *Mobile Legends: Bang Bang*, yang menjadi salah satu bentuk hiburan populer masyarakat modern (Halim Tamuri et al., 2013).

Idealnya seorang streamer, terutama yang memiliki pengaruh besar, diharapkan dapat memberikan contoh akhlak yang baik. Streamer seharusnya menunjukkan perilaku seperti kesabaran, kerjasama, dan rasa syukur melalui ucapan, sikap, dan tindakan selama siaran berlangsung. Perilaku streamer ini diharapkan dapat menginspirasi penontonnya, terutama generasi muda, untuk mengadopsi nilai-nilai positif sesuai dengan ajaran Islam. Sebagaimana studi oleh Heo et al. (2020), kepercayaan dan norma sosial yang dibangun oleh streamer dapat meningkatkan persepsi audiens terhadap keahlian dan kepercayaan mereka, sehingga menciptakan dampak positif dalam hubungan streamer dan penonton (Heo et al., 2020). Namun, kondisi aktual menunjukkan bahwa tidak semua streamer memenuhi harapan tersebut. Banyak streamer yang justru menunjukkan perilaku negatif seperti berkata kasar, tergesa-gesa dalam mengambil keputusan, menghina lawan, atau bahkan mengumpat dirinya sendiri. Perilaku ini bertentangan dengan nilai-nilai akhlak Islami dan berpotensi memberikan pengaruh buruk kepada penonton, terutama kalangan remaja yang cenderung menjadikan streamer sebagai panutan. Sebagaimana dijelaskan oleh Jodén dan Strandell (2021), keterlibatan penonton sering kali dipengaruhi oleh bagaimana streamer memfasilitasi interaksi sosial, yang dapat menghasilkan emosi sosial positif atau sebaliknya menciptakan keterikatan parasosial yang berisiko negatif (Jodén & Strandell, 2022).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman mengenai bagaimana karakter streamer dalam live streaming *Mobile Legends: Bang Bang* memengaruhi akhlak penonton. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komentar penonton dan interaksi di platform live streaming dipengaruhi oleh jumlah penonton, durasi streaming, dan cara streamer membangun hubungan dengan audiensnya, yang semuanya dapat menciptakan pengaruh positif maupun negatif (Wang & Li, 2020). Namun, kajian tentang peran streamer sebagai agen yang membentuk akhlak Islami masih minim.

Penelitian ini bertujuan untuk mengulas karakter streamer *Mobile Legends: Bang Bang* dalam perspektif akhlak Islami. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana perilaku streamer dapat memengaruhi akhlak penonton di era digital, serta memberikan kontribusi pada pengembangan panduan etika bagi streamer di masa depan. Studi seperti yang dilakukan oleh Xu et al. (2022) menekankan bahwa kredibilitas streamer dapat memengaruhi sikap audiens terhadap nilai yang diwakili streamer, termasuk sikap yang berkaitan dengan etika dan perilaku sosial (Xu et al., 2022).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan jenis penelitian analisis isi. Metode ini dipilih untuk memahami secara mendalam karakter streamer *Mobile Legends: Bang Bang* dalam perspektif akhlak Islami melalui interpretasi data yang tidak berbentuk angka, melainkan narasi dan pola. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kualitatif didasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk mengkaji objek alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2017). Data dikumpulkan menggunakan teknik purposive dan snowball sampling, sementara analisis data bersifat kualitatif, berorientasi pada makna, bukan sekadar generalisasi. Sedangkan, analisis isi adalah metode yang berfokus pada menganalisis media massa secara mendalam untuk memahami karakter komunikasi tertentu (Haneef et al., 2020).

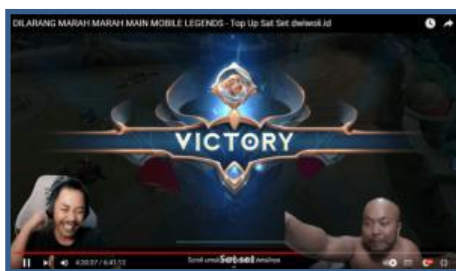
Tahapan penelitian ini meliputi: pertama, Tahap Persiapan. Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah utama, yaitu kurangnya kajian yang menyoroti dampak karakter streamer terhadap akhlak Islami penonton. Peneliti juga mempelajari perbedaan antara kondisi ideal dan aktual yang berkaitan dengan perilaku streamer dan pengaruhnya. Peneliti melakukan kajian literatur dari buku, jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu untuk memahami konsep akhlak Islami, karakter streamer, dan fenomena live streaming *Mobile Legends: Bang Bang*. Referensi ini juga digunakan untuk menyusun landasan teori. Sebagai instrumen kunci, peneliti menyusun panduan observasi, daftar indikator karakter Islami, dan pedoman analisis isi untuk mempermudah pengumpulan dan analisis data. Kedua, Tahap Pengumpulan Data. Peneliti memilih secara purposive beberapa streamer terkenal *Mobile Legends: Bang Bang*, seperti Jess No Limit, Oura, dan Brandonkent. Kriteria pemilihan meliputi popularitas, jumlah pengikut, dan konsistensi dalam melakukan streaming. Peneliti mencatat perilaku verbal (ucapan, gaya bicara) dan non-verbal (ekspresi, gestur) para streamer yang relevan dengan nilai-nilai akhlak Islami. Data ini meliputi contoh-contoh interaksi streamer dengan penonton, cara streamer merespons komentar, dan gaya komunikasi selama streaming. Data tambahan diperoleh dengan menganalisis penelitian yang relevan untuk memperkuat temuan. Penelitian terdahulu tentang pengaruh game online, kecanduan, dan aspek komunikasi juga diperiksa untuk memahami konteks yang lebih luas.

Ketiga, Tahap Analisis Data. Data yang terkumpul diseleksi berdasarkan relevansinya dengan tujuan penelitian. Informasi yang tidak sesuai dengan tema utama dihilangkan. Data dikategorikan ke dalam beberapa tema utama, seperti tata bicara, perilaku selama streaming, respons terhadap audiens, dan relevansi dengan nilai-nilai akhlak Islami. Peneliti melakukan interpretasi untuk memahami bagaimana karakter streamer mencerminkan atau bertentangan dengan akhlak Islami. Interpretasi ini juga mencakup analisis dampak perilaku streamer terhadap penontonnya. Keempat, Tahap Validasi Data. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari hasil observasi, kajian literatur, dan wawancara. Selain itu, triangulasi teori digunakan untuk memeriksa kesesuaian hasil dengan konsep akhlak Islami. Peneliti meminta pendapat dari rekan sejawat atau ahli dalam bidang psikologi Islam untuk memastikan objektivitas dan validitas interpretasi data. Kelima, Tahap Penyajian Hasil. Peneliti menyusun laporan penelitian yang sistematis, mencakup pendahuluan, metode, hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan. Hasil penelitian didiskusikan untuk menyoroti implikasi dari karakter streamer dalam konteks akhlak Islami. Saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut juga disampaikan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap empat streamer terkenal Mobile Legends: Bang Bang, yang memiliki jumlah subscriber antara 2 juta hingga 4 juta. Data dikumpulkan melalui pemantauan perilaku verbal dan non-verbal streamer dalam beberapa sesi live streaming. Berikut adalah temuan utama:

Analisis karakter baik dan buruk streamer selama live streaming



Gambar 1. Scene pascol memaki orang lain dan dwiwoi tertawa ketika live streaming

Karakter Tidak Terpuji (Akhlak Madzmumah)

Memaki orang lain dengan kata-kata kasar

Makian adalah suatu ungkapan verbal yang berisikan kata-kata kasar yang dapat menyakiti hati orang lain, biasanya digunakan sebagai bentuk ekspresi emosi negatif dari seseorang kepada orang lain. Dalam konteks live streaming, fenomena penggunaan kata-kata kasar sering kali terlihat, seperti pada streamer *Mobile Legends: Bang Bang* terkenal, Pascol, yang memiliki 2,61 juta subscriber. Dalam salah satu tayangannya, Pascol melampiaskan kemarahan dengan raut wajah penuh emosi, gerakan tangan menunjuk, dan ucapan seperti “kau tolol babi anjing” dan “top global anjing” (Dwiwoi., 2023). Ucapan ini merupakan bentuk mencela teman satu tim dengan kata-kata yang tidak pantas, yang menurut perspektif akhlak Islam termasuk dalam kategori *akhlak madzmumah* atau akhlak tercela.

Perilaku mencela teman dengan menggunakan kata-kata kasar sangat bertentangan dengan nilai-nilai akhlak Islami. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah ta`ala dalam Q.S Al-Hujurat ayat 11 (Al-Quran, 2019): "*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 barang siapa tidak bertaubat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.*" Ayat ini secara jelas melarang perilaku mencela atau memanggil seseorang dengan gelar yang buruk, yang mencederai hubungan sosial dan bertentangan dengan prinsip akhlak Islami (Ath-thobari., 2010).

Penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi online, seperti yang diperlihatkan oleh streamer tersebut, dapat memberikan dampak buruk pada audiens, khususnya anak muda. Penelitian oleh Shi et al (2021) menunjukkan bahwa kekerasan verbal di internet, termasuk penggunaan bahasa kasar, dapat menyebabkan dampak psikologis serius, seperti depresi, kecemasan, dan gangguan emosi lainnya (Shi et al., 2021). Selain itu, penelitian oleh Ferreira et al. (2020) mengungkapkan bahwa agresi verbal di dunia maya dapat menciptakan lingkungan komunikasi yang tidak sehat, yang dapat memengaruhi norma sosial dan perilaku penonton untuk meniru tindakan negatif tersebut (Ferreira et al., 2021). Hal ini sangat berbahaya mengingat anak muda sering menjadikan streamer sebagai panutan dalam perilaku mereka di dunia digital.

Dari perspektif akhlak Islam, perilaku mencela dengan kata-kata kasar seperti yang dilakukan oleh streamer tersebut jelas tidak sesuai dengan nilai-nilai Islami. Selain itu,

dampak negatif dari tindakan ini dapat memengaruhi audiens muda, baik dari segi mental maupun norma sosial mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga bahasa dan sikap yang baik, terutama bagi figur publik seperti streamer, agar dapat memberikan contoh yang positif bagi para penontonnya.

Perkataan yang menunjukkan tergesa-gesa



Gambar 2. Scene Brandon Kent marah saat live streaming

Marah merupakan salah satu bentuk luapan emosi negatif dari seseorang yang dapat memberikan dampak kerugian bagi diri sendiri ataupun orang lain karena mampu memberikan luka pada fisik dan juga luka pada batin, hal ini disebabkan oleh amarah yang meluap dan memiliki kecenderungan untuk dapat melukai orang lain baik secara fisik maupun dari ucapan (Yunere et al., 2019). Gambar diatas merupakan cuplikan dari live streaming Brandon Kent yang memiliki subscriber sebanyak 6,63 juta. Dalam cuplikan tersebut streamer mengatakan “ayo cepey woy ayo” yang kemudian dia maju sendiri masuk markas musuh lalu mati kemudian mengumpat “woy wo woy kau kemana tolol”. Hal ini menunjukkan bahwa streamer adalah orang yang suka tergesa-gesa dalam mengambil keputusan hingga berakibat terbunuh oleh musuh karena kurangnya pertimbangan dan kemudian menyalahkan temannya. Dalam perspektif akhlak islam tergesa-gesa termasuk dalam akhlak yang tercela karena termasuk perbuatan setan serta dapat menimbulkan kesalahan dalam pengambilan keputusan (Taufik & Ramadhana., 2022). Pengamatan menunjukkan bahwa perilaku tergesa-gesa dan impulsivitas yang diperlihatkan streamer dalam permainan digital dapat memberikan dampak negatif pada penonton. Studi terbaru oleh Wölfling et al. (2020) mengungkapkan bahwa impulsivitas dan pengambilan keputusan yang buruk, seperti kecenderungan untuk memilih penghargaan langsung daripada hasil jangka panjang yang lebih baik, dapat mendorong perilaku adiktif pada penonton, termasuk kecanduan game digital (Wölfling et al., 2020). Selain itu, penelitian Wan dan Wu (2020) menunjukkan bahwa hubungan parasosial antara penonton dan streamer dapat meningkatkan kesepian serta adiksi terhadap media streaming, memperparah dampak negatif bagi kesejahteraan emosional penonton (Wang & Li, 2020).

Mengumpat dan tidak bersyukur



Gambar 3. Scene Brandon Kent mengumpat dan memaki game Mobile Legend

Mengumpat termasuk dalam jenis bahasa yang tabu karena sering kali orang mengumpat memiliki kandungan emosional yang negatif, selain itu juga mengumpat

mempunyai potensi untuk melanggar batas aturan (Taufik & Ramadhana., 2022). Bersyukur sendiri merupakan segala bentuk penerimaan dengan ikhlas terhadap sesuatu yang sudah dimiliki. Pada scene diatas terlihat streamer dengan nama Brandon Kent tengah melakukan live streaming yang kemudia mengucapkan kalimat *"Tolol ini game anjing, hayabusa gua paling miskin cok"*. Dalam kalimat yang diucapkan streamer tersebut mengandung dua hal yaitu berupa kalimat umpatan *"Tolol ini game anjing"* dan yang kedua adalah *"hayabusa gua paling miskin cok!"* yang mengandung ungkapan ketidaksyukuran atas apa yang telah dimiliki. Di dalam perspetif akhlak islami mengumpat serta memaki orang lain digolongkan dalam akhlak yang tercela karena dapat memberikan luka kepada orang lain. Hal yang mendasari hal ini adalah ajaran akhlak dalam islam yang menjunjung tinggi rasa saling menghormati dan menyayangi sesama manusia serta tidak menyakiti satu sama lainnya. Sebagaimana disebutkan dalam hadits:

Dari Abu Hurairah Radhiyallahu `anhu berkata; bahwasannya Nabi Muhammad ﷺ bersabda: Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir hendaklah berkata baik atau diam (HR Bukhori & Muslim).

Dalam hadits diatas disebutkan salah satu ciri orang yang beriman adalah dengan menjaga perkataannya atau lebih baik diam. Karena pada dasarnya perkataan yang buruk itu merupakan sesuatu yang bertentangan dengan akhlak islam. Selain itu juga dikuatkan dengan Q.S Al-Humazah ayat 1: *"Celakalah bagi setiap pengumpat dan pencela"* (Al-Quran, 2019). Selain mengajarkan untuk tidak mengumpat dalam *perspektif* akhlak islam juga diajarkan konsep untuk bersyukur dengan menerima sepenuh hati segala sesuatu yang telah dimiliki sehingga tidak bersyukur ataupun *kufur nikmat* merupakan bentuk akhlak tercela dalam *perspektif* akhlak islami sebagaimana disebutkan dalam Q.S Ibrahim ayat 7: *"Sesungguhnya jika kamu bersyukur, maka niscara Aku akan menambahkan nikmat kepadamu, akan tetapi ketika kamu mengingkari nikmat-Ku, maka pasti azab-Ku sangatlah berat"* (Al-Quran, 2019). Sikap ini juga dapat memengaruhi pola pikir audiens, terutama remaja yang cenderung meniru idola mereka (Rimasasi & Astutik, 2021).

Karakter Terpuji (Akhlak Mahmudah)

Menasehatkan untuk bersabar saat bermain



Gambar 4. Scene streamer marsha ozawa memerintahkan untuk sabar

Sabar adalah perbuatan menahan diri dari hal yang di inginkan oleh nafsu (Sarshenas, 2014). Sabar juga merupakan lawan kata dari tergesa-gesa. Sehingga sabar dapat diartikan sebagai sikap untuk menahan diri dan tidak tergesas-gesa dalam segala sesuatu. Gambar diatas adalah salah seorang streamer Mobile Legend:Bang Bang dengan nama youtube MarshaOzawa dengan subscriber sebanyak 2,74 juta (Marshaozawa, 2023). Dimana dalam streamer tersebut streamer mengucapkan *"sabar oi sabar !"*. Karena rekan satu timnya belum siap untuk menyerang sehingga diperintahkan untuk sabar agar tidak gegabah dalam mengambil keputusan. Hal ini berkesesuaian dengan akhlak yang terpuji dalam *perspektif* akhlak islam karena salah satu ajaran dalam akhlak islam adalah anjuran untuk bersabar.

Kesabaran ini merupakan akhlak yang baik karena mengajarkan manusia untuk tidak terburu-buru mengambil keputusan serta dapat memberikan efek kekuatan ketika

menghadapi masalah yang sulit (Mutaqin, 2022). Beberapa streamer menunjukkan sikap sabar, misalnya dengan mengingatkan anggota tim untuk menunggu waktu yang tepat sebelum menyerang. Sikap ini mencerminkan nilai akhlak Islami yang menekankan pentingnya pengendalian diri dan perencanaan matang (Wahyuni & Fadriati, 2022). Contoh perilaku ini dapat memberikan pengaruh positif bagi audiens dengan mengajarkan pentingnya pengendalian diri dalam menghadapi tekanan.

Kerjasama tim dan berpikir sebelum bertindak



Gambar 5. R7 persiapan memberi blade armor



Gambar 6. R7 mengajak kerjasama satu team untuk bersama-sama menyerang

Kerjasama tim adalah suatu usaha yang dilakukan oleh satu individu bersama dengan individu lain yang berada dalam satu kelompok yang sama guna mencapai suatu tujuan tertentu (Najati & Susanto, 2022). Pada gambar 5 diatas terlihat seorang streamer dengan nama channel youtube R7 Tatsumaki yang memiliki 3,05 juta subscriber sedang melakukan streaming dan mengatakan "*ini kita tinggal beli blade armor ya guys*" (Tatsumaki, 2023). Ucapan streamer tersebut menandakan bahwasannya streamer tersebut sedang mempersiapkan senjata yang akan dibeli selanjutnya untuk bisa menyerang markas musuh dan memenangkan permainan. Pada gambar 6, terlihat bahwasannya R7 mengajak teman-teman satu timnya untuk berkumpul dengan mengatakan "*stick stick*". Hal ini menandakan bahwasannya streamer tersebut mengajak temannya bekerja sama untuk bersama-sama menyerang musuh agar bisa mendapatkan kemenangan. Dua karakteristik diatas menggambarkan adanya sikap untuk saling bekerja sama serta berfikir sebelum melakukan tindakan. Dua sikap tersebut sejalan dengan perspektif akhlak islami sehingga tergolong dalam karakter ataupun akhlak yang terpuji (Yuni, 2018).

Tabel 1: Karakteristik Akhlak Baik dan Buruk Streamer Mobile Legends

No	Streamer	Karakteristik Akhlak Baik (Mahmudah)	Karakteristik Akhlak Buruk (Madzmumah)	Situasi atau Konteks
1	Pascol	-	Memaki teman satu tim, menggunakan kata kasar seperti "tolol", "babi".	Saat marah karena strategi tim tidak sesuai ekspektasi.
2	Brandon Kent	-	Tergesa-geza mengambil keputusan, mengumpat, tidak bersyukur.	Saat kalah akibat keputusan impulsif yang diambil sendiri.
3	Marsha Ozawa	Mengingatkan tim untuk sabar, mengendalikan emosi.	-	Saat menghadapi tekanan tim lawan yang lebih kuat.
4	R7 Tatsumaki	Kerja sama tim, berpikir sebelum bertindak.	-	Saat mempersiapkan strategi menyerang bersama tim.

Penelitian ini menunjukkan bahwa karakter yang ditampilkan streamer Mobile Legends: Bang Bang selama sesi live streaming memiliki pengaruh yang signifikan terhadap akhlak penonton, terutama remaja. Hal ini terlihat dari kecenderungan audiens untuk meniru perilaku streamer, baik dalam penggunaan bahasa maupun dalam cara menghadapi konflik selama permainan. Sebagian streamer, seperti Marsha Ozawa dan R7 Tatsumaki, memberikan contoh akhlak Islami yang positif, seperti kesabaran, kerja sama tim, dan berpikir sebelum bertindak. Namun, terdapat pula streamer seperti Pascol dan Brandon Kent yang memperlihatkan perilaku negatif, seperti berkata kasar, tergesa-geza, dan tidak bersyukur.

Perilaku streamer tersebut menciptakan pengaruh yang beragam terhadap audiens. Perilaku positif, seperti kesabaran dan kerja sama, dapat menginspirasi penonton untuk bertindak lebih bijak sesuai nilai-nilai Islami. Sebaliknya, perilaku negatif dapat menormalisasi kebiasaan buruk, seperti agresi verbal dan impulsivitas, yang bertentangan dengan prinsip akhlak Islami. Hasil penelitian ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa interaksi digital memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku sosial dan emosional audiens.

Platform streaming seperti YouTube berperan penting dalam membangun lingkungan digital yang sehat. Edukasi etika Islami kepada streamer sangat diperlukan untuk menciptakan konten yang mendidik. Upaya ini dapat dilakukan melalui kerja sama dengan organisasi keagamaan untuk menyusun panduan etika, meningkatkan moderasi konten negatif, dan mendukung streamer yang menunjukkan akhlak Islami dengan promosi khusus. Langkah-langkah ini tidak hanya akan mendorong perilaku positif di kalangan streamer tetapi juga memberikan kontribusi dalam membangun komunitas digital yang lebih baik dan mendukung perkembangan generasi muda. Penelitian ini mempertegas pentingnya perilaku streamer sebagai panutan dalam menciptakan dampak positif di dunia digital.

Implikasi

Implikasi Teoritis

Konteks karakter streamer Mobile Legend: Bang Bang, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan pada pengembangan pemahaman tentang akhlak Islam. Implikasi pertama adalah dampak pada pendidikan akhlak Islam di era digital, terutama dalam konteks game online dan streaming live. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumber referensi penting dalam pembuatan kurikulum atau program pendidikan yang memfokuskan pada nilai-nilai akhlak Islam yang terkait dengan permainan dan streaming live. Kemudian, penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan teori yang lebih khusus tentang bagaimana live streaming game memengaruhi akhlak seseorang. Dengan mempelajari karakter streamer Mobile Legend: Bang Bang, penelitian ini dapat memberikan dasar untuk membangun teori baru yang menjelaskan bagaimana interaksi dalam live streaming game, khususnya dalam hal permainan online, memengaruhi pembentukan akhlak seseorang.

Selain itu, implikasi teoritisnya juga merambah ke bidang psikologi media dan interaksi sosial online. Studi ini dapat membantu memahami bagaimana perilaku streamer dan interaksi di platform live streaming memengaruhi emosi dan perilaku penonton, memberikan kontribusi pada pengembangan teori psikologi media dan interaksi sosial online. Terakhir, penelitian ini membantu mengembangkan teori etika komunikasi online dengan memfokuskan pada akhlak Islam dalam game live streaming. Ini membuka jalan untuk pengembangan teori etika komunikasi yang lebih khusus dalam dunia digital, yang dapat diterapkan pada berbagai platform media sosial dan live streaming lainnya. Akibatnya, penelitian ini tidak hanya mempengaruhi pendidikan akhlak Islam, tetapi juga membantu mengembangkan teori di beberapa bidang studi yang terkait.

Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan konten positif dalam live streaming, khususnya berkaitan dengan permainan Mobile Legend: Bang Bang. Dengan mengetahui bagaimana streamer berperilaku, pemilik platform streaming dan streamer dapat lebih mempertimbangkan konten yang disajikan, mendorong pengembangan konten yang positif, mendidik, dan memberikan inspirasi kepada penonton, sehingga memungkinkan peningkatan kualitas konten. Penelitian ini juga memiliki efek positif pada penonton yang aktif mengikuti live streaming game Mobile Legend: Bang Bang. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang karakter streamer, penonton dapat menjadi lebih selektif dalam memilih streamer yang diikuti dan mendapatkan manfaat dari interaksi online yang lebih baik. Dalam permainan online, mereka dapat belajar tentang hal-hal seperti bersyukur, kesabaran, dan pentingnya bekerja sama.

Selain itu, penelitian ini menghasilkan kesadaran yang lebih besar tentang etika bermain game online. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan etika bermain game online dan mempromosikan lingkungan yang lebih sehat dalam komunitas permainan karena streamer dengan sikap positif, komunikasi yang baik, dan kerja tim dapat menjadi contoh bagi komunitas permainan. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik dan pembuat kebijakan untuk membuat program edukasi akhlak Islam di era digital. Program-program ini dapat menggunakan aktivitas online seperti bermain game secara live untuk menyampaikan nilai-nilai Islam kepada generasi muda, memperkaya pendekatan pendidikan modern. Terakhir, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pemain game online, khususnya tentang etika yang ditunjukkan oleh streamer. Pemahaman ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendekatan intervensi yang lebih komprehensif terhadap kecanduan game

yang melibatkan aspek etika dan akhlak dalam upaya pencegahan dan penanganan masalah kecanduan game.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa streamer Mobile Legends: Bang Bang memiliki karakter yang beragam, yang dapat diklasifikasikan berdasarkan perspektif akhlak Islami menjadi akhlak terpuji (mahmuudah) dan akhlak tercela (madzmumah). Streamer seperti Marsha Ozawa dan R7 Tatsumaki mencerminkan akhlak terpuji dengan menunjukkan kesabaran, kerja sama tim, dan perencanaan sebelum bertindak. Perilaku ini selaras dengan nilai-nilai Islami yang menekankan pentingnya pengendalian diri, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang bijak. Sebaliknya, ditemukan pula perilaku yang mencerminkan akhlak tercela, seperti yang ditampilkan oleh Pascol dan Brandon Kent. Karakter negatif ini meliputi penggunaan kata-kata kasar, tergesa-gesa dalam mengambil keputusan, sikap tidak bersyukur, dan tindakan menghina sesama pemain. Perilaku tersebut bertentangan dengan ajaran Islam, yang mengedepankan sikap saling menghormati, bersyukur, dan menjaga lisan. Penelitian ini juga menegaskan bahwa perilaku streamer dapat memberikan dampak signifikan terhadap audiens, terutama remaja yang sering menjadikan mereka sebagai panutan. Akhlak negatif dapat menormalisasi perilaku yang tidak sesuai dengan nilai Islami, sedangkan akhlak positif berpotensi memberikan inspirasi kepada audiens untuk bersikap lebih bijak dan konstruktif. Oleh karena itu, edukasi etika Islami kepada streamer sangat penting untuk menciptakan konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Hal ini dapat mendukung upaya membangun komunitas digital yang sehat dan bermanfaat, sejalan dengan nilai-nilai moral yang tinggi.

Rujukan

- Al-Quran. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Ath-thobari. (2010). *Tafsir Ath-thobari Min Kitab Jami` Al bayan `An Ta`wil Ayyil Quran*. Muassasah Ar-risalah.
- Dwiwoi. (2023). *Dilarang Marah-Marah Main Mobile Legend Guys*.
<https://www.youtube.com/watch?v=laKIzW006Jo&t=15640s>
- Fachry, M. Al, & Alfurqan, A. (2022). Analisis Film Animasi Spongebob Squarepants Ditinjau Dari Nilai-Nilai Akhlak Dalam Islam. *An-Nuha*, 2(3), 683–691.
<https://doi.org/10.24036/annuha.v2i3.248>
- Ferreira, P. da C., Veiga Simão, A. M., Pereira, N. S., Paulino, P., & Oliveira, S. (2021). Online verbal aggression, social relationships, and self-efficacy beliefs. *New Media & Society*, 23(5), 960–981. <https://doi.org/10.1177/1461444820905531>
- Halim Tamuri, A., Yusof Othman, M., Dakir, J., Munawar Ismail, A., & Stapa, Z. (2013). Religious education and ethical attitude of Muslim adolescents in Malaysia. *Multicultural Education & Technology Journal*, 7(4), 257–274.
<https://doi.org/10.1108/METJ-03-2013-0008>
- Haneef, F., Abbasi, R. A., Sindhu, M. A., Khattak, A. S., Noor, M. N., Aljohani, N. R., Daud, A., & Arafat, S. (2020). Using network science to understand the link between subjects and professions. *Computers in Human Behavior*, 106.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106228>
- Heo, J., Kim, Y., & Yan, J. (2020). Sustainability of Live Video Streamer's Strategies: Live Streaming Video Platform and Audience's Social Capital in South Korea. *Sustainability*, 12(5), 1969. <https://doi.org/10.3390/su12051969>
- Iffah, F., & Yasni, Y. F. (2022). Manusia Sebagai Makhluq Sosial. *Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.31958/lathaif.v1i1.5926>
- Jalaluddin. (2018). *Psikologi Pendidikan Islam*. Pustaka Pelajar.

- Jodén, H., & Strandell, J. (2022). Building viewer engagement through interaction rituals on Twitch.tv. *Information, Communication & Society*, 25(13), 1969–1986.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1913211>
- Marshaozawa. (2023). *Oh Gitu*. <https://www.youtube.com/watch?v=mEt3-JmRSi0&t=3454>
- Mutaqin, M. Z. (2022). Konsep Sabar Dalam Belajar Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization*, 3(1).
<https://doi.org/10.30984/jpai.v3i1.1853>
- Najati, H. A., & Susanto, A. H. (2022). Pengaruh Komunikasi Dan Kerjasama Tim Terhadap Kinerja Karyawan Inews Jakarta. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Ekonomi*, 1(2), 058–079.
<https://doi.org/10.55606/jurrie.v1i2.355>
- Reski. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi perilaku Phubbing Generasi Milenial). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96–105.
<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v8i1.3130>
- Rimasasi, D. S., & Astutik, A. P. (2021). Integrasi Akhlak Islami Dalam Seni Teater. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 19(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.29062/ar-risalah.v19i1.955>
- Rofi'ie, A. H. (2017). Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 1(1), 113–128.
<https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2017.001.01.7>
- Sarshenas, M. (2014). Islamic education in Shahnameh. *Advances in Environmental Biology*, 8(25), 267–273. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85063840132&partnerID=40&md5=0b048dbaaf370c6379ad53b6141434eb>
- Shi, X., Yu, C., & Wu, D. (2021). Influence of Internet Language Violence on Young Students' Mental Health and Intervention Countermeasures. *Journal of Healthcare Engineering*, 2021, 1–14. <https://doi.org/10.1155/2021/1603117>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Tatsumaki. (2023). *Live Hampir Immortal Woi*.
<https://www.youtube.com/watch?v=Vo0ihz7URRg>
- Taufik, H., & Ramadhana., M. R. (2022). Analisis Perundungan Siber Flaming atas Komunikasi Penggemar BTS di Twitter. *AVANT GARDE J Ilmu Komun*, 10(1).
- Wahyuni, N., & Fadriati, F. (2022). Integrasi Konsep Sabar Dalam Pendidikan Akhlak Dan Psikologi. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 5(2), 116. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v5i2.2105>
- Wang, M., & Li, D. (2020). What motivates audience comments on live streaming platforms? *PLOS ONE*, 15(4), e0231255. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231255>
- Wölfling, K., Duven, E., Wejbera, M., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2020). Discounting delayed monetary rewards and decision making in behavioral addictions – A comparison between patients with gambling disorder and internet gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 108, 106446. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106446>
- Xu, Q., Kim, H., & Billings, A. C. (2022). Let's Watch Live Streaming: How Streamer Credibility Influences Brand Attitude in Esports Streamer Marketing. *Communication & Sport*, 10(2), 271–290. <https://doi.org/10.1177/21674795211067819>
- Yunere, F., Keliat, B. A., & Putri, D. E. (2019). Pengaruh Pelaksanaan Manajemen Marah Terhadap Perilaku Kekerasan Pada Siswa SMK. *Jurnal Kesehatan Perintis (Perintis's Health Journal)*, 6(2), 153–163. <https://doi.org/10.33653/jkp.v6i2.300>
- Yuni, Y. (2018). The attitude of risk taking Islamic junior high school (MTs) students in learning mathematics. In A. S., M. R., K. D., J. A., R. L., R. R., H. L., Y. K., W. null, S. A., & N. E. (Eds.), *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1013, Issue 1). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012113>