

**ANALISIS SIMBOL-SIMBOL ISLAM DALAM GAME
ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

BUSTANUL IRVAN

NIM. 411307132

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



AR - RANIRY

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**BANDA ACEH
1440 H / 2019 M**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Oleh

**BUSTANUL IRVAN
NIM. 411307132**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

**Drs. H. A. Karim Syeikh, M.A
NIP. 195504201982031002**

Pembimbing II,

**Fairus S. Ag., M.A.
NIP. 197405042000031002**

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Diajukan Oleh

**BUSTANUL IRVAN
NIM. 411307132**

Pada Hari/Tanggal

**Selasa, 22 Januari 2019 M
15 Jumadil awal 1440 H**

**Di
Darussalam-Banda Aceh**

**Panitia Sidang
Munaqasyah**

Ketua,


Drs. H. A. Karim Syeikh, M.A.
NIP. 195504201982031002

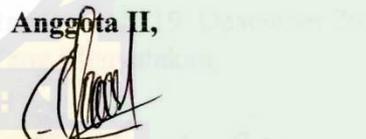
Sekretaris,


Fairus, S. Ag., M.A.
NIP. 19740504 2000031002

Anggota I,


Ridwan Muhammad Hasan, Ph. D
NIP. 19710413200501102

Anggota II,


Syahril Furgany, M.I.Kom.
NIDN. 1328048901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry


Dr. Fakhri, S. Sos., MA
NIP. 19641129 199803 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Bustanul Irvan

NIM : 411307132

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 19 Desember 2018

Yang Menyatakan,



Bustanul Irvan
NIM: 411307132

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji dan syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan kasih sayang dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun karya ilmiah ini. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membekali umatnya dengan pengetahuan dan pendidikan yang sempurna.

Dengan izin Allah SWT, berkat bantuan dari semua pihak, penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini, guna memenuhi beban studi untuk mencapai gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “*Analisis Simbol-simbol Islam Dalam Game Oline*”.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis turut menyampaikan ribuan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Yang teristimewa, untuk kedua orang tua penulis, Ayah Helmi dan Ibu tercinta Timariah yang telah membesarkan ananda dengan penuh kasih sayang, juga yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan dukungannya sehingga ananda mampu menyelesaikan pendidikan hingga sampai jenjang sarjana. Begitu juga kepada adik-adik penulis Farah Qariba dan kakak penulis Idayana yang tiada henti terus menyemangati. Selain itu juga kepada keluarga besar dan sanak saudara yang ikut mendoakan untuk kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.

2. Prof.Dr. H. Warul Walidin AK. MA. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menuntut ilmu atau belajar di UIN Ar-Raniry.
3. Dr. Fakhri S.Sos, MA. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Drs. Yusri M.LIS selaku Wakil dekan I Zanuddi T. M.Si. selaku Wakil dekan II, dan Dr. T Lembong Misbah, MA selaku Wakil Dekan III.
4. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Bapak Dr. Hendra Syahputra, ST., MM
5. Pembimbing 1 Bapak Drs. H. A. Karim Syeikh, M. A. Yang telah meluangkan waktu serta sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis. Pembimbing 2 Bapak Fairus, S. Ag., M.A. Sebagai pembimbing yang selalu setia, yang memberikan semangat dan motivasinya serta ide-ide arahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Anita., M.Hum selaku penasihat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan kontribusi dan semangat bagi penulis.
7. Bapak Drs. H. A Karim Syeikh., MA. (Penguji Komprehensif Pengetahuan Agama). Bapak Dr. Hendra Syahputra, ST., MM (Penguji Komprehensif Pengetahuan Umum). Bapak Zainuddin T., M.Si (Penguji Komprehensif Dasar Keahlian dan Kejurusan).
8. Para dosen dan asisten dosen, serta karyawan di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

9. Sahabat-sahabat penulis, Syukrizal, Mursaha, Yulisman, Kharisma, Arief Maulana, Rahmad Iqbal, Miftahul Jannah, Rahayu Mahdalena, Nonita Yasmiliza, Mawaddaturrahmi, Uswatun Hasanah, Tartila serta penghuni apartemen dan bescam Dan yang istimewa kawan-kawan unit 7 (tujuh) serta kelompok Kpm gampong Baet kecamatan Baitussalam kabupeten Aceh Besar.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat membantu dalam penulisan skripsi ini. penulis hanya dapat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah yang maha pengasih dan penyayang akan membalas semua kebaikan keluarga dan sahabat-sahabatku tercinta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk masukan berupa kritikan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan kepada semua pihak.

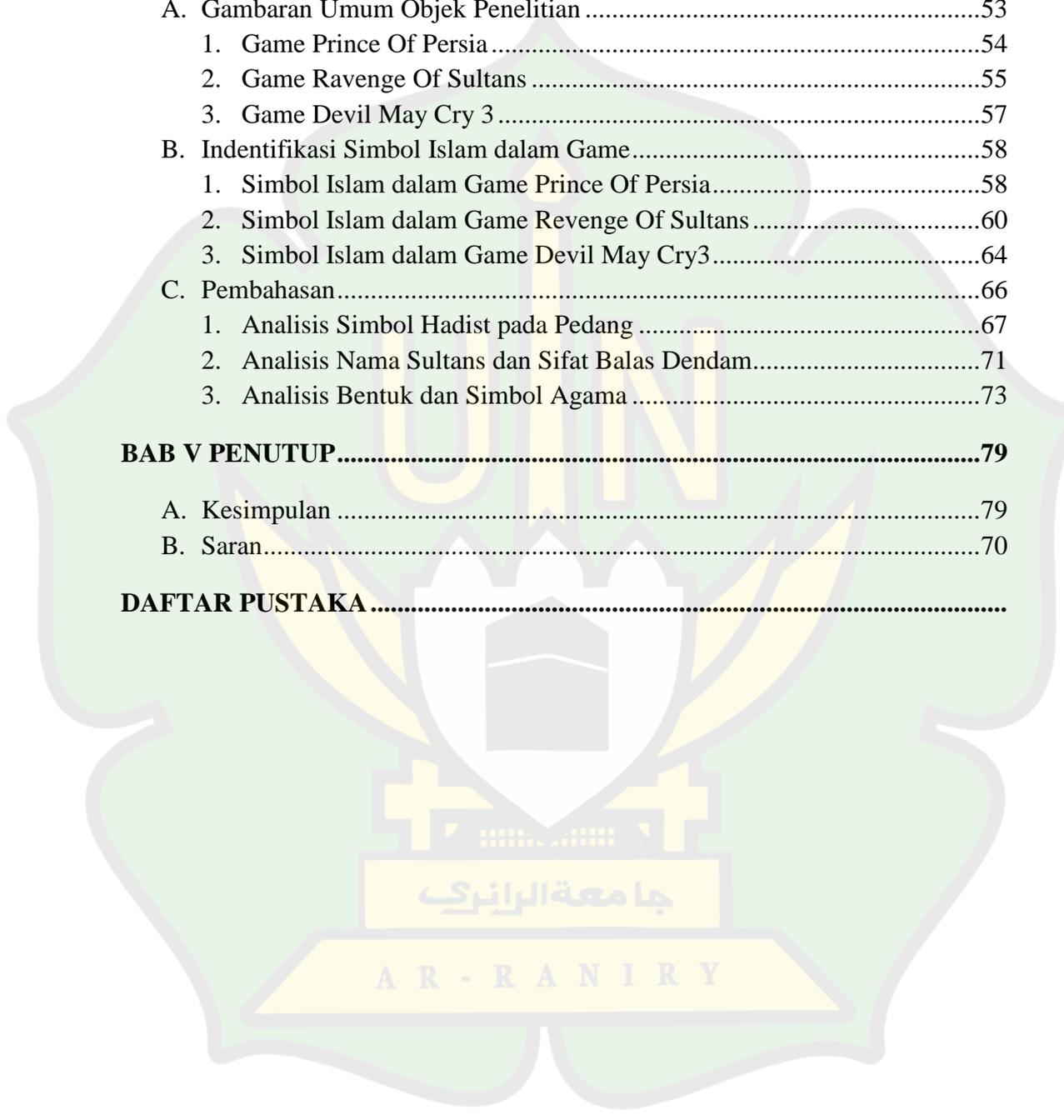
Banda Aceh, 19 Desember 2018
Penulis,

Bustanul Irvan

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Terdahulu.....	9
B. Ranah Analisis	11
1. Pengertian Analisis.....	11
2. Komponen Analisis.....	13
C. Simbol-Simbol dalam Komunikasi	16
1. Simbol Atau Kode	16
2. Simbol Status dan Gaya Hidup	21
3. Tanda dan Makna.....	24
4. Simbol-Simbol dan Budaya Religi	24
D. Manusia Sebagai Pembuat Simbol.....	26
E. Game Online Sebagai Media Simbolik.....	28
a. Pengertian Media	28
b. Macam-Macam Media Sebagai Sarana Simbolik	28
F. Game Online dalam Pandangan Islam	29
1. Merusak Atau Menjelekkkan Keyakinan yang Benar	30
2. Mendistorsi Citra Islam dan Muslim	39
3. Merusak Adab Membuat Hal-hal Tercela Menjadi Hal-hal yang Dicintai	43
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Metode yang Digunakan	47
B. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	48

C. Langkah-Langkah Analisis Isi	49
BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS	53
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	53
1. Game Prince Of Persia	54
2. Game Ravenge Of Sultans	55
3. Game Devil May Cry 3	57
B. Indentifikasi Simbol Islam dalam Game.....	58
1. Simbol Islam dalam Game Prince Of Persia.....	58
2. Simbol Islam dalam Game Revenge Of Sultans	60
3. Simbol Islam dalam Game Devil May Cry3.....	64
C. Pembahasan.....	66
1. Analisis Simbol Hadist pada Pedang	67
2. Analisis Nama Sultans dan Sifat Balas Dendam.....	71
3. Analisis Bentuk dan Simbol Agama	73
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA



ABSTRAK

Simbol Islam bukan sekedar lambang tetapi memiliki makna spritual dan kebudayaan. Dalam aspek kebudayaan, simbol Islam tidak hanya lahir dari tangan manusia namun lebih dari itu, dari wahyu dan bimbingan keilahian melalui para nabi dan rasul. Simbol itu sangat dimuliakan dan orang akan tersinggung apabila ditempatkan pada posisi yang tidak seharusnya. kenyataannya hari ini sebagian umat Islam tidak menyadari simbol-simbol tersebut telah dilecehkan dengan cara dipropaganda dalam permainan yang melalaikan dan merusak aktifitas serta pikiran anak-anak dan remaja.

Terkait hal tersebut penelitian ini bermaksud untuk melihat (1) bagaimana bentuk simbol-simbol Islam dalam *game online* yang selama ini masih dimainkan oleh banyak orang terutama generasi muda muslim, dan (2) bagaimana pandangan Islam terhadap simbol Islam dalam *game online* tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui bentuk simbol-simbol Islam dalam *game online*, (2) untuk mengetahui pandangan Islam terhadap simbol Islam dalam *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*) yang bersifat kualitatif. Metode tersebut adalah mengkaji simbol-simbol dalam *game online* yang akan menghasilkan suatu kesimpulan tentang kecenderungan isi, tema, dan tahapan (level) permainan.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa *game online* secara transparan meletakkan simbol Islam di dalamnya, seperti game *Prience of Persia*, *Revenge of Sultan* dan *Devil My Cry3*. Adapun beberapa simbol Islam dalam game tersebut, (1) hadits nabi yang terletak di antara dua bilah pedang, (2) gambar kastil atau istana yang menyerupai masjid (3) Nama sultan yang merupakan raja bagi negara islam disandingkan dengan sifat tercela yaitu balas dendam (4) pintu ka'bah di serupakan dengan pintu sarang setan.

Hadits nabi yang terletak di antara dua bilah pedang hadits tersebut merupakan hadits dakwah jika simbol itu diberi makna maka dakwah digambarkan dan disebarkan dengan kekerasan. Selain itu gambar kastil atau istana yang menyerupai masjid yang kapan saja dapat dibakar oleh musuh dalam bentuk serangan untuk memperoleh poin. Kemudian nama sultan yang merupakan gelar bagi pemimpin negara muslim digambarkan dengan sifat tercela yaitu sifat balas dendam dan sifat tersebut sangat bertentangan dengan agama Islam. Dan yang terakhir simbol islam yaitu pintu ka'bah sabagai kiblat ummat Islam diserupakan dengan pintu sarang setan, secara tidak langsung makna yang diberikan adalah ummat Islam menyembah sarang setan.

Kata kunci: Analisis, Simbol, Game dan Islam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan dasar yang memang hanya ada pada manusia, adalah kebutuhan akan simbolisasi. Fungsi pembentukan simbol ini adalah satu di antara kegiatan-kegiatan dasar manusia, seperti makan, melihat, dan bergerak. Ini adalah proses fundamental dari pikiran, dan berlangsung setiap waktu. Prestasi-prestasi manusia bergantung pada penggunaan simbol-simbol. Hal-hal yang merupakan simbol-simbol kekayaan (uang, surat obligasi, *master card*, deposito, gelar-gelar), tanda pangkat yang kita sematkan pada pakaian kita, pakaian bermerek *calvin clane*, *giorgio Armani*, *saint Laurent*, *elle* dan lain-lain, atau plat-plat kendaraan bermotor rendah, dianggap sebagian orang sebagai lambang keistimewaan sosial. Bagi hewan hubungan dalam sesuatu dengan sesuatu lainnya tidak ada, kecuali dalam bentuk elementer.¹

Proses komunikasi dengan simbolik dapat kita jumpai kapan dan dimana saja, karena salah satu prinsip komunikasi adalah proses simbolik. Seiring dengan perkembangan teknologi proses komunikasi simbolik tampak lebih jelas dan nyata, hampir semua komunikasi melalui media teknologi menggunakan simbol. Media yang diciptakan untuk memajukan kehidupan manusia, juga berdampak negatif disebabkan ada pesan atau simbol yang disampaikan oleh sekelompok orang, untuk menghina atau merendahkan kelompok lainnya.

¹ Ahmad Sihabudin, *Komunikasi Antarbudaya Suatu Persepektif Multidimensi*, (Jakarta: bumi askara, 2013). Hal. 64

Simbol-simbol agama merupakan hal yang sakral dalam kehidupan bermasyarakat, simbol tersebut ditempatkan pada tempat yang di hormati dan dimuliakan oleh penganutnya. Dalam agama Islam simbol merupakan ciri khas dan identitas dari agama itu sendiri. Dari sekian banyak simbol Islam diantaranya yang tentu bukan hal yang asing bagi kita seperti, Al-Qur'an, Ka'bah, masjid, tulisan Allah dan Muhammad SAW, Bendera Islam, pakaian, kaligrafi dan lain sebagainya.

Simbol-simbol tersebut kini mulai dipropaganda dan dilecehkan oleh sebahagian orang-orang kafir yang benci kepada agama Islam. Sejak perkembangan teknologi baik berupa komputer maupun gadget, salah satu aplikasi didalamnya yang sangat digemari oleh anak-anak dan remaja adalah Game, dipadukan dengan jaringan koneksi maka para pemain dapat saling terhubung satu sama lain diseluruh belahan dunia, game ini disebut game online.

Game online pada saat ini sangat beragam dan jumlahnya sangat banyak, dan pemain game ini biasanya adalah anak-anak hingga remaja, atau usia pelajar. Simbol dalam game online dapat dikatakan selalu ada dan beragam dengan tujuan yang berbeda-beda, banyak Game apakah itu di sengaja atau tidak oleh pembuatnya, Simbol atau lambang sebagai sarana atau mediasi untuk membuat dan menyampaikan suatu pesan, menyusun sistem *epistimologi* dan keyakinan yang dianut.²

Penanaman simbol Islam dalam game online dapat dikatakan usaha propaganda yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan cara pesannya

² Sujono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 187

disampaikan dalam bentuk yang sangat sederhana dengan cara berulang-ulang dan terus-menerus sambil diselingi penonjolan slogan-slogan. Santoso Sastropetro dalam bukunya *Propaganda Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa*, ia mengutip Lawrence W. Doob mengenai teknik propaganda salah satunya adalah *delayed and concealed suggestions*, propaganda dapat dilakukan secara terang-terangan, namun kadang kala usaha penanaman sugesti dilakukan secara lambat dan tersembunyi sambil merahasiakan tujuannya. Kadang-kadang para propagandis yang bersangkutan tidak meyakinkan dirinya secara terang-terangan.³

Di antara sekian banyak *game online* yang meletakkan simbol Islam di dalamnya adalah *Devil May Cry3* jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia maka maknanya lebih kurang *Iblis Mungkin Menangis*, dalam skenario game ini menceritakan mengenai seorang tokoh yang bertugas membasmi setan untuk menyelesaikannya harus melalui 12 pintu. Tokoh utama bernama Dante, nama ini diambil dari nama Dante Aligheri seorang penyair Italy abad ke 14 dan pejuang di masa perang salib III.

Adapun simbol Islam yang ditampilkan dalam game ini adalah, sebuah pintu yang sangat mirip dengan pintu Ka'bah. Dan pintu ini dijadikan sebagai sebuah pintu yang menghubungkan antara dunia setan dengan dunia nyata, dan tugas dari tokoh utama membuka pintu dengan membaca mantra-mantra. Dan simbol Islam yang kedua dalam game ini adalah tulisan Allah pada pintu

³ Santoso Sastropetro, *Propaganda Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa*, (Bandung: Alumni, 1991). Hal. 167

tersebut.⁴ Simbol seperti ini jelas menghina agama Islam, pintu Ka'bah dijadikan pintu masuk ke dunia setan.

PRINCE OF PERSIA The Sand of Time, game yang satu ini juga menampilkan simbol Islam didalamnya. Meskipun judul nya Persia yang artinya Negara-negara Islam, seperti Iran, Irak dan Mesir namun ceritanya sama sekali tidak menggambarkan Islam justru game ini melecehkan Islam dengan simbol yang tidak sepatutnya diletakkan pada game ini. Simbolnya terletak pada pedang yang dibawa oleh tokoh utama dalam game, pedang itu diukir sebuah kalimat yang sangat serupa dengan hadits nabi, kalimatnya adalah *Sampaikan Ajaranku Walaupun Satu Ayat*, dengan pedang tersebut tokoh dalam game akan membunuh siapa saja yang menghalanginya. Makna lain dari game ini yang ingin ditampilkan adalah Islam dibawa dengan pedang dan kekerasan.

Masih banyak game lain yang meletakkan simbol Islam di dalamnya, hal ini sangat berbahaya bagi generasi yang akan datang. Mereka akan lebih mengenal simbol yang ada dalam game ketimbang simbol atau tanda kebesaran Islam, hal ini dikarenakan permainan anak-anak dan remaja pada massa ini lebih banyak di dalam rumah dengan permainannya, terutama yang tinggal di kota.

Simbol Islam bukan sekedar lambang akan tetapi memiliki makna spritual dan kebudayaan. Simbol Islam adalah sebuah kebudayaan yang lahir dari tangan manusia namun lebih dari itu, simbol Islam lahir dari wahyu dan bimbingan ke Ilahian melalui para nabi dan Rasul. Simbol itu sangat dimuliakan dan orang akan tersinggung apabila simbol Islam ditempatkan pada tempat yang tidak seharusnya.

⁴ Analisa penulis pada game Devil May Cry

Namun kenyataannya sebahagian ummat Islam tidak menyadari akan simbol-simbol telah dileceh dan dihinakan, dengan cara di propaganda oleh orang kafir diselipkan dalam permainan yang melalaikan dan merusak aktifitas dan pikiran anak-anak dan remaja.

Dari permasalahan inilah, penulis ingin meneliti dan mengungkapkan serta memberikan pemecahan masalah yang timbul dengan judul "*Analisis Simbol-Simbol Islam dalam Game Online*" agar memberi masukan bagi anak-anak dan orang tua agar memilih game yang dapat mengasah kemampuan anak-anak dalam menghadapi sebuah rintangan, selain itu kita harus ikut andil dengan tidak mendownload dan memainkan game yang melecehkan agama Islam, melalui simbol-simbol yang mereka tampilkan.

B. Rumusan Masalah

Aspek simbolik komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Simbol memiliki makna sesuai dengan konteks budaya serta adat istiadat, dan kini mulai dimodifikasi melalui teknologi satu di antara teknologi itu adalah melalui game online. Game-game online sudah mencapai puncak kesenian dalam gambar, warna, imajinasi, grafik dan animasi. Sehingga Peletakan simbol-simbol pada game online ditenggarai memiliki implikasi terhadap nilai-nilai budaya, adat, dan agama. Tenggarai dengan hal tersebut, penelitian ini hendak melihat:

1. Bagaimana bentuk simbol-simbol Islam dalam game online.?
2. Bagaimana pandangan Islam terhadap simbol Islam dalam game online.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dan dalam rangka penelitian ini, maka terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai, diantaranya:

1. Untuk mengetahui bentuk simbol-simbol Islam dalam game online.!
2. Untuk mengetahui padangan Islam terhadap simbol Islam dalam game online.!

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai *Analisis Simbol-Simbol Islam Dalam Game Online*, diharapkan dapat memberi mamfaat dalam bentuk teoritis dan praktis

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan sebagai kajian ilmiah khususnya dalam bidang komunikasi dan simbolik
 - b. Dapat dijadikan bahan referensi atau pedoman untuk penelitian lebih lanjut tentang komunikasi, simbol dan game online.
2. Manfaat praktis
 - a. Memberikan masukan bagi anak-anak dan remaja agar mengenali simbol-simbol Islam dan tidak memainkan game yang melecehkan Islam
 - b. Memberi masukan kepada orang tua agar mengawasi anak-anaknya agar tidak dipengaruhi oleh simbol-simbol yang ditampilkan dalam game online, sehingga merusak aqidahnya.

E. Definisi Operasional

1. Simbol

Simbol atau lambang adalah suatu proses komunikasi yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya yang berkembang pada suatu masyarakat.⁵ Atau bisa juga di definisikan simbol adalah setiap jenis gambar atau gerakan yang berbentuk dan memiliki makna sebagai pengganti sesuatu dan bukan sesuatu yang memiliki arti alamiah, yang kita sebut tanda.

2. Islam

Secara etimologi kata Islam berasal dari bahasa Arab, yang diambil dari kosa kata salima yang berarti selamat sentosa. Kemudian dibentukkan menjadi kata *aslama* yang berarti taat dan berserah diri. Sehingga terbentuk kata Islam (*aslama-yuslimu-Islaman*) yang berarti damai, aman dan selamat. Orang yang masuk Islam disebut dengan Muslim.⁶

3. Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan Komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya

⁵ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Pt Rajawali Press, 1998). Hal. 103

⁶ Abudin Nata, *Studi Islam Komprehensif*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2011). Hal. 231

game online disediakan oleh perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan game online dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung dalam sebuah jaringan tertentu.⁷



⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring diakses pada tanggal 10 maret 2018

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu diperlukan untuk memperjelas, menegaskan dan untuk melihat permasalahan, kelemahan dan kelebihan substansi yang telah ditulis oleh penelitian lain yang kemungkinan ada permasalahannya adalah sama dan berbeda. Sepanjang penulis ketahui, bahwa hasil-hasil penelitian atau pembahasan terdahulu tentang “*Analisis Simbol-simbol Islam dalam Game Online*” belum pernah dilakukan. Dengan demikian keaslian penelitian ini dapat di pertanggungjawabkan secara hukum

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh: Rieza Ardiningsih dengan judul penelitian “ Makna simbol nilai-nilai Islam dalam kesenian Burok”, “Nada Buana” Penelitian ini mengangkat masalah bahwa kesenian burok “Nada Buana” yang terdapat di Desa Banjarlor Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes merupakan kesenian Islam yang berbentuk hewan sebagai hewan tunggangan Nabi Muhammad pada saat pertunjukannya. Singa gotong Dan Naga gotong, tari Kuda Lumping, tari Simbah Dancer, Boneka-boneka besar.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana bentuk pertunjukan kesenian Burok, dan (2) Bagaiman nilai-nilai Islam dalam kesenian Burok, Tujuan penelitian adalah untuk (1) Mengetahui tentang untuk pertunjukan kesenian Burok, dan (2) Mengetahui nilai-nilai Islam yang terkandung dalam kesenian Burok.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, sedangkan pengumpulan data diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data terdiri dari mengenali dan mendeskripsikan data, memahami hubungan antar komponen pertunjukan dan melakukan interpretasi, pemeriksaan keabsahan data menggunakan derajat kepercayaan, keteralihan, keterandalan dan objektivitas.

Penelitian yang didapat berupa bentuk pertunjukan kesenian Burok “Nada Buana” dan nilai Islami yang terkandung. Bentuk pertunjukan kesenian burok memiliki pola petunjukan yaitu terdiri dari (1) Awal petunjukan meliputi nyanyian lagu Bismillah dan tari Simbah Dancer, (2) Inti petunjukan meliputi tari Jaran Lumping, Barongsai, Singa Gotong dan Naga Gotong, Burok, pengenalan boneka besar (Bedawang), dan arak-arakan, (3) Penutup petunjuk meliputi penampilan boneka Bedawang (atraksi penutup) dan drama singkat. Kesenian Burok ini merupakan imajinasi perwujudan hewan tunggangan Nabi Muhammad SAW saat melakukan Isra Mi’raj. Nilai-nilai Islam dalam kesenian Burok “Nada Buana” dapat dilihat dari bentuk Burok, gerak, iringan tata rias dan busana.¹

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan adalah subjek penelitian. Penelitian terdahulu subjeknya adalah simbol Islam dalam seni tari yang meliputi gerakan, nyanyian, media (atau sarana pendukung) dan pesan yang disampaikan, sementara subjek penelitian yang penulis lakukan adalah simbol Islam yang ada dalam game online yang berupa gambar, lambang, animasi dan sebagainya.

¹ Dikutip dari Rieza Ardiningsih, Skripsi Makna Simbol Nilai-Nilai Islam Dalam Kesenian Burok “Nada Buana” Tahun 2013.

B. Ranah Analisis

1. Pengertian Analisis

“Analisis adalah melihat sesuatu hal, mengumpulkan, membaca, memaknainya, menghubungkan-hubungkan, menyimpulkan, membuat alternatif penyelesaian di atas kertas.”² Analisis dapat juga diartikan sebagai “penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.”³

Menurut Pajar Hatma Indra Jaya, Analisis adalah aktifitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilih sesuatu sehingga dapat digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya, jadi bisa dikatakan juga analisis adalah proses yang membuat orang berfikir terhadap sesuatu, sehingga muncul tafsiran.⁴

Analisis didesain untuk memproduksi penghitungan yang objektif, terukur dan teruji terhadap isi pesan. Apa yang dianalisis adalah makna denotatif dari isi pesan (*The denotative order of signification*). Analisis isi akan bekerja lebih maksimal jika dilakukan dalam skala besar: semakin banyak yang dianalisis, semakin akurat hasilnya. Analisis isi dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan menghitung unit analisis yang dipilih dalam satu sistem komunikasi. Sebagai contoh, jika saya menonton seluruh drama televisi selama periode tertentu, dan menghitung jumlah laki-laki dan perempuan yang ditampilkan, saya akan

² Pajar Hatma Indra Jaya, *Analisis Masalah Sosial (Breakdown Teori-teori Sosial Menuju Praksis Sosial)*, (Yogyakarta: Senter, 2008). Hal. 29

³ Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Edisi Terbaru*, (Jakarta: Sandoro Jaya). Hal. 40

⁴ Pajar Hatma Indra Jaya, *Analisis Masalah Sosial (Breakdown Teori-teori Sosial Menuju Praksis Sosial)*, (Yogyakarta: Senter, 2008). Hal. 29

menemukan bahwa perbandingan antara laki-laki dan perempuan yang tampil di televisi adalah 2 : 1. Ini yang disebut analisis isi. Unit analisis bisa berupa apa saja yang menarik minat peneliti, kriteria utamanya adalah bahwa unit analisis tersebut harus mudah diidentifikasi, dan muncul dalam intensitas frekuensi tertentu sehingga dapat dihitung dengan metode statistik agar dianggap valid.⁵

Analisis isi telah banyak dikemukakan, definisikan oleh para ahli, di antaranya adalah sebagai berikut:⁶

- a. Menurut Barelson, analisis isi adalah suatu teknik penelitian yang dilakukan secara objektif, sistematis dan deskriptif kuantitatif dari isi komunikasi yang tampak (*manifest*).
- b. Menurut Holsti, analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan.
- c. Menurut Krippendorff, berpendapat bahwa analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi (ditiru) dan sah datanya dengan memerhatikan konteksnya.
- d. Menurut Weber, analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks.
- e. Menurut Riffe, Lacy, dan Fico, menyatakan bahwa analisis isi adalah pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi dari simbol-simbol

⁵ John Fiske, *Pengantar Ilmu komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada: 2012). Hal. 223

⁶ Eriyanto, *Analisis Isi (Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya)*, (Jakarta: Kencana: 2011). Hal. 15

komunikasi, di mana simbol ini diberikan nilai numerik berdasarkan pengukuran yang valid dan analisis menggunakan metode statistik untuk menggambarkan isi komunikasi, menarik kesimpulan dan memberikan konteks, baik produksi ataupun konsumsi.

2. Komponen Analisis Isi

Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (*manifest*), dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi.

a. Objektif

Salah satu ciri penting dari analisis isi adalah objektif. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari suatu isi secara apa adanya, tanpa adanya campur tangan dari peneliti. Penelitian menghilangkan bias, keberpihakan, atau kecenderungan tertentu dari peneliti. Analisis isi memang menggunakan manusia (*human*), tetapi ini harus dibatasi sedemikian rupa sehingga subjektivitas tidak muncul. Hasil analisis isi adalah benar-benar mencerminkan isi dari suatu teks, dan bukan akibat dari subjektivitas (keinginan, bias, atau kecenderungan tertentu) dari peneliti.

Analisis isi disebut objektif jikalau peneliti benar-benar melihat apa yang ada dalam teks (iklan), dan tidak memasukkan subjektivitas (kecenderungan, bias). Peneliti atau *coder* mungkin pelanggan dari salah satu *provider*, mungkin juga mempunyai pengalaman yang buruk terhadap

provider atau punya penilaian kritis atas iklan. Tetapi aneka penilaian atau opini tersebut harus dihilangkan. Peneliti harus benar-benar berdasarkan apa yang terlihat dan didefinisikan secara jelas dalam penelitian.⁷

b. Sistematis

Analisis isi selain objektif, juga harus sistematis. Sistematis ini bermakna, semua tahapan dan proses penelitian telah dirumuskan secara jelas, dan sistematis. Kategori diturunkan dari variabel, variabel diturunkan berdasarkan teori, pengujian dibuat berdasarkan hipotesis. Masing-masing bagian dari penelitian saling berkaitan. Misalnya, variabel tertentu yang dipakai dapat dilacak dari teori yang digunakan. Sistematis ini juga berarti setiap kategori yang dipakai menggunakan suatu definisi tertentu, dan semua bahan dianalisis dengan menggunakan kategori dan definisi yang sama.⁸

c. Replikabel

Salah satu ciri penting dari analisis isi yaitu ia harus replikabel. Penelitian dengan temuan tertentu dapat diulang dengan menghasilkan temuan yang sama pula. Hasil-hasil dari analisis isi sepanjang menggunakan bahan dan teknik yang sama, harusnya juga menghasilkan temuan yang sama. Temuan yang sama ini berlaku untuk peneliti yang berbeda, waktu yang berbeda, dan konteks yang berbeda.⁹

⁷ Eriyanto, *Analisis Isi...* Hal. 16-17

⁸ Eriyanto, *Analisis Isi...* Hal. 18-19

⁹ Eriyanto, *Analisis Isi...* Hal. 21

d. Isi yang Tampak (*Manifest*)

Di antara para ahli, ada perbedaan dalam melihat apakah analisis isi hanya melihat isi tampak (*manifest*) ataukah juga dapat dipakai untuk melihat isi yang tidak tampak (*latent*). Neuendorf dan Krippendorff menyatakan bahwa analisis isi dapat dipakai untuk melihat semua karakteristik dari isi, baik yang tampak (*manifest*) ataupun yang tidak tampak (*latent*). Adapun Barelson menilai bahwa analisis isi hanya dapat dipakai untuk menyelidiki isi yang tampak. Analisis isi tidak dapat dipakai untuk melihat isi yang tidak tampak. Sementara Riffe, Lacy dan Fico, mengajukan jalan tengah. Pada saat proses *coding* dan pengumpulan data, peneliti hanya dapat menilai aspek-aspek dari isi yang terlihat. Sementara pada saat tahap analisis data, peneliti dapat memasukkan penafsiran akan aspek-aspek dari isi yang tidak terlihat.¹⁰

e. Perangkuman (*Summarizing*)

Ciri lain dari analisis isi yaitu ditujukan untuk membuat perangkuman/*summarizing*. Analisis isi umumnya dibuat untuk membuat gambaran umum karakteristik dari suatu isi/pesan. Analisis isi sebaliknya tidak berpretensi untuk menyajikan secara detail satu atau beberapa kasus isi. Analisis isi dapat dikategorikan sebagai penelitian yang bertipe nomotetik yang ditujukan untuk membuat generalisasi dari pesan, dan

¹⁰ Eriyanto, *Analisis Isi...* Hal. 23

bukan penelitian jenis *idiographic* yang umumnya bertujuan membuat gambaran detail dari suatu fenomena.¹¹

f. Generalisasi

Analisis isi tidak hanya bertujuan untuk melakukan perangkuman (*summarizing*) tetapi juga berpretensi untuk melakukan generalisasi. Ini terutama jikalau analisis isi menggunakan sampel. Hasil dari analisis dimaksudkan untuk memberikan gambaran populasi. Analisis isi tidak dimaksudkan untuk menganalisis secara detail satu demi satu kasus. Dalam ilustrasi mengenai iklan sabun mandi di atas, misalnya, analisis isi dimaksudkan untuk membuat generalisasi bagaimana model wanita ditampilkan dalam iklan sabun mandi.¹²

C. Simbol-simbol dalam Komunikasi

1. Simbol atau Kode

a. Pengertian Simbol

Simbol atau lambang secara etimologis, simbol (*symbol*) berasal dari kata Yunani *sym-ballein* yang berarti melemparkan bersama suatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan suatu benda ide. Ada pula yang menyebutkan *symbolos*, yang berarti tanda atau cara yang memberikan sesuatu hal kepada seseorang.¹³

¹¹ Eriyanto, *Analisis Isi...* Hal. 29

¹² Eriyanto, *Analisis Isi...* Hal. 30

¹³ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2016). Hal.

Biasanya simbol terjadi berdasarkan metonimi (*metonymy*), yakni nama bentuk benda lain yang berasosiasi atau yang menjadi atributnya (misalnya *si kaca mata* atau yang berkaca mata) dan metamefora (*metaphor*), yaitu pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (misalnya *kaki gunung*, *kaki meja*, berdasarkan kias pada *kaki manusia*) (Kridaklasana). Semua simbol melibatkan tiga unsur: simbol itu sendiri, suatu rujukan atau lebih, dan hubungan antara simbol dan rujukan. Ketiga hal ini merupakan dasar bagi semua makna simbol.¹⁴

Dalam kamus bahasa Indonesia karangan WJS Poerwardarminta disebut, simbol atau lambang adalah semacam tanda, lukisan, perkataan, lencana, dan sebagainya, yang menyatakan suatu hal, atau mengandung maksud tertentu. Misalnya warna putih melambangkan kesucian, lambang padi lambang kemakmuran, dan kupiah merupakan salah satu tanda pengenal bagi warga Negara Indonesia.

Simbol adalah bentuk yang menandai suatu yang lain di luar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Simbol yang tertulis sebagai bunga, Misalnya, mengacu dan mengemban gambaran fakta yang disebut *bunga* sebagai suatu yang ada di luar bentuk simbolik itu sendiri. Simbol tidak dapat disikapi secara isolatif, terpisah dari asosiatifnya dengan simbol lainnya. Walaupun demikian berbeda dengan bunyi, simbol telah memiliki kesatuan bentuk dan makna.

¹⁴ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*,.... Hal. 156

Berbeda pula dengan tanda (*sign*), simbol merupakan kata atau suatu yang bisa dianalogikan sebagai kata yang telah terkait dengan (1) Penafsiran pemakai, (2) Kaidah pemakaian sesuai dengan jenis wacananya, dan (3) Kreasi pemberian makna sesuai intensi pemakainya. Simbol yang ada dalam game dan berkaitan dengan ketiga butir tersebut disebut bentuk simbolik. Pada dasarnya simbol dapat dibedakan sebagai berikut:¹⁵

- a. Simbol-simbol universal, berkaitan dengan arketipos, misalnya tidur sebagai lambang kematian.
- b. Simbol kultural yang dilatarbelakangi oleh suatu kebudayaan tertentu (misalnya keris dalam kebudayaan jawa)
- c. Simbol individual yang biasanya dapat ditafsirkan dalam konteks keseluruhan karya seorang pengarang.

b. Karakteristik simbol atau kode

Tidak ada kode penandaan yang dapat dipisahkan dari praktik-praktik sosial penggunaannya. Namun demikian, pada karya tulis ini kita lebih fokus pada kategori kode yang kedua. Saya memang menggunakan kata kode untuk menunjukkan sistem penandaan. Semua kode pada tipe ini memiliki sejumlah fitur/karakteristik.

1. Kode-kode tersebut memiliki sejumlah bagian (atau kedangkalan satu bagian) yang bisa dipilih. Unit-unit tersebut (keseluruhannya kecuali kode-kode yang paling sederhana, seperti kode *on-off* yang hanya

¹⁵ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*,..... Hal. 157

memiliki satu bagian) dapat dikombinasikan dengan aturan dan konvensi. Inilah yang disebut sebagai dimensi sintagmatik.

2. Semua kode memiliki makna; bagian-bagiannya adalah tanda-tanda yang mengacu, melalui berbagai cara/sarana, pada sesuatu yang bukan (di luar) tanda itu sendiri.
3. Semua kode bergantung pada persetujuan para penggunanya dan juga pada kesamaan latar belakang budaya, kode dan budaya saling berhubungan secara dinamis.
4. Semua kode menampilkan sebuah fungsi sosial dan komunikasi yang spesifik.
5. Semua kode bisa ditransmisikan oleh media dan saluran komunikasi yang sesuai.

c. Fungsi Simbol atau Kode

Mark Knapp menyebutkan bahwa pengguna kode non-verbal dalam berkomunikasi memiliki fungsi untuk:

1. Menyakinkan apa yang diucapkan (*repetition*)
2. Menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata (*substitution*)
3. Menunjukkan jati diri sehingga orang lain bisa mengenalnya (*identity*)
4. Menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum sempurna.

d. Pembagian Simbol atau Kode

Kode pada dasarnya dapat dibedakan atas dua macam, yakni kode verbal (bahasa) dan kode non-verbal (isyarat):¹⁶

1). Kode verbal

Kode verbal dalam pemakaiannya menggunakan bahasa. Bahasa dapat didefinisikan seperangkat kata yang telah disusun secara berstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mengandung arti. Bahasa memiliki banyak fungsi, namun sekurang-kurangnya ada tiga fungsi yang erat hubungannya dalam menciptakan komunikasi yang efektif, ketiga fungsi itu ialah:

- a. Untuk mempelajari tentang dunia di sekeliling kita
- b. Untuk membina hubungan yang baik di antara sesama manusia
- c. Untuk menciptakan ikatan-ikatan dalam kehidupan manusia

2). Kode non verbal

Manusia dalam berkomunikasi selain memakai kode verbal (*bahasa*) juga memakai kode non-verbal. Kode non-verbal biasa disebut bahasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*). Hal menarik dari kode non-verbal adalah studi Albert Maharabian yang menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7% berasal dari bahasa verbal, 38% dari vocal suara dan 55% dari ekspresi wajah, ia juga menambahkan bahwa jika terjadi

¹⁶ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 1998). Hal 104

pertentangan antara apa yang diucapkan seseorang dengan perbuatannya, maka orang lain cenderung mempercayai hal-hal yang bersifat non-verbal.

Pemberian arti terhadap komunikasi non-verbal sangat dipengaruhi oleh sistem sosial budaya masyarakat yang menggunakannya. Misalnya meludah di depan orang dipandang oleh beberapa kelompok masyarakat di Asia sebagai yang kurang terpuji. Tapi beberapa suku Indian di Amerika diartikan sebagai penghormatan, di Afrika sebagai penghinaan dan pada beberapa suku Eropa Timur sebagai lambang kesialan. Demikian juga halnya dengan kebiasaan mengeluarkan lidah, bagi orang Eropa dan Amerika diartikan sebagai lelucon atau ejekan, tetapi beberapa suku tradisional Papua Nugini dilambangkan sebagai ucapan selamat datang.

2. Simbol Status dan Gaya Hidup

Status pada dasarnya mengarah pada posisi yang dimiliki seseorang di dalam sejumlah kelompok atau organisasi dan prestise melekat pada posisi tersebut. Status berarti hubungan dengan peran seseorang. Menurut Barger orang yang punya status tertentu kerap kali dihubungkan dengan gaya hidup. Gaya hidup adalah istilah gaya menyeluruh yang meliputi cita rasa seseorang di dalam *fashion*, mobil, hiburan dan rekreasi, bacaan dan hal-hal yang lain. Gaya menunjukkan pakaian, dan gaya hidup digunakan untuk menggambarkan bagaimana seseorang berpakaian.

Sebetulnya, konsep gaya hidup tidaklah dipakai secara seragam dalam literatur. Konsep ini digunakan dalam antropologi/sosiologi perkotaan,

psikologi dan pemasaran. Konsekuensinya, konsep ini memiliki banyak *bapak*. Bukan cuma itu, literatur mengenai gaya hidup lebih banyak didominasi oleh penelitian empiris ketimbang suatu usaha untuk merumuskan suatu teori yang komprehensif. Dalam merumuskan gaya hidup Nas dan v.d Sande menggunakan pendekatan analitis dan sintesis. Lewat pendekatan yang pertama, konsep gaya hidup di rinci kedalam lima dimensi berikut.

- a. *Morfologi*. Sebagai aspek lingkungan dan geografi dari gaya hidup, dimensi ini melihat sejauh mana individu menggunakan kota dan fasilitasnya.
- b. *Hubungan sosial*, dimensi ini menggali pola hubungan sosial individu. Seperti diketahui, tiap orang memiliki beberapa lingkaran pergaulan. Berapa banyakah lingkaran pergaulan individu? Siapa sajakah anggota di dalam lingkaran pergaulan tersebut? Apakah fungsi di setiap lingkaran pergaulan itu bagi individu? Dan, apakah individu merasa perlu membuat lingkaran-lingkaran pergaulannya bersentuhan?.
- c. *Domain* lewat dimensi ini diperoleh informasi mengenai aktifitas yang ditekankan di dalam jaringan sosial, serta peran apa yang dinilai berharga oleh individu.
- d. *Makna*. Dimensi ini mengenai bagaimana individu memberi makna pada kegiatan-kegiatanannya. Seperti diketahui, individu dapat memiliki tingkah

laku yang sama walaupun *World view* yang mendasari tingkah laku tersebut berbeda.

- e. *Style*. Dimensi yang menampilkan aspek yang lahiriah dari gaya hidup ini merupakan simbol-simbol, dan memberikan nilai simbolik pada objek-objek di sekitarnya.

Gaya hidup sering dihubungkan dengan kelas sosial ekonomi dan menunjukkan citra seseorang. Gaya hidup yang ditunjukkan dalam variasi keputusan cita rasanya: mobil yang di kendarainya, majalah yang dibacanya (atau setidaknya pada letakan di meja kopinya), tempat mereka tinggal, bentuk rumahnya (bersarnya, warna, warna lantai, dan perabot sering dikunjuginya), pekerjaanya, makanan yang disantapnya dan restoran yang sering dikunjuginya, tempat hiburannya, merek baju, pena, sepatu, ikat pinggang, kaca mata dan lain-lainnya yang sering dilihatnya.

Merek, simbol, indetitas dan status akhirnya membentuk *interlink* yang saling terkait. Setiap bentuk dan jenis pakaian apapun yang mereka kenakan, baik secara glambang maupun samar-samar, akan menyampaikan penanda sosial (*social signals*) tentang si pemakainya. Menurut Desmond Morris, sekurangnya ada tiga fungsi mendasar pakain yang digunakan manusia, yakni: memberikan kenyamanan, sopan santun dan pameran (*display*). Semua pakain dengan segala modelnya, seperti dikemukakan Thorsten Veblen dalam bukunya *Theory of the Leisure Class*. Adalah simbolik: bahan potogan, dan biasanya antara lain ditentukan oleh

pertimbangan-pertimbangan mengenai kehangatan, kenyamanan, dan kepraktisanya.

3. Tanda dan Makna

Semua model-model mengenai makna secara luas memiliki bentuk yang hampir sama. Masing –masing berfokus pada tiga elemen yang dengan cara tertentu ataupun cara yang lain, pasti terlibat didalam semua kajian mengenai makna. Elemen-elemen tersebut adalah tanda, ajuan dari tanda, dan pengguna tanda.

Sebuah tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat diterima oleh indra kita: mengacu pada sesuatu di luar dirinya dan bergantung pada pengenalan dari pada pengguna bahwa itu adalah tanda. Kita ambil contoh yang pernah dipakai sebelumnya: menarik telinga saya sebagai sebuah tanda di dalam lelang. Pada kasus ini tanda mengacu pada tawaran saya, dan hal tersebut diketahui oleh pelemang dan saya. Makna dikirimkan oleh saya kepada pelemang, telah terjadi komunikasi.¹⁷

4. Simbol-simbol Budaya dan Religi

Semua makna budaya diciptakan dengan menggunakan simbol-simbol, kata James P. Spradley. Makna hanya dapat disimpan di dalam simbol, ujar Clifford Geertz. Pengetahuan kebudayaan lebih dari suatu kumpulan simbol, baik istilah-istilah rakyat maupun jenis-jenis simbol lain. Semua simbol, baik kata-kata yang terucapkan sebuah objek seperti sebuah

¹⁷ John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2012) Hal. 68

bendara, suatu gerak tubuh seperti melambaikan tangan, sebuah tempat seperti masjid atau gereja atau suatu peristiwa seperti perkawinan, merupakan bagian-bagian suatu sistem simbol. Simbol adalah objek atau peristiwa apapun yang menunjuk pada sesuatu. Simbol itu meliputi apapun yang dapat kita rasakan atau kita alami.¹⁸

Bahkan, kekuatan sebuah agama dalam menyangga nilai-nilai sosial, menurut Geertz. Terletak pada kemampuan simbol-simbolnya untuk merumuskan sebuah dunia tempat nilai-nilai itu, dan juga kekuatan-kekuatan yang melawan perwujudan nilai-nilai itu, menjadi bahan-bahan dasarnya. Agama melukiskan kekuatan imajinasi manusia untuk membangun sebuah gambaran kenyataan.

Dengan demikian tak terpisahkannya hubungan antara manusia dengan kebudayaan, sampai ia disebut makhluk budaya. Kebudayaan sendiri terdiri atas gagasan-gagasan, simbol-simbol dan nilai-nilai sebagai hasil karya dari jembatan manusia sehingga tidaklah berlebihan jika ada ungkapan, begitu eratnya kebudayaan manusia dengan simbol-simbol, sampai manusia pun disebut dengan makhluk dengan simbol-simbol. Manusia berfikir, berperasaan, dan bersikap dengan ungkapan-ungkapan yang simbolis.

Setiap orang, dalam arti tertentu, membutuhkan sarana atau media untuk berkomunikasi. Media ini terutama ada dalam bentuk-bentuk simbolis sebagai pembawa maupun pelaksana makna atau pesan yang akan

¹⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2016). Hal. 177

dikomunikasikan. Makna atau pesan sesuai dengan maksud pihak komunikator dan ditangkap dengan baik oleh pihak lain. Hanya, perlu diingat bahwa simbol-simbol komunikasi tersebut adalah konstektual dalam suatu masyarakat dan kebudayaannya. Ada memang sekian banyak definisi kebudayaan. Kemungkinan lebih dari seratus macam definisi tentang kebudayaan dan definisi yang diajukan ilmuwan Amerika spesialis Jawa Clifford Geertz, barangkali lebih relevan dalam kaitan dengan simbol-simbol komunikasi.

D. Manusia Sebagai Pembuat Simbol

Biasanya para filsuf membedakan manusia dari binatang karena manusia memiliki logika. Namun ada unsur pembeda lain, yakni kemampuan manusia berkomunikasi dengan simbol-simbol. Manusia adalah makhluk yang tahu bagaimana harus bereaksi tidak hanya terhadap lingkungan fisiknya, namun juga pada simbol-simbol yang dibuatnya sendiri. Anjing yang lapar hanya akan bereaksi terhadap makanan yang disodorkan dengan memakannya, sedangkan manusia akan menanggapi dengan berbagai cara, tergantung pada penafsirannya atas simbol-simbol yang ada. Bisa jadi ia akan membuang makanan itu, meskipun ia lapar, kalau cara atau orang menyodorkannya tidak disukainya; bisa pula ia menolak karena kebetulan makanan itu tidak sesuai dengan selernya atau karena ia sedang diet.

Itu berarti manusia memiliki lingkungan yang tidak dikenal oleh hewan. Hewan hanya kenal lingkungan fisik, dan reaksi terhadap segala sesuatu sangat sederhana. Kenneth Boulding mengingatkan hewan tidak punya gagasan

kesadaran dan lingkungan simbolik *bahasa, seni dan mitos* seperti halnya manusia, Jadi manusia itu unik bukan cuma karena kemampuan menalar, namun juga kemampuan simboliknya.

Manusia menanggapi sesuatu tidak hanya secara naluriah, manusia akan mengolah berbagai gagasan dulu, baik yang bersifat artistik, mistis ataupun religius, sebelum bereaksi. Seperti yang dikatakan Epictetus, apa yang menyentak manusia bukanlah benda-benda, melainkan pendapat dan bayangannya sendiri tentang benda-benda tersebut.

Kenyataan memang mengandung hal-hal yang dapat di indera manusia, namun ada kerangka dan struktur tertentu dalam memahami hal-hal itu yang keberadaannya terkadang tidak dapat dilihat secara langsung oleh manusia. Untuk mengetahui hal-hal itulah manusia menggunakan simbol. Hewan sekedar bereaksi atau tidak bereaksi terhadap rangsangan dari luar. Sedangkan manusia mengolahnya dengan pikiran, membuat citra-citra konsep atau bayangan/penafsiran tertentu sebagai simbol, dan setiap simbol memiliki makna tersendiri. Itulah sebabnya bagi manusia, sang pencipta simbol, dunia adalah suatu yang semu, suatu jaringan atau rangkaian simbol ciptaanNya itu.

Namun perlu diingat bahwa rangkaian simbol atau dunia semu itu bukanlah hal khayalan. Pada dasarnya mitologi, sama halnya dengan matematika, bahasa dan rumus canggih $E=M.c^2$, merupakan upaya praktis dan rasional manusia untuk berhadapan dengan pengalaman hidup. Semuanya

adalah upaya mengorganisasikan sensasi-sensasi manusia dan membangun sistem-sistem simbolik disekitarnya demi memberi makna atas keberadaanya.¹⁹

E. Game Online Sebagai Media Simbolik

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat seseorang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁰ Istilah media bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi, suatu alat yang menjadi perantara atau sebagai pengantar pesan yang berupa simbolik.

b. Macam-macam media sebagai sarana simbolik

1. Gambar atau foto, sifatnya dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, lebih realistis menunjukkan pokok masalah, dan gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
2. Sketsa adalah gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang normal dapat belajar menggambar, banyak para pembuat game yang menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa.

¹⁹ William L. Rivers, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, (Jakarta: Kencana 2003), Hal. 28. 29

²⁰ Azhar Arsyad, *media pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2005). Hal. 3

3. Diagram sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
4. Bagan atau chart seperti halnya media grafis lain, bagan atau chart termasuk media visual, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
5. Grafik, sebagai media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya sering kali simbol-simbol verbal digunakan juga disitu.
6. Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.
7. Poster berfungsi untuk mempengaruhi orang-orang untuk menyukai atau menolak sesuatu dengan menampilkan kelebihan dan kekurangan.²¹

F. Game Online Dalam Pandangan Islam

Syekh Muhammad Al-Munajjid, salah satu guru besar ilmu-ilmu keagamaan dan juga dipercayakan sebagai Imam besar di masjid Umar bin Abdul Aziz, Arab Saudi. beliau adalah murid sejumlah ulama besar seperti Abdul Aziz bin Baz, syaikh Muhammad Al-Utsaimin, Syaikh Shalih Al-Fauzan dan sejumlah

²¹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2005). Hal. 28

Ulama lainnya. Syeikh Muhammad Al-Munajjid menulis sebuah buku dengan Judul *The Epidemic Of Electronik Games* yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan judul Bahaya Game.

Syeikh Muhammad Al-Munajjid, Saat mengkaji video game, beliau menemukan bahwa pengaruh dari isinya harus diukur dalam skala agama, karena prinsip dasarnya adalah tiap orang dengan agama dan iman yang kuat harus semangat dalam mendorong dan membuat imannya tampak dalam tingkat yang sebesar mungkin. Karena game-game ini dimulai dalam lingkungan yang atheis atau kafir, mereka memiliki banyak kepercayaan palsu dan sikap tidak terpuji yang bertentangan dengan Islam: bahkan, sering kali mereka sebenarnya sedang berperang melawan Islam.

Syeikh Muhammad Al-Munajjid menyatakan tiga hal besar yang sangat berbahaya bagi agama Islam, yang tanpa disadari itu berdampak pada perusakan moral dan adab terutama bagi kalangan anak-anak, remaja dan anak muda yang merupakan sasaran dari game. Tiga subkategori adalah sebagai berikut:

1. Merusak atau menjelekan keyakinan yang benar

Banyak dari game ini mengandung entah disengaja atau tidak aspek-aspek yang merusak tauhid anak-anak kita, Game-game ini menyebabkan mereka memiliki kepercayaan yang sama sekali bertentangan dengan tauhid

(*monoteisme*). Game-game ini, meskipun tidak semuanya, menggerogoti hal paling penting yang dimiliki oleh seseorang, yaitu iman mereka.²²

Beberapa dari game yang merusak atau menjelekkan keyakinan yang benar melibatkan sejumlah unsur di antaranya adalah:

a. Merendahkan Allah

Cara merendahkan Allah dalam game adalah dengan cara membuat sebuah skenario, misalnya dalam sebuah game diceritakan dimana mereka mendiskripsikan turunya Allah SWT ke bumi untuk melakukan sesuatu yang asusila dan tidak senonoh. Mereka mendeksripsikan-Nya sebagai sosok yang kejam dan penumpah darah. Mahasuci dan Maha Tinggi Allah apa yang mereka katakan.

Cara lain mereka meremehkan Allah Swt adalah game-game yang menampilkan *politeisme* kuno dari Yunani pagan, dan menyebutkan bahwa alam semesta memiliki banyak dewa, dan terdapat keributan di antara mereka. Mereka juga mengatakan bahwa dapat sakit dan kehilangan kekuatan mereka, yang kemudian kembali dengan ajaib. Mereka juga menyebutkan dewi-dewi perempuan. Di dalam salah satu game ini, dewi perempuan itu berkata pada dewa yang paling kuasa; aku adalah pemberi kekuatan. Ikuti perintahku, dan aku akan menunjukkan kepadamu cara membunuh dewa-dewa lainnya.

²² Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam Media Profetika, 2016). Hal. 20

Hal ini tentu bertentangan dengan sejumlah Firman Allah Swt di antaranya:

a. Surat Al-Anbiyaa ayat: 22

لَوْ كَانَ فِيهِمَا ءِآهَةٌ إِلَّا اللَّهُ لَفَسَدَتَا فَسُبْحَانَ اللَّهِ رَبِّ الْعَرْشِ عَمَّا يَصِفُونَ

Artinya:

Sekiranya ada di langit dan di bumi tuhan-tuhan selain Allah, tentulah keduanya itu telah rusak binasa. Maka Maha suci Allah yang mempunyai 'Arsy daripada apa yang mereka sifatkan. (Qs. Al-Anbiyaa: 22)

Kelompok ayat-ayat yang lalu berbicara tentang kenabian, serta keniscayaan hari kemudian. Yang kesemuanya berkaitan dengan uraian awal sebab ini, yakni yang berbicara tentang kelengahan manusia menghadapi hari perhitungan serta penolakan mereka terhadap kenabian dan kerasulan nabi Muhammad Saw. Antara lain dengan alasan bahwa beliau adalah manusia biasa. Kelompok ayat-ayat ini berbicara tentang bukti keesaan Allah dan kuasanya, serta keterangan yang dikandung oleh ayat-ayat ini pada hakikatnya telah cukup jelas dan menggugah hati dan pikiran siapapun atas keesaan Allah.²³

b. Surat Al-Isra Ayat: 42-44

قُلْ لَوْ كَانَ مَعَهُ ءِآهَةٌ كَمَا يَقُولُونَ إِذَا لَأَبْتَغُوا إِلَىٰ ذِي الْعَرْشِ سَبِيلًا ﴿٤٢﴾
سُبْحٰنَهُ وَتَعٰلٰى عَمَّا يَقُولُونَ عُلُوًّا كَبِيْرًا ﴿٤٤﴾ تَسْبِيْحٌ لِّهٖ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ

²³ M. Quraish Syihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati 2006), Cet VI, Hal. 433

وَمَنْ فِيهِنَّ وَإِنْ مِنْ شَيْءٍ إِلَّا يُسَبِّحُ بِحَمْدِهِ وَلَكِنْ لَا تَفْقَهُونَ تَسْبِيحَهُمْ إِنَّهُمْ
 كَانُوا حَلِيمًا غُفُورًا ﴿٤٤﴾

Artinya:

Katakanlah: "Jikalau ada tuhan-tuhan di samping-Nya, sebagaimana yang mereka katakan, niscaya tuhan-tuhan itu mencari jalan kepada Tuhan yang mempunyai 'Arsy". Maha suci dan Maha Tinggi Dia dari apa yang mereka katakan dengan ketinggian yang sebesar-besarnya. langit yang tujuh, bumi dan semua yang ada di dalamnya bertasbih kepada Allah. dan tak ada suatupun melainkan bertasbih dengan memujinya, tetapi kamu sekalian tidak mengerti tasbih mereka. Sesungguhnya Dia adalah Maha Penyantun lagi Maha Pengampun. (Qs. Al-isra: 42-44)

Ayat ini melanjutkan inti uraian yang lalu tentang kemustahilan adanya sekutu bagi Allah. Setelah ayat lalu menegaskan bahwa kaum musyrikin menjauh dari tuntunan Al-Quran, ketika itu sekan-akan ada yang bertanya, apa yang harus dilakukan menghadapi mereka? Ayat ini menjawab buktikan sekali lagi kekeliruan pekerjaan mereka. Katakanlah wahai nabi kepada mereka, siapa tahu ada yang akan sadar bahwa: jikalau dan ini sekedar perandaian karena mustahil perandaian ini terjadi, yakni disamping Allah yang maha esa lagi maha kuasa itu sebagaimana mereka katakan dan percaya. Maha suci Dia, yakni Allah Swt. Kesucian yang pantas baginya dan maha tinggi Dia dari apa yang mereka katakan, yakni tuduhan secara bohong dan keliru bahwa ada tuhan selainNya, sungguh Dia maha tinggi dan ketinggian yang sebesar-besarnya.²⁴

²⁴ M. Quraish Syihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati 2006), Cet VI, Hal. 470-471

b. Menampilkan Dan Memperindah Prinsip-Prinsip Politeisme dan Kekafiran.

Hal ini dilakukan dengan menampilkan kekuatan para tuhan selain Allah, menunjukkan kekuatan mereka yang dahsyat dan tidak dapat dikalahkan atau dengan menampilkan tokoh pahlawan yang tidak dapat dibunuh atau mati, atau yang keselamatan dunia bergantung pada tokoh pahlawan dalam game yang memiliki kekuatan super, yang tidak dapat dilakukan oleh manusia biasa dari pada membesarkan anak-anak kita dalam tauhid dan ketulusan. Sebagaimana dalam firman Allah Swt dalam Surat Al-Iklas:

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ۝ اللَّهُ الصَّمَدُ ۝ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ۝ وَلَمْ يَكُن لَّهُ
كُفُوًا أَحَدٌ ۝

Artinya:

Katakanlah: "Dia-lah Allah, yang Maha Esa. Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu. Dia tiada beranak dan tidak pula diperanakkan, dan tidak ada seorangpun yang setara dengan Dia." (Qs. Al-ikhlas 1-4)

Tujuan utama kehadiran Al-Quran adalah memperkenalkan Allah dan mengajak manusia untuk mengesakan Allah serta patuh kepadaNya. Surat ini memperkenalkan Allah dengan memerintahkan nabi Muhammad Saw. Untuk menyampaikan sekaligus menjawab pertanyaan tentang tuhan yang beliau sembah. Ayat diatas menyatakan: katakanlah wahai nabi Muhammad kepada yang bertanya

kepadamu bahkan kepada siapapun bahwa Dia yang wajib wujudnya dan yang berhak disembah adalah Allah tuhan yang maha esa.²⁵

c. Mengajarkan dan Mengagungkan Ilmu Sihir

Hal ini dilakukan melalui beberapa macam game, seperti:

1. Game yang didasarkan pada film terkenal Harry Potter, mengenai seorang anak laki-laki belajar di sekolah *Sihir Hogwarts*, menaiki sapu terbang, dan menggunakan tongkat sihirnya untuk menggerakkan barang sehingga dia memitrali sesuatu dan mengubah bentuknya.
2. Game *Castle Shikigami* terdiri dari sihir, penggunaan roh-roh, dengan membaca horoskop.
3. Game yang didasarkan pada kartun terkenal *Yu GI OH*, memiliki kartu-kartu ajaib, moster, Fir'aun, dan ide reinkarnasi dan penggantian jiwa, sehingga jiwa Fir'aun diganti oleh jiwa tokoh pahlawan, setelah ia menyelesaikan teka-teki yang diberikan oleh kakeknya.

d. Menghubungkan Konstelasi dan Bintang-bintang

Di dalam beberapa game mereka melampaui melawan hal-hal gaib, dan mengembangkan kepercayaan palsu tentang konstalikasi dan bintang. Di dalam game yang disebut *The Bounce*, seorang anak

²⁵ M. Quraish Syihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati 2006), Cet VI, Hal. 607

perempuan bernama Dominique Cross berperan sebagai bintang keberuntungan untuk semua. Dia membawa keberuntungan dan kekayaan untuk semua yang dia temui dan temani.

Dengan secara tidak langsung, anak-anak kita karena ketidakpedulian kita, mereka akan terkesan bahwa keberuntungan dan nasib baik memiliki bintang, dan nasib buruk juga memiliki bintang, seperti yang dikatakan oleh para peramal yang berbohong dan pendusta, Maha Suci Allah melampaui apa-apa yang dikatakan mereka yang tidak adil.

e. Meremehkan Nabi Muhammad SAW dan Merusak Citranya

Perusahaan game Denmark criminal mulai memasarkan game baru dengan menampilkan utusan pembawa rahmat, dalam bentuk *action figure* plastic, menginjak *figure* plastic lain yang tampaknya merupakan Ummul Mukminin Aisyah. Perusahaan ini mengeluarkan pengumuman game tersebut dengan gambaran scenario seperti itu.

Dituliskan bahwa: bermainlah seolah kamu adalah nabi Muhammad yang memiliki 23 istri, salah satunya Aisyah, seorang anak perempuan anak berusia 6 tahun. Ini adalah lanjutan dari kampanye kotor yang menjijikkan melawan Islam dan rasul mulia kita. Di dalam iklan itu juga muncul kata “Halal” yang berarti game tersebut halal. Ini adalah salah satu cara lain dalam mengejek, mengolok-olok, dan memutar balikan agama.

f. Ikatan Kepada Simbol-Symbol Kafir

Banyak dari game-game ini menampilkan pengagungan pendeta, rabib, dan pengikut ajaran budha, banyak dari tokoh pahlawan game-game ini menggunakan salib. Dalam pertandingan sepak bola, saat pemain memasuki lapangan atau mencetak gol, mereka membuat tanda salib di tubuh mereka. Beberapa game mengharuskan pemain mendapatkan salib untuk melanjutkan permainan, untuk mendapatkan nyawa tambahan, atau mendapatkan energi. Karena itu, melalui game-game ini, kepercayaan mengenai penyaliban nabi Isa telah terbentuk pada anak-anak kita. Itu adalah kepercayaan yang telah Allah Swt sebutkan sebagai dusta di dalam kitab-Nya ketika Allah berfirman;

وَقَوْلِهِمْ إِنَّا قَتَلْنَا الْمَسِيحَ عِيسَى ابْنَ مَرْيَمَ رَسُولَ اللَّهِ وَمَا قَتَلُوهُ وَمَا صَلَبُوهُ وَلَٰكِن شُبِّهَ هُمْ^ع وَإِنَّ الَّذِينَ اٰخْتَلَفُوا فِيهِ لَفِي شَكٍّ مِّنْهُ^ع مَا هُمْ بِهِ^ع مِنْ عٰلَمٍ اِلَّا اٰتْبَاعَ الظَّنِّ وَمَا قَتَلُوهُ يَقِيْنًا

Artinya:

Dan karena Ucapan mereka: "Sesungguhnya Kami telah membunuh Al Masih, Isa putra Maryam, Rasul Allah", Padahal mereka tidak membunuhnya dan tidak (pula) menyalibnya, tetapi (yang mereka bunuh ialah) orang yang diserupakan dengan Isa bagi mereka. Sesungguhnya orang-orang yang berselisih paham tentang (pembunuhan) Isa, benar-benar dalam keragu-raguan tentang yang dibunuh itu. mereka tidak mempunyai keyakinan tentang siapa yang dibunuh itu, kecuali mengikuti persangkaan belaka, mereka tidak (pula) yakin bahwa yang mereka bunuh itu adalah Isa. (An-Nisa; 157)

Allah juga murka kepada mereka, sebab dengan nada meremehkan dan menghina, mereka berkata, "kami telah membunuh isa

al-masih putra Maryam, rasulullah.” padahal sebenarnya mereka tidak mungkin membunuh dan menyalib Isa putra Maryam seperti pegakuan mereka. Tetapi yang mereka bunuh adalah orang yang dijadikan tampak mirip dengan Isa. Mereka mengira telah membunuh dan menyalib Isa, padahal mereka hanya membunuh dan menyalib orang yang mirip Isa putra Maryam. Setelah itu mereka saling berbeda pendapat mengenai siapa sebenarnya yang mereka bunuh: Isa atau bukan. Mereka benar ragu-ragu dalam hal ini, sebenarnya, yang terjadi adalah bahwa mereka mengatakan itu tanpa dasar pengetahuan selain prasangka saja. Mereka tidak yakin bahwa yang mereka bunuh adalah Isa.²⁶

g. Meremehkan Simbol Syiar dan Ritual Islam, dan Menghilangkan Kemuliaannya Dari Jiwa Anak-anak Muda

Dalam salah satu game, jika seorang pemain ingin menang, dia harus menambahkan beberapa cetakan Al-qur'an Al-Karim, untuk mendengarkan suara-suara kemenangan. Dan juga, suara azan atau orang-orang yang memasuki masjid, seharusnya tidak menghentikannya untuk menangkap dan membunuh mereka di dalam masjid.

²⁶ M. Quraish Syihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati 2006), Cet VI, Hal. 412

Allah Swt berfirman;

ذَلِكَ وَمَنْ يُعْظِمَ شَعْبًا لِلَّهِ فَإِنَّهَا مِنْ تَقْوَى الْقُلُوبِ ﴿٣٢﴾

Artinya:

Demikianlah (perintah Allah). dan Barang siapa mengagungkan syi'ar-syi'ar Allah, Maka Sesungguhnya itu timbul dari Ketakwaan hati. (Al-Hajj; 32)

h. Perasaan Cinta dan Meniru-Niru Orang-Orang Kafir

Hal ini terjadi dengan menunjukkan mereka sebagai tokoh heroik, memiliki kekuatan dan kehormatan. Ini membuat banyak pemain game menjadi terikat kepada karakter-karakter pahlawan game tersebut, dan mencintai mereka. Hasil dari hal tersebut adalah mereka mulai mengikuti *gesture* karakter itu, aksi dan bahan pakainya. Kita telah melihat orang-orang yang memakai kalung, dan yang memakai baju yang sangat pendek di jalanan. Semua hal ini pengaruh dari game-game itu.

2. Mendistorsi Citra Islam dan Muslimin

Hal ini dilakukan dengan mendeskripsikan sebagai orang barbar, perusak, teroris, bodoh, dan sifat lain yang membuat jijik orang-orang yang membuat kebencian dan permusuhan terhadap Islam dan orang-orang muslim.²⁷ Video game tipe itu telah semakin

²⁷ Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game...* Hal. 31

merajalela akhir-akhir ini, yang merupakan ekstensi dari perang melawan Islam dan mereka yang menyebarkannya, setelah mengaitkan tuduhan terorisme di dalamnya. Hal ini jelas melalui beberapa contoh, seperti berikut:

a. Terorisme dan Al-Quran

Sebuah game yang dikenal sebagai *First to Fight* diset di sebuah daerah muslim di Beirut pada tahun 2006, dimana beberapa teroris muslim sedang berlindung di dalam pengungsian. Tokoh pahlawan dari game berusaha masuk ke dalam daerah mereka dan mengalahkan mereka. Sebuah Universitas Barat dalam game terlihat sedang dikepung. Para tokoh dalam game menginfiltrasi perpustakaan Islam dan membunuh penjaganya dan mereka yang di dalamnya. Kemudian, hasil kemenangan itu menjadi jelas, yaitu terdapat banyak buku-buku Islami berserakan di lantai; semuanya memiliki judul: **“Pelajaran dari Kitab Suci Al-Qur’an.”**

b. Mengumumkan Kepada Orang-orang Bahwa Islam Telah Dihancurkan

Pada akhir game-game itu, tokoh pahlawan yang berbeda di ujung kemenangan ditampilkan sedang menembakkan peluru-peluru terakhirnya ke arah Masjid, membunuh penjaga di dalamnya. Pada saat pahlawan itu menang, kita bisa mendengar suara azan, seolah menjadi pengumuman kepada orang-orang bahwa Islam dan orang-orang

muslim telah dikalahkan, dan telah menyerah pada musuhnya sehingga mereka dapat melakukan apapun yang mereka inginkan terhadap muslim.

Dari pada yang mengajarkan kepada anak-anak kita untuk menghormati syiar-syiar dan hak-hak Allah, yang berasal dari kesalahan hati dan membangun sentiment melalui azan, untuk mengagungkan hak-hak Allah dan memutuskan diri mereka dari agama-agama kafir, game-game ini datang dan membangun dalam jiwa mereka dengan cara yang sangat tercela bahwa kemenangan adalah milik mereka yang menghancurkan syiar-syiar Allah yang Maha Tinggi.

c. Al-Quran dan Kematian

Saat suatu adegan yang menyeramkan atau klimaks terjadi atau terdapat gambaran suatu insiden yang berakhir pembunuhan yang sadis, beberapa game memainkan dalam latar belakang bacaan Al-Qur'an, dalam suara qori terkenal yang memiliki suara yang indah, Ini adalah yang beberapa game tampilkan sekarang.

d. Muslim=Teroris

Image negatif terhadap muslim tidak terbatas pada negara tertentu yang ikut serta dalam terorisme dan kerusakan, tetapi, *image* yang kejam dan negatif diberikan pada individu-individu muslim, tanpa melihat spesialisasinya. Beberapa game menciptakan *Image* dan

nama-nama individu imajiner, sehingga mereka dapat mengubah dan apa yang mereka wakili, seperti:

- Muhammad bin Faishal Al-Khalifah: seorang Syekh Saudi yang merupakan ahli kimia Arab. Dia bersekutu dengan organisasi yang diragukan yang menciptakan materi biologi yang terlarang. Mereka menunggu Muhammad bin Faishal untuk tiba dengan baju Arabnya ke hotelnya. Kemudian dia ditangkap, pengawalnya dibunuh, dan kemudian dirinya pun di bunuh.
- Thariq Abdul Latif: seorang pelajar yang suka bekerja sendirian, di luar pandangan orang-orang dia memiliki ide yang sangat berbahaya. Dia berusaha mengubah kode genetik dan menjual sampelnya.

Seperti itu saja, saat image para Muslim Arab ditampilkan tanpa peduli apakah mereka dari teluk Arabia, seperti Al-Khalifah, atau tidak, seperti Thariq Abdul Litif, mereka dipresentasikan dalam *image* yang menjijikan dan negatif. Meskipun orang itu adalah ilmuwan, ilmu mereka hanyalah bagian dari terorisme, perusakan, agresi dan bisnis dalam merekayasa genetika!

Jadi, apa *image* sebenarnya dari masyarakat seperti itu? Jika ini adalah inti dari masyarakat, dan para pelajarnya, seperati apa rakyat umumnya?

3. Merusak Adab Membuat Hal-hal Tercela Menjadi Hal-hal yang Dicintai

Ini adalah pengaruh utama dari banyak game, yang hanya berbeda dalam tipe perbuatan tercela yang mereka tampilkan, seberapa besar tarikan kepada perbuatan itu, dan apakah perbuatan itu adalah tujuan awal dari game itu sendiri atautkah hasil dari hal lain secara tidak langsung. Banyak dari game-game ini bercampur dengan berbagai perbuatan tercela, seperti membunuh, mencuri, berjudi, menari, dan lain-lainya. Hal ini mengarahkan seseorang untuk menjadi lembut terhadap beberapa hal yang dilarang; bahkan sebenarnya, hal ini mengarahkan para pemain untuk menyukai hal-hal terlarang itu. Kita dapat membagi sifat-sifat rusak ini kedalam tiga katagori utama:²⁸

a. Katagori Pertama: Kejahatan, Kecurangan, Pencurian, dan Sebagainya

Tokoh pahlawan di salah salah satu game berbicara kepada anak-anak muda kita: “ikut aku, tuntaskan pertualangan ini dan kalian akan mendapatkan kembali jiwa kalian.” Game ini dimulai dengan menunjukkan beberapa bintang film, klub judi, dan wanita. Kemudian, game game itu menunjukkan panggilan untuk memasuki medan perumpuran menuju dunia yang kejam, melalui kalimat yang sebelumnya disebutkan.

²⁸ Muhammad Shalih Al-Munajjd, *Bahaya Game...* Hal. 41

Adegan-adegannya pun dimulai, geng-geng mengambil alih kekuasaan dari polisi. Ada seorang yang membawa pistol, dan membunuh semua orang yang ada di depannya. Bahkan wanita yang ada di depannya, dan tampak wanita itu ingin masuk kedalam rumahnya, dibunuh. Pembunuh tidak seperti pembunuh normal, dia menembakan satu peluru yang melepas kepala dan leher korban dari tubuhnya.

Sang pahlawan pun kemudian muncul dengan wanita-wanita. Setelah itu, terdapat adegan membunuh dengan pistol, merobek perut dan memenggal leher. Pahlawan itu mencuri mobil, menghajar pemilik mobil dan melemparnya ke jalan, kemudian menggunakan untuk melanjutkan petualangnya yang penuh dengan wanita dan hubungan yang kotor.

Di game lain, pemain tahu kalau mereka sedang melanggar hukum, tetapi mereka terus melakukannya, dan mereka sembunyi dari polisi dan menertawakan mereka! Ini adalah panggilan yang ekspelisit kepada kerusakan dan dengan jelas menyuruh seorang anak untuk mencintai kejahatan dan kerusakan. Game lain mengundang pemain untuk menjadi seorang kriminal: “jadilah seorang kriminal. Cobalah menyelesaikan misi ini di luar pengawasan polisi, kalau tidak, kamu akan menjadi target yang mudah.”

b. Katagori Kedua: Seks, Pornografi, dan Ketidaksenonohan Moral

Beberapa produsen game memainkan ini dengan menciptakan game-game yang mengenal seks dan pornografi kepada anak-anak muda kita. Ini adalah beberapa contoh yang apa yang ditampilkan kepada anak-anak mengenai seks dan pornografi, melalui game:

1. Dalam beberapa game terdapat adegan telanjang yang blak-blakan. Seringkali, gambar itu tidak ada hubungannya dengan game itu sendiri, sehingga hanya untuk menunjukkannya, tanpa peduli ada tidaknya hubungan dengan game itu. Contohnya adalah balap mobil dan gulat, yang menunjukkan wanita dengan berpakaian minim memegang *banner* untuk menandai awal atau akhirnya dari balapan atau pertandingan.
2. Beberapa game dimulai dengan gambaran *Live* dari wanita telanjang yang sedang menari, atau selama selang dalam game.
3. Terdapat game yang memiliki hadiah wanita yang meninggalkan pakaiannya. Setiap kali pemain memenangkan poin, wanita itu melepas sedikit apa yang dipakainya: hingga titik dimana hadiah utamanya adalah wanita itu telanjang.
4. Beberapa game memiliki sugesti seksual terhadap homo seksualitas.
5. Terdapat game yang dikenal dengan sifat seksualnya. Perusahaan yang menghasilkan game-game ini telah mulai menggunakan teknologi yang belum pernah dilihat atau digunakan sebelumnya di video game klasik, yaitu indeks gairah, atau indeks sensasi, yang mengubah apa

yang terjadi di layar menjadi sensasi yang muncul dalam bentuk audio, atau gerakan fisik dari *figure* dimensi virtual.

Sungguh sangat menggagu melihat simulasi seks virtual telah menemukan jalan kedalam rumah-rumah kita melalui internet yang kini telah menjadi pintu untuk segalanya, yang baik maupun yang uruk. Seorang ibu dari tujuh anak ingat rasa kecewanya saat menyaksikan kandungan seksual yang eksplisit hingga dia berteriak ketakutan untuk anak-anaknya dari teror bencana yang dia saksikan.

c. Katagori ketiga: Vulgaritas dan Kecabulan

1. Beberapa game mengajarkan anak-anak kita kata-kata paling kotor yang digunakan untuk menyumpahi, mengantuk, dan merendahkan orang lain. Terkadang, kata itu digunakan ditempat yang tidak sesuai, seperti saat mereka hanya meminta bantuan. Seolah-olah tujuanya hanya untuk mengisi pikiran anak-anak itu dengan kata yang kotor.
2. Beberapa game memiliki kata ‘Arabic copy’ yang tertulis padanya. Namun, kata-kata Arab yang ada hanyalah kata-kata sumpah serapah. Menghina dan menyumpah bukan merupakan karakteristik seorang muslim. Rasulullah Saw bersabda:

“Seseorang yang beriman tidak sering bersumpah, tidak sering mengejek dan merendahkan orang lain, tidak vulgar, dan tidak cabul.

3. Terdapat game-game secara spesifik mengajarkan musik dan menari kepada anak -anak muda.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi atau disebut juga *Content Analysis* yang bersifat kualitatif. Metode tersebut adalah mengkaji simbol-simbol dalam game online yang akan menghasilkan suatu kesimpulan tentang kecenderungan isi, tema dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang melihat objek penelitian dalam kondisi yang alamiah, penelitian sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dari generalisasi.¹

Dalam hal ini, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis isi. Metode kualitatif deskriptif merupakan analisis isi yang menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu yang terkandung dalam simbol.² Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Beberapa penulis memperluas penelitian deskriptif kepada segala penelitian

¹ Sugiyano, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), Hal. 18.

² Eriyanto, *Analisis Isi...*, Hal. 47.

selain penelitian historis dan eksperimental. Mereka menyebut metode yang melulu deskriptif sebagai penelitian survai atau penelitian observasional.³

Dalam Penelitian ini penulis menganalisis simbol Islam dalam game online berhubungan dengan masalah “*Analisis Simbol-simbol Islam Dalam Game Online*” adapun game online yang menjadi objek kajian penulis akan disebutkan dan dibahas pada yang ke IV nantinya.

B. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Untuk memanfaatkan dokumen yang padat isi biasanya digunakan teknik tertentu. Teknik yang paling umum digunakan ialah *content analysis* atau di sini dinamakan *kajian isi*. Beberapa definisi dikemukakan untuk memberikan gambaran tentang konsep kajian isi. Pertama menurut Berelson yaitu, kajian isi sebagai teknik penelitian untuk keperluan mendeskripsikan secara objektif, sistematis dan kuantitatif, tentang manifestasi komunikasi. Kedua menurut Weber kajian isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen.⁴

Dokumen berupa catatan, manuskrip, buku, majalah, surat kabar, transkrip, arsip, notulen rapat, agenda dan sebagainya sering juga dijadikan sebagai alat pengumpulan data. Studi dokumen ini dapat dilakukan baik dalam penelitian kuantitatif maupun dalam penelitian kualitatif.

³ Jalaluddin Rakhmat, *Metodo Penelitian Komunikasi Di Lengkapi Contoh Analisis Statistik*, (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya: 2007), Hlm: 25.

⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) Hlm: 220

Studi dokumen sangat penting dalam analisis isi. Sebab dalam analisis isi, sumber-sumber dalam bentuk tertulis tau gambar tetap menjadi bahan paling utama. Dalam studi dokumen, apabila ada kekeliruan tentang sumber datanya masih dapat dicek ulang, sebab dokumen adalah bersifat benda mati yang tidak akan berubah.⁵

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti baik berupa data yang tertulis ataupun berupa foto-foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi yaitu menganalisis simbol “simbol-simbol islam pada game online”. Berhubung teknik analisis datanya adalah analisis isi maka penulis menggunakan data berupa game yang dimainkan secara online saja. Adapun game online yang dijadikan objek penelian adalah: *Prince of Persia: The Sands of Time (2003)*, *Game Revenge Of Sultans*, dan *Game Devil May Cry 3*.

C. Langkah-langkah Analisis Isi

Dalam pembahasan skripsi ini penulis menggunakan analisis kualitatif yaitu metode yang tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang dan dilakukan dengan proses penelaahan, pengurutan dan pengelompokkan data untuk menarik suatu kesimpulan. Untuk mengolah data kualitatif yang berkenaan dengan simbol-simbol Islam pada game online

⁵ Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung, Citapustaka Media: 2006). Hlm: 108

penulis menganalisis data berdasarkan konsep dan teori-teori maupun petunjuk pelaksanaan. Teknik pengolahan data kualitatif verifikasi data yang sudah terkumpul baik itu berupa dokumen tertulis atau dokumen foto.⁶

a. Mencari dan mengumpulkan sejumlah data sebelum diklasifikasikan dan dianalisis.⁷

b. Merumuskan Masalah⁸

Merumuskan masalah yaitu hal-hal apa saja yang menjadi masalah penelitian dan ingin dijawab lewat analisis isi. Dalam hal ini, rumusan masalah yang penulis tentukan ialah *Analisis Simbol-simbol Islam dalam Game Online*.

C. Menentukan Unit Analisis

Unit analisis secara sederhana dapat digambarkan sebagai bagian apa dari isi yang kita teliti dan kita pakai untuk menyimpulkan isi dari suatu teks. Menurut Krippendorff mendefinisikan unit analisis sebagai apa yang diobservasi, dicatat dan dianggap sebagai data, memisahkan menurut batas-batasnya dan mengidentifikasi untuk analisis berikutnya. /Menentukan unit analisis sangat penting, karena unit analisis nantinya

⁶ Bungi, *Penelitian Kualitatif*, Cet..., Hal. 151.

⁷ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013,) Hal. 209.

⁸ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) Hal. 236.

akan menentukan aspek apa dari teks yang dilihat dan pada akhirnya hasil atau temuan yang didapat.⁹

Ada beberapa macam unit analisis isi yaitu:

1. Unit sintaksis (*syntactical units*) adalah unit analisis yang menggunakan elemen atau bagian bahasa dari suatu isi.¹⁰
2. Unit referensial (*referential units*) merupakan rangkaian kata atau kalimat yang menunjukkan sesuatu yang mempunyai arti sesuai kategori.¹¹
3. Unit Proposisional (*Propositional units*) yaitu unit analisis yang menggunakan pernyataan (proposional).¹²
4. Unit fisik yaitu perhitungannya berdasarkan satuan panjang, kolom, inci, waktu dari pesan yang disampaikan.¹³
5. Unit tematik yaitu unit analisis yang lebih melihat (topik) pembicaraan dari suatu teks. Unit tematik secara sederhana berbicara mengenai “teks berbicara tentang apa atau mengenai apa.” Ia tidak berhubungan dengan kata atau kalimat seperti halnya dalam unit analisis sintaksis, proposional, dan referensial.
- d. Unit analisis ini relatif lebih mudah untuk dikerjakan. Peneliti tinggal membaca suatu teks dan menyimpulkan apa tema atau topik dari teks ini.¹⁴

Dalam karya ilmiah ini penulis menggunakan unit fisik, penulis melihat secara keseluruhan semua gambar, teks, lambang dalam dalam

⁹ Eriyanto, *Analisis Isi*, (Jakarta: Kencana, 2011,) Hal. 59

¹⁰ Eriyanto, *Analisis Isi...*, Hal. 71.

¹¹ Rachmat Kriyantono *Teknis Praktis Riset Komunikasi...*, Hal. 237.

¹² Eriyanto, *Analisis Isi...*, Hlm 80

¹³ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi...*, Hal. 251.

¹⁴ Eriyanto, *Analisis Isi...*, Hal. 84.

game online dan menyimpulkan apa bagaimana gambar, lambang ukuran dan teks tersebut dan mengklasifikasikan berdasarkan nilai-nilai islam. Data yang relevan dengan permasalahan tersebut kemudian diteliti dan dianalisis lalu disimpulkan.¹⁵



¹⁵ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktis...*, Hal. 209.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer adalah program game atau program permainan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan game untuk dijalankan pada komputer atau *smartphone*. Secara garis besar game terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah game offline dan yang kedua adalah game online. Game offline maksudnya adalah game yang bisa digunakan pada komputer atau *smartphone* tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data game sudah terpasang di dalam komputer. Sedangkan game online ini sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server tersebut melalui jaringan internet.

Jumlah game di dunia ribuan bahkan ratusan ribuan, namun yang menjadi objek penelitian penulis hanya mengambil tiga game online. Hal tersebut mempertimbangkan beberapa aspek, seperti dukungan informasi awal, waktu yang digunakan karena ada game yang harus dimainkan secara bertahap dan membutuhkan waktu yang lama. Seperti game *Prince of Persia* yang membutuhkan waktu berminggu-minggu bahkan sampai berbulan untuk menemukan simbol yang ada kaitannya dengan Islam, begitu juga halnya dengan game *Revenge of Sultan*

1. Game Prince of Persia

Prince of Persia adalah sebuah permainan komputer yang dikembangkan oleh Jordan Mechner dari perusahaan perangkat lunak *Broderbund* pada tahun 1989. Teknik animasi yang digunakan dalam permainan ini membuat tokohnya tampak bergerak dengan mulus saat berlari, berjalan, melompat, atau bermain pedang. Teknik animasi demikian, belum banyak digunakan dalam permainan komputer lain pada masa itu. Permainan ini dilatari suatu cerita dan mengharuskan tokoh utamanya (Sang Pangeran, Prince, tokoh yang bisa digerakan oleh pemain dalam permainan ini) untuk berpetualang dalam menyelesaikan permasalahannya. Setelah generasi pertama yang terbit tahun 1989 tersebut, kemudian diikuti dengan beberapa seri selanjutnya dengan tokoh utama yang sama.¹

Game *Prince of Persia* memiliki 8 edisi, dimulai edisi pertama dengan nama *Prince of Persia* (1989), kemudian game tersebut terus berkembang dan mengeluarkan versi terbaru seperti: *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* (1993) *Prince of Persia 3D* (1999), *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), *Prince of Persia: Warrior Within* (2004), *Prince of Persia: The Two Thrones* (2005), *Prince of Persia* (2008), *Prince of Persia: The Forgotten Sand* (2011). setiap edisi memiliki tantangan dan arena pertualangan yang berbeda-beda.

¹ Dikutip dari website id.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia, pada tanggal 20 oktober 2018

Yang menjadi game sebagai objek penelitian adalah *Prince of Persia: The Sands of Time*, game yang dirilis pada tahun 2003 menceritakan tentang saat Prince sedang berkunjung ke tempat saudaranya, Malik, untuk mempelajari mengenai kepemimpinan. Tapi begitu tiba di tempat, ia mendapatkan kastil tempat kakaknya memimpin sedang diserang musuh. Akhirnya dengan segala upaya keras, ia pun berhasil bertemu dengan Malik. Setelah bertemu, Malik menjelaskan bahwa sekarang ini ia sedang bertarung dalam perang yang sudah tidak mungkin dimenangkan. Hanya ada dua pilihan saja yang tertinggal, yakni dengan membangkitkan kembali Solomon's Army ataupun mundur. Prince tentu saja menentang keputusan Malik yang lebih memilih untuk memenangkan pertempuran tersebut dengan melepaskan Solomon's Army. Untuk melakukan itu, Malik menggunakan sebuah medali yang berfungsi untuk melepaskan segelnya dan melepaskan Solomon's Army ke dunia.²

2. **Game Revenge Of Sultans**

Game *Revenge Of Sultans* ini merupakan game "Strategi", "Real-Time", atau "Command", Game yang dikembangkan *Onemt Limited* ini mengajak pemain untuk membangun kota. Mulai dari Kastil, Tembok, Institusi, Barak, Bengkel, Rentang Target, Pabrik Kayu, Ladang, dan lain sebagainya. Berikut penjelasan singkat tentang game *Revenge Of Sultans*.

² Dikutip dari website kotakgame.com/review/detail_review/2806/357/Prince-of-Persia-The-Forgotten-Sands, di akses pada tanggal 20 oktober 2018.

Akan ada rangkaian tak berujung dari para pesaing yang menginginkan tahta yang sebenarnya adalah hakmu dan kamu sendirilah yang dapat menentukan batas kemampuan strategis milikmu dan terus selangkah lebih maju. Kumpulkan sumber, latih pasukan dan pertahankan kerajaanmu. Perang akan datang, dan kamu harus menggunakan semua pengetahuan dan keterampilan kamu untuk memastikan bahwa kamu hadir menjadi pemenang, berkali-kali, sampai seluruh dunia berada di dalam genggamannya!

a) Pengalaman Berperang di Level Epik

Pimpin Pasukan Bizantium elit saat kamu mengalahkan musuhmu, dikelilingi oleh kebisingan perang. Untuk menjadi pemenang pergi merampas, mengalahkan, pecundang, mencundangi. Dengan pasukan yang kuat di belakangmu dan dibantu oleh kemajuan teknologi terbaru, kamu sekarang siap untuk menghadapi dunia!

b) Jelajahi Pesisir Kaya dari Laut Mediterania

Bahaya tak terbayangkan menunggu di antara pemandangan tak terjamah dan liar. Tetapi bagi mereka yang bernafsu untuk melakukan penjelajahan dan memiliki pasukan untuk mengalahkan monster, ada banyak yang harus dijelajahi di relik-relik di pedalaman baru ini. Temukan sumber tanpa batas atau berakhir dengan petualangan panjang dan luar biasa.

c) Atasi Masalahmu Dengan Strategi

Kamu dipilih oleh banyak orang untuk melayani sebagai raja, tetapi musuhmu pintar dan mereka akan mencoba untuk menghancurkan kerajaannya dengan berbagai cara. Bisakah kamu mengikuti tuntutan orang-orangmu? Atau apakah kekurangan sumber akan dapat melumpuhkan perekonomianmu? Ingat, kamu selalu dapat meminta bantuan dari sekutumu! Pilih sekutumu dengan hati-hati, karena mereka akan sangat berharga di jalanmu untuk mendominasi dunia!

d) Lakukan Perang Bahu-membahu Dengan Temanmu

Yang memainkan game ini pasti akan mendapat banyak teman baru di jalan panjang kamu untuk menjadi raja, tetapi berhati-hatilah untuk tidak meninggalkan teman lama kamu di belakang; undang mereka untuk bermain bersama kamu dan menaklukkan dunia bersama! Bagikan kemenangan dan kemuliaan kamu dengan teman-teman kamu dan jalin kerajaan yang makmur bersama-sama!.³

3. *Game Devil May Cry 3*

Game buatan *CAPCOM* yang dirilis pada tahun 2005 dalam Platform *PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Microsoft Windows, Xbox One*, game tersebut ditulis oleh Bingo Morihashi; Takayasu Yanagihara. Game yang banyak digemari ini menceritakan mengenai seorang tokoh yang bertugas membasmi setan untuk menyelesaikannya

³ Di kutip dari laman depan Google Play atau Play stor tempat mendownload Game online maupun game offline

harus melalui 12 pintu. Tokoh utamanya bernama Dante, nama karakter ini diambil dari nama Dante Alighieri seorang penyair Italy abad ke-14, dan pejuang di masa Perang Salib III.

Adapun unsur penghinaan terhadap Islam pada game ini adalah beberapa scene dalam game tersebut ditampilkan pintu yang sangat mirip dengan pintu Ka'ba sebagai pintu yang menghubungkan antara dunia setan dan dunia nyata, lihat screenshot dibawah.

Yang membukakan pintu adalah karakter yang membawa kitab diceritakan dia adalah budak setan. Ketika membuka pintu, karakter tersebut membaca mantra yang kurang lebih artinya "wahai pintu yang menghubungkan dunia kegelapan". Di akhir scene karakter tersebut membaca kitab yang dibawanya yaitu 7 ayat kemusnahan yang tercatat didalam bible, "*Wrath, Sloth, Lust, Gluttony, Greed, Pride* dan terakhir *Envy*".⁴

B. Identifikasi Simbol Islam Dalam Game

1. Simbol Islam Dalam Game Prince Of Persia

Dalam game *prince of Persia* ini tidak begitu banyak simbol yang di tampilkan, namun dari nama yang di gunakan adalah nama yang melambang kerajaan Persia, yang hari ini telah menjadi tiga Negara yaitu Iran, Irak dan Mesir, yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Negara-Negara tersebut merupakan Negara Islam yang menjadi sasaran atau musuh dari tokoh utama, tujuan game tersebut adalah membunuh

⁴ en.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry_3:_Dante's_Awakening, diterjemah dari bahasa inggris

seluruh tentara persia dengan pedang yang dibawanya. Pada pedang tersebut terdapat tulisan, jika dilihat secara dekat tulisan tersebut merupakan hadits nabi SAW yang berbunyi:

بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً

Artinya: sampaikan dariku walaupun satu ayat (HR. Bukhari)



Gambar 01: Cover game dan pedang yang bertuliskan hadits⁵

Dalam game tersebut tokoh utama akan memerangi siapa saja yang menghalanginya dengan pedang yang dibawa, kaum yang diperangi adalah kaum Persia negara-negara yang mayoritas penduduknya islam, secara tidak langsung game ini menggambarkan bahwa kaum Persia yang beragama Islam harus dibunuh dengan pedang yang dibawa oleh tokoh tersebut. Secara keseluruhan game ini terdapat dua bentuk simbol yang bertentangan dengan simbol islam, pertama terletak pada pedang dan yang kedua berupa jalan cerita.

⁵ Hasil observasi penulis melalui android

2. Simbol Islam dalam Game Revenge Of Sultan

Simbol adalah bentuk yang menandai suatu yang lain di luar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Simbol itu memiliki makna dan makna itu tergantung dari yang memberikan makna simbol itu sendiri. Ada berapa simbol yang erat kaitannya dengan agama Islam dalam game *Revenge Of Sultans*. Adapun simbol-simbol Islam dalam game tersebut adalah:

a. Cover & Nama Game



Gambar 02: Cover Game Revenge Of Sultans⁶

Revenge Of Sultans berasal dari bahasa Inggris jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah (*Balas dendam Sultan*). Sultans merupakan pemimpin yang erat kaitannya dengan agama Islam. Sultan (bahasa Arab: سلطان, sulthaanun, wanita: Sulthanah) merupakan istilah dalam bahasa Arab yang berarti "raja", "penguasa", "keterangan" atau "dalil". Sultan

⁶ Hasil observasi penulis melalui android

kemudian dijadikan sebutan untuk seorang raja atau pemimpin Muslim, yang memiliki suatu wilayah kedaulatan penuh yang disebut Kesultanan (bahasa Arab: سلطنة, sulthanatun).

Revenge Of Sultans (Balas dendam Sultan) merupakan nama game tersebut, jika digali lebih jauh game tersebut menggambarkan bahwa raja atau pemimpin Islam punya sifat dendam kepada raja atau pemimpin lain yang harus dibalas. Orang yang dendam identik dengan pemaarah dan berambisi untuk menghancurkan lawan, secara tidak langsung game tersebut menggambarkan bahwa raja Islam raja yang kejam dan bengis serta penuh ambisi.

b. Istana atau disebut kastil menyerupai mesjid



Gambar 03: gambar Kastil dalam game revenge of sultan⁷

⁷ Hasil observasi penulis melalui android



Gambar 04: Masjid Islamic Centre, Samarinda⁸

Dua gambar di atas merupakan gambar yang berbeda, gambar pertama merupakan gambar kastil atau kerajaan sedangkan gambar kedua adalah gambar masjid. Kastil didesain dengan sedemikian rupa sehingga menyerupai masjid. Yang menjadi lawan akan menyerang dan membakar kastil tersebut untuk memperoleh kemenangan dan merampas harta yang dimiliki kerajaan.

Kastil merupakan istana kerajaan dalam game tersebut, setiap yang bermain game tersebut akan berlomba-lomba untuk membangun kastil. Setiap level kastil atau istana memiliki bentuk yang berbeda namun pada kastil yang sudah berada di level 15 keatas kastilnya sangat menyerupai masjid atau bangunan yang dimuliakan oleh umat Islam. Berikut ini sejumlah bentuk kastil menurut level:

⁸ <http://dimaszon.blogspot.com/2012/12/10-masjid-terindah-indonesia.html>



Gambar 05: Bentuk Kastil Dari Level Ke Level

c. Simbol agama kristen



Gambar 06: gambar kastil yang ada salib diatasnya⁹

Pada level ke 19 hingga level 24 bentuk kastil seperti pada gambar 06, simbol agama Kristen berupa palang salib terpampang jelas di atas kastil. Peletakkan simbol tersebut tentu meleceh agama Islam, karena pada kastil sebelumnya kastil berbentuk masjid. Jika kita mengartikan secara sederhana maka masjid diubah menjadi gereja, namun pada level ke 23 bentuk kastilnya kembali berubah menyerupai masjid, dan pada level tersebut bentuknya lebih mirip dibandingkan dengan level sebelumnya.

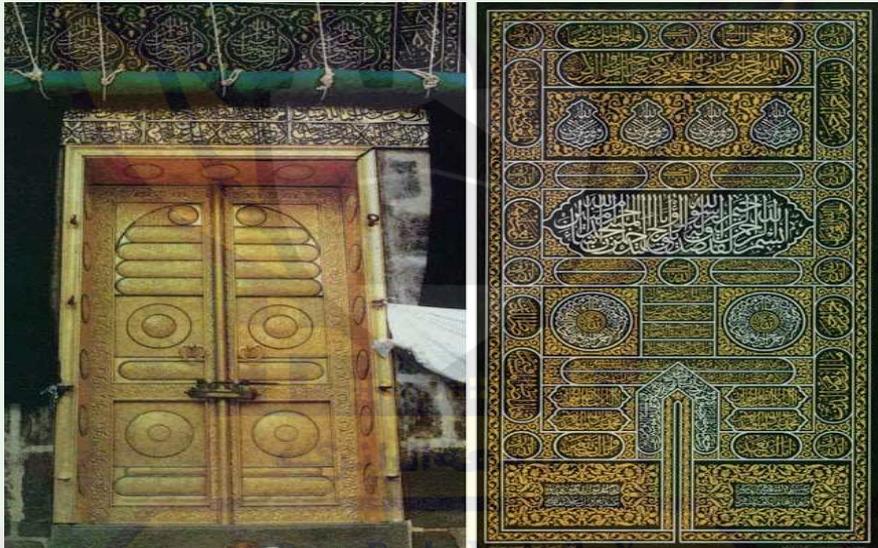
3. Simbol Islam Dalam *Devil May Cry 3*

Adapun unsur penghinaan terhadap Islam pada game ini adalah beberapa scene dalam game tersebut ditampilkan pintu yang sangat mirip dengan pintu Ka'ba sebagai pintu yang menghubungkan antara dunia setan dan dunia nyata, berikut ini gambarnya.

⁹ Hasil observasi penulis melalui android



Gambar 07: pintu dalam game ¹⁰



Gambar 08: pintu ka'bah¹¹

¹⁰ Hasil observasi melalui permainan dalam jaringan (*Online*) di komputer

¹¹ <http://www.kbihassalamah.com/blog/title/49/mengapa-pintu-ka-bah-dibuka-hanya-dua-kali-dalam-setahun>

Ka'bah adalah kiblat seluruh umat Islam di dunia, jadi sangat mustahil orang kafir itu tidak mengetahui hal tersebut, sehingga mereka membuatnya menjadi pintu masuk ke sarang setan ini sudah sangat sangat keterlaluan, secara tidak langsung game ini menggambarkan bahwa umat Islam menyembah sarang setan.

C. Pembahasan

Semua makna budaya diciptakan dengan menggunakan simbol-simbol, kata James P. Spradley. Makna hanya dapat disimpan di dalam simbol, ujar Clifford Geertz. Pengetahuan kebudayaan lebih dari suatu kumpulan simbol, baik istilah-istilah rakyat maupun jenis-jenis simbol lain. Semua simbol, baik kata-kata yang terucapkan sebuah objek seperti sebuah bendera, suatu gerak tubuh seperti melambaikan tangan, sebuah tempat seperti masjid atau gereja atau suatu peristiwa seperti perkawinan, merupakan bagian-bagian suatu sistem simbol. Simbol adalah objek atau peristiwa apapun yang menunjuk pada sesuatu. Simbol itu meliputi apapun yang dapat kita rasakan atau kita alami.

Bahkan, kekuatan sebuah agama dalam menyangga nilai-nilai sosial, menurut Geertz, terletak pada kemampuan simbol-simbolnya untuk merumuskan sebuah dunia tempat nilai-nilai itu, dan juga kekuatan-kekuatan yang melawan perwujudan nilai-nilai itu, menjadi bahan-bahan dasarnya. Agama melukiskan kekuatan imajinasi manusia untuk membangun sebuah gambaran kenyataan.

1. Analisis Simbol Hadits Pada Pedang

Pedang adalah sejenis senjata tajam yang memiliki bilah panjang. Pedang dapat memiliki dua sisi tajam atau hanya satu sisi tajam saja. Di beberapa kebudayaan, jika dibandingkan senjata lainnya, pedang biasanya memiliki prestise lebih atau paling tinggi. Sementara Hadits adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi Muhammad SAW. baik ucapan, perbuatan maupun ketetapan yang berhubungan dengan hukum atau ketentuan-ketentuan Allah yang disyariatkan kepada manusia.

Pedang dan hadits merupakan dua hal yang berbeda, hadits yang bersumber dari Nabi merupakan sumber hukum ajaran Islam serta pedoman kehidupan bagi ummat Islam. Akan tetapi di sisi lain Nabi Muhammad SAW, juga memiliki pedang yang digunakan dalam sejumlah perang yang diikuti Nabi, dalam catatan sejarah nabi memiliki sejumlah pedang salah satunya yang terkenal adalah pedang Zulfaqar.

Dalam sejumlah pedang bersejarah, terdapat ukiran Arab atau tulisan pada pedang seperti kalimat *LAILAHAILLALLAH MUHAMMADURRASULULLAH*. Pedang yang ada ukiran tersebut biasanya dipajang di museum atau ditempat yang terjaga. Ukiran atau tulisan hadits pada pedang yang ditampilkan dalam game tentunya tidak tepat. Hadits yang tertera pada pedang dalam game *Prince of Persia* merupakan hadits dakwah. Berikut hadits Nabi Muhammad SAW tentang sampaikan dariku walau satu ayat, berikut hadits lengkapnya:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ :
 بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً وَ حَدَّثُوا عَنْ نَبِيِّ إِسْرَائِيلَ ، وَلَا حَرَجَ ، وَمَنْ كَذَبَ
 عَلَيَّ مُتَعَمِّدًا فَلْيَتَّبِعُوا مَقْعَدَهُ مِنَ النَّارِ

Artinya: “Dari Abdullah bin ‘Amr (dia berkata) bahwa Nabi s.a.w. telah bersabda: Sampaikanlah dariku walaupun hanya satu ayat, dan ceritakanlah dari Bani Israil, dan tidak ada dosa, barangsiapa berdusta atas namaku secara sengaja, maka hendaklah dia menempati tempat duduknya dari neraka.”(HR. Bukhari dan Muslim)

Hadits diatas menunjukkan bahwa pentingnya dakwah untuk disampaikan kepada ummat dengan berbagai cara dan media penyampaian. Dakwah terkadang pada sebahagian masyarakat hanya dipahami tugas para ulama, kyai, dan para ustadz, hadits di atas menjelaskan bahwa setiap ummat Islam wajib berdakwah dengan kebenaran mutlak yang bersumber dari Nabi SAW, baik berupa ayat Al-Qur’an maupun Hadits.

Kewajiban dakwah merupakan tugas seorang muslim dengan segenap kemampuannya, serta keahliannya dalam bidang tertentu yang dapat menyematani tersempaikan pesan dakwah kepada ummat, baik dengan menggunakan media seni (retorika dakwah) atau media teknologi. Setiap muslim wajib berdakwah dengan segenap kemampuannya, sebagaimana yang dapat kita pahami firman Allah SWT, surat Ali Imran ayat: 104:

وَلَتَكُنَّ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ

وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٤٠﴾

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar merekalah orang-orang yang beruntung.

Dapat kita pahami, bahwa salah satu faktor penyebab yang melatarbelakangi keengganan banyak kalangan untuk ikutserta secara aktif dalam berdakwah adalah adanya persepsi yang salah bahwa dakwah Islam hanya menjadi kewajiban dan kewenangan ulama, para kyai dan ustadz yang memiliki kemampuan prima dalam memahami syari'at Islam, dan juga karena kesalahpahaman mereka juga yang membatasi makna dan cakupan aktivitas dakwah hanyalah 'ceramah' agama saja, padahal tidak semua orang memiliki kemampuan untuk berceramah. Dan ironisnya, dari kesalahpahaman itu, ada sebagian orang yang bahkan mengharuskan bagi setiap orang yang hanya 'tahu' satu ayat al-Quran dan sepenggal hadits Nabi S.A.W., dengan kemampuannya yang sangat terbatas untuk memahami maknanya, karena keterbatasan ilmunya sekalipun, agar bersedia untuk menyampaikan dan mendakwahkan yang apa diketahuinya kepada umat Islam dalam bentuk ceramah agama.

Pemahaman hadits “*Ballighû ‘annî walau âyah*” berakibat tidak seperti yang tidak diharapkan, banyak orang bermunculan yang berdakwah, terutama melalui media sosial dengan segala keterbatasan pemahamannya yang kurang poporsional terhadap isi hadits “*Ballighû ‘annî walau âyah*”.

Islam adalah agama yang ingin memberi kemudahan, ketenangan, kedamaian, keserasian hidup diantara makhluk (*Rahmatan Lil ‘Alamin*) di dalam dunia ini, bahkan juga kehidupan akhirat. Akan tetapi fenomena yang terjadi mengapa kadang-kadang terlihat Islam ini kejam, diskriminatif, tanpa prikemanusiaan. Gambaran seperti ini tidak hanya kadang-kadang diberi label oleh orang yang belum tau atau tidak senang pada Islam, tetapi juga didapati dari sikap masyarakat Islam dalam kalangan sendiri. Kenapa hal ini dapat terjadi. Ada kemungkinan karena tidak komprehensif pemahaman mengenai ajaran Islam atau dipengaruhi oleh karakter penganutnya.

Peletakan hadits pada pedang yang dimainkan dalam game online (*prience of persia*) menunjukkan bahwa Islam ini agama yang kejam, deskrimanitif dan suka membunuh terhadap orang-orang tidak mau menerima dakwah, secara tidak langsung game tersebut merusak citra Islam sebagai agama yang *Rahmatan Lil ‘Alamin* karena dakwah tidaklah ditebarkan melalui tajamnya bilah pedang, melainkan lembutnya kata-katayang menusuk dalam jiwa untuk menerima kebenaran islam sebagai agama yang datang dari tuhan.

2. Analisis Nama Sultan Dan Sifat Balas Dendam

Nama sultan erat kaitannya dengan agama Islam, Sultan (bahasa Arab: سلطان, sulthaanun, wanita: Sultanah) merupakan istilah dalam bahasa Arab yang berarti "raja", "penguasa", "keterangan" atau "dalil". Sultan kemudian dijadikan sebutan untuk seorang raja atau pemimpin Muslim, yang memiliki suatu wilayah kedaulatan penuh yang disebut Kesultanan.

Sultan merupakan gelar bagi seseorang yang memiliki kekuasaan tinggi dalam sebuah negara (pemerintahan) Islam. Gelar ini pertama kali dipakai dalam Islam pada zaman pemerintahan Dinasti Abbasiyah (750-1258 M). Pada mulanya kekuasaan sultan masih terbatas dan berada di bawah khalifah, tetapi dalam perkembangan selanjutnya, kekuasaan sultan semakin besar, bahkan melebihi kekuasaan khalifah. Di zaman dinasti Abbasiyah, khalifah-khalifah masih diakui dan dihormati oleh sultan, meskipun kekuasaan politik dan militer berada ditangan sultan. Khalifah hanya sekedar simbol, sementara jalannya pemerintahan ditentukan oleh sultan. Dalam perkembangan selanjutnya, sultan betul-betul berkuasa penuh atas daerah dan wilayahnya serta tidak berada di bawah khalifah mana pun. Dalam kedudukan seperti ini, sultan adalah raja sehingga istilah sultan digunakan sebagai gelar bagi seorang raja yang muslim.¹²

Sementara dendam artinya berkeinginan keras untuk membalas karena rasa marah atau benci. Hawa nafsu yang tidak terkendali

¹² Di kutib dari website <https://id.wikipedia.org/wiki/Sultan>

melahirkan kemarahan. Kemarahan yang berlarut-larut dan terpendam menjadi bibit dendam. Dalam ajaran Islam sifat dendam merupakan sifat tercela dan sangat dianjurkan untuk dihindari, bahkan diperintahkan untuk menumbuhkan sifat pemaaf, Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat An-Nur ayat 22:

وَلْيَعْفُوا وَلْيَصْفَحُوا أَلَا تُحِبُّونَ أَنْ يَغْفِرَ اللَّهُ لَكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Dan hendaklah mereka mema'afkan dan berlapang dada. Apakah kamu tidak ingin bahwa Allah mengampunimu? dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang

Ayat ini berhubungan dengan sumpah Abu Bakar r.a. bahwa Dia tidak akan memberi apa-apa kepada kerabatnya ataupun orang lain yang terlibat dalam menyiarkan berita bohong tentang diri Aisyah. Maka turunlah ayat ini melarang beliau melaksanakan sumpahnya itu dan menyuruh mema'afkan dan berlapang dada terhadap mereka sesudah mendapat hukuman atas perbuatan mereka itu.

Dalam game *Revenge Of Sultan* mengandung entah disengaja atau tidak aspek-aspek yang merusak tauhid umat, serta dari kemurnian dari mereka. Game-game ini menyebabkan mereka memiliki kepercayaan yang sama sekali bertentangan dengan bertauhidan (monoteisme). Game-game ini, meskipun tidak semuanya, menggrogoti hal paling penting yang

dimiliki oleh seseorang, yaitu iman mereka. Dalam game tersebut mengajar sifat tercela yaitu balas dendam, sifat ini tentu bertentangan dengan Al-Qur'an yang mengajarkan sifat pemaaf.

3. Analisi Bentuk dan Simbol Agama

Dalam beberapa game meletakkan simbol agama seperti masjid, pintu ka'bah, palang salib dan sebagainya. Simbol-simbol tersebut merupakan simbol kebesaran dalam suatu agama, meletakkan dalam game tentu memiliki makna dan tujuan tertentu. Jika peletakan dalam game tentu akan terbuka terjadinya penyimpangan makna dan juga dapat menghilangkan esensi kebesaran simbol agama tersebut.

Ada beberapa simbol agama dalam game yang menjadi subjek penelitian ini, **pertama adalah simbol masjid**. Secara bahasa, kata masjid (مَسْجِدٌ) adalah tempat yang dipakai untuk bersujud. Kemudian maknanya meluas menjadi bangunan khusus yang dijadikan orang-orang untuk tempat berkumpul menunaikan shalat berjama'ah. Az-Zarkasyi berkata, "Manakala sujud adalah perbuatan yang paling mulia dalam shalat, disebabkan kedekatan hamba Allah kepada-Nya di dalam sujud, maka tempat melaksanakan shalat diambil dari kata sujud (yakni masjid = tempat sujud). Mereka tidak menyebutnya مَرَكَعٌ (tempat ruku') atau yang lainnya.

Kemudian perkembangan berikutnya lafadh masjid berubah menjadi masjid, yang secara istilah berarti bangunan khusus yang

disediakan untuk shalat lima waktu. Pada dasarnya, istilah masjid menurut syariat adalah setiap tempat di bumi yang digunakan untuk bersujud karena Allah di tempat itu. Ini berdasarkan hadits Jabir Radhiyallahu anhu dari Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam, beliau bersabda:

وَجُعِلَتْ لِي الْأَرْضُ مَسْجِدًا وَ طَهُورًا وَأَيُّمَا رَجُلٍ مِنْ أُمَّتِي
 أَدْرَكْتُهُ الصَّلَاةَ فَلْيُصَلِّ وَأَحَلَّتْ لِي الْعَنَائِمُ وَكُنَّا النَّبِيُّ يَبْعَثُ إِلَى
 قَوْمِهِ خَاصَّةً وَبُعِثْتُ إِلَى النَّاسِ كَافَّةً وَأَعْطِيتُ الشَّفَاعَةَ

Artinya:

Dan bumi ini dijadikan bagiku sebagai tempat shalat serta sarana bersuci (tayammum). Maka siapa pun dari umatku yang datang waktu shalat (di suatu tempat), maka hendaklah ia shalat (di sana) (HR. Bukhari).¹³

Dalam hadits yang lain dari ‘Utsman bin ‘Affan radhiyallahu ‘anhu beliau berkata: Sungguh aku pernah mendengar Rasulullah Shallallahu ‘alaihi Wasallam bersabda:

مَنْ بَنَى مَسْجِدًا لِلَّهِ بَنَى اللَّهُ لَهُ فِي الْجَنَّةِ مِثْلَهُ.

Artinya: “Barangsiapa yang membangun masjid karena Allah Ta’ala (mengharapkan wajah-Nya) maka Allah akan membangunkan baginya rumah (istana) di Surga” (HR. Bukhari dan Muslim)¹⁴

¹³ Dikutip dari kitab Al –lu’lu’ Wal Marjan (mutiara hadits sahih Bukhari dan Muslim), pada Bab yang ke 5 tentang masjid dan tempat-tempat shalat, hal. 104

¹⁴ Dikutip dari kitab Al –lu’lu’ Wal Marjan (mutiara hadits sahih Bukhari dan Muslim), pada Bab yang ke 5 tentang masjid dan tempat-tempat shalat, hal. 104

Banyak ayat dan hadits yang menjelaskan tentang masjid sebagai tempat peribatan umat muslim. Masjid merupakan tempat yang sakral dan ketat dengan berbagai aturan. Bentuk masjid memiliki ciri khas dengan kubahnya, umumnya kubah masjid

Yang kedua Ka'bah adalah ("Kubus"), juga merujuk pada *Al Ka'bah Al Musyarrafah* (Ka'bah Yang Suci), adalah sebuah bangunan di tengah-tengah masjid paling suci dalam agama Islam, Masjidil Haram, di Mekkah, Hejaz, Arab Saudi. Tempat ini adalah tempat yang paling disucikan dalam agama Islam. Ka'bah adalah kiblat bagi kaum muslim ketika melaksanakan salat (sembahyang). Dari seluruh titik di dunia, perintah salat menghadap ke Kakbah dikenal dengan nama kiblat. Bangunan suci sekitar Kakbah dikenal sebagai Masjid al-Haram (masjid suci).

Salah satu dari Rukun Islam mewajibkan bagi setiap Muslim yang mampu untuk menunaikan ibadah haji satu kali seumur hidup. Bagian-bagian ritual haji yang mengharuskan tawaf, berputar tujuh kali mengelilingi Ka'bah dengan melawan arah jarum jam. Tawaf juga dilakukam oleh jamaah saat melaksanakan umrah (haji kecil). Namun, kebanyakan waktu ramai di Ka'bah adalah saat musim haji, ketika jutaan jamaah bersama-sama mengelilingi bangunan dengan sebuah periode dalam lima hari.

Pembangunan Ka'bah oleh Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail pada awalnya memiliki 2 pintu (Bab ul Ka'bah Arab: باب الكعبة) yaitu Pintu Timur dan Pintu Barat. Kedua pintu tersebut dibuat merapat hingga ke tanah. Namun, menurut catatan sejarah, kedua pintu tersebut berubah-ubah kedudukannya serta bilangan pintunya juga. Kini, hanya terdapat satu buah pintu saja di Ka'bah, yaitu yang terletak di sebelah timur laut. Ketinggiannya dari atas lantai adalah 2 meter dan

pintu itu terbuat dari emas murni sebanyak 280 kg yang menelan biaya lebih dari 13 juta Riyal Arab Saudi. Pintu ini dapat dicapai dengan tangga kayu beroda yang disimpan di dalam Masjidil Haram.

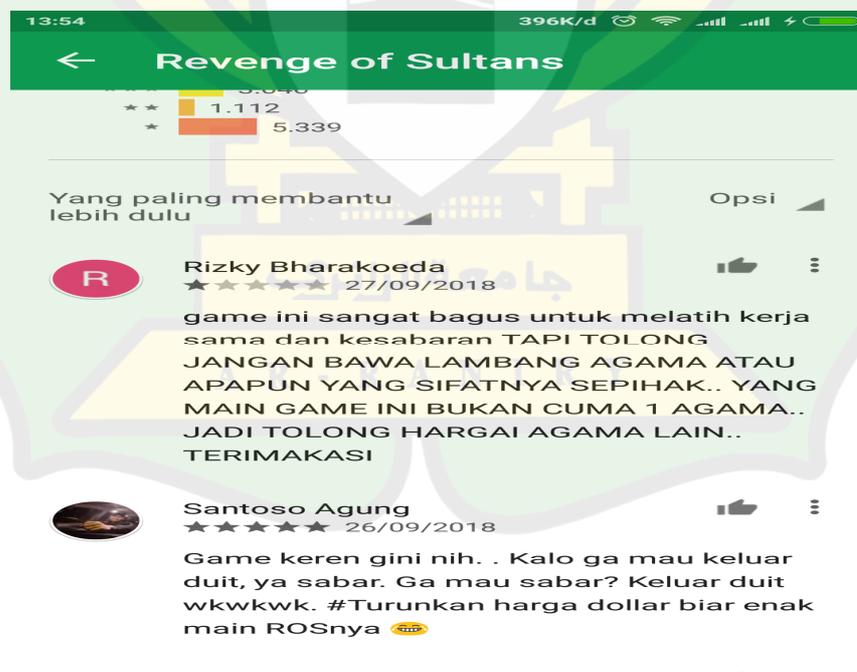
Jika kita melihat penjelasan diatas, kita dapat memahami bahwa pintu ka'bah bukanlah Cuma sekedar bangunan biasa akan tetapi memiliki nilai kebesaran, baik dari segi nilai makna maupun nilai ekonomi pembangunan. Pada hakikatnya ka,bah adalah kiblat ummat Islam untuk menghadap rabnya saat melaksanakan shalat lima waktu dan shalat lainnya. Dengan menghadap kiblat itu menandakan seseorang sedang menghadap kepada Allah, bukan menghadap sarang syaitan seperti yang digambarkan dalam game Devil My Cry3. Dalam game tersebut jelas meletakkan simbol Islam dalam game online.

Yang ketiga Salib adalah lambang yang sangat tua yang terdapat di dunia jauh sebelum lahirnya Yesus Sang Juru selamat. Pada awalnya orang-orang Kristen tidak menggunakan salib sebagai lambang Kekristenan mereka. Benda ini tidak termasuk dalam daftar pertama lambang-lambang Kristen yang disediakan oleh St. Clement. Mulanya yang mereka gunakan justru bintang ikan (Pisces) dan anak domba sebagai lambang Penyelamatnya.

Ketika lambang salib akhirnya dipakai, orang-orang Kristen sempat merasa enggan terhadap gambar seorang laki-laki yang tergantung pada salib. Hal ini tidak pernah dilakukan Gereja Kristen sebelum abad ke tujuh. Faktanya, salib dengan orang tergantung padanya telah dimasukkan oleh orang Roma dari India berabad-abad sebelum zaman Kristen.

Pada saat ini Salib Kristen, dipandang sebagai representasi dari instrumen penyaliban Yesus Kristus, adalah simbol agama yang paling terkenal dari kekristenan. Hal ini terkait dengan salib (sebuah salib yang mencakup representasi biasanya tiga-dimensi dari tubuh Yesus) dan kepada keluarga yang lebih umum dari simbol salib.

Simbol salib dalam game online tentu meletakkan simbol agama Kristen, simbol tersebut terletak diatas kastil yang memiliki makna bahwa sultan yang merupakan pemimpin bagi kerajaan Islam merupakan orang yang menganut agama Kristen. Simbol tersebut melemahkan Islam dan membanggakan agama lain, salah satu masyarakat yang memainkan game tersebut merasa tidak senang dengan simbol tersebut ia melakukan protes dengan memberi komentar di kolom komentar di aplikasi Google play dan *play store*. Berikut gambar tersebut



Gambar 09: komentar masyarakat terhadap simbol agama dalam game

Risky bharakoeda menyebut dalam komentarnya: *game ini sangat untuk melatih kerjasama dan kesabaran TAPI TOLONG JANGAN BAWA LAMBANG AGAMA ATAU APAPUN YANG SIFATNYA SEPIHAK,, YANG MAIN GAME INI BUKAN CUMA 1 AGAMA.. JADI TOLONG HARGAI AGAMA LAIN.. TERIMAKASI.* Meskipun tidak menyebutkan secara spesifik tentang simbol apa akan tetapi tidak terbantahkan bahwa dalam game online ada simbol agama, terutama agama Islam.



BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Game online yang saat ini sedang berkembang pesat sejak adanya perangkat komputer dan ditambah lagi dengan adanya *Smartphone*. Fenomena game saat ini sangat besar bahkan sangat berbahaya terhadap tumbuh kembangnya manusia. Disisi lain game online juga mendiskreditkan agama terutama agama Islam dengan melecehkan simbol-simbol kebesaran agama Islam.

Beberapa game online secara terang-terangan meletakkan simbol Islam di dalamnya, seperti game *Prince of Persia*, *Revnge of Sultan* dan *Devil My Cry3*. Adapun beberapa simbol Islam dalam game tersebut, pertama hadits nabi yang terletak di antara dua bilah pedang, hadits tersebut merupakan hadits dakwah jika simbol itu diberi makna maka dakwah digambarkan disebarkan dengan kekerasan. Kedua gambar kastil atau istana yang menyerupai masjid yang kapan saja dapat dibakar oleh musuh dalam bentuk serangan untuk memperoleh poin. Ketiga nama sultan yang merupakan gelar bagi pemimpin negara muslim digambarkan dengan sifat tercela yaitu sifat balas dendam dan sifat tersebut sangat bertentangan dengan agama Islam.

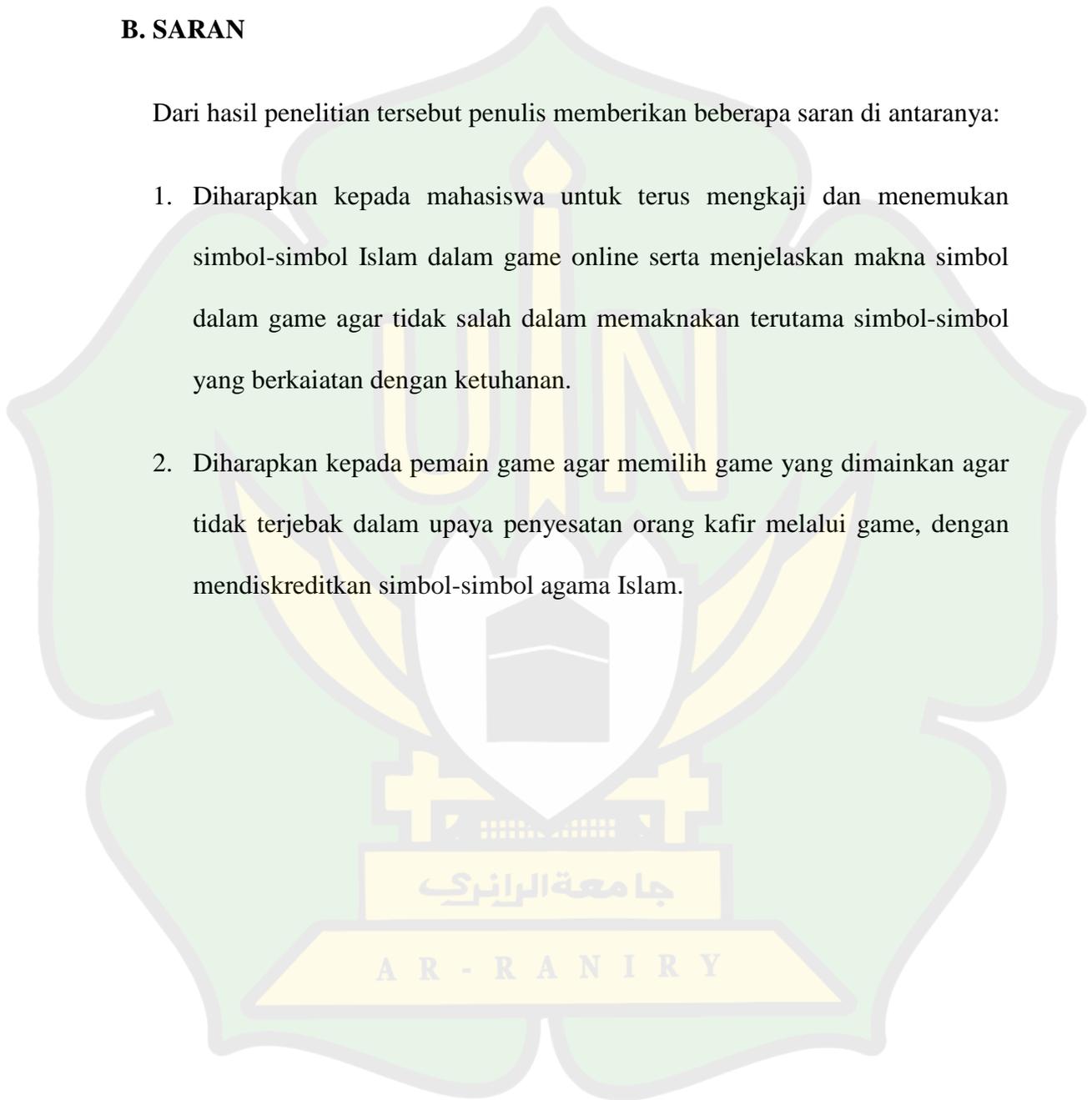
Peletakan simbol dalam game online sebenarnya suatu hal yang tidak dapat di hindari akan tetapi harus dipisahkan dengan nilai-nilai yang bertentangan dengan nilai agama, baik agama Islam maupun agama lainnya. Di

sisi lain pencipta game punya tujuan tertentu dalam meletakkan simbol Islam salah satunya untuk mendiskreditkan agama Islam.

B. SARAN

Dari hasil penelitian tersebut penulis memberikan beberapa saran di antaranya:

1. Diharapkan kepada mahasiswa untuk terus mengkaji dan menemukan simbol-simbol Islam dalam game online serta menjelaskan makna simbol dalam game agar tidak salah dalam memaknakan terutama simbol-simbol yang berkaitan dengan ketuhanan.
2. Diharapkan kepada pemain game agar memilih game yang dimainkan agar tidak terjebak dalam upaya penyesatan orang kafir melalui game, dengan mendiskreditkan simbol-simbol agama Islam.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Edisi Terbaru*, Jakarta: Sandoro Jaya.
- Al-Munajjd, Muhammad Shalih, 2016, *Bahaya Game*, Solo: Aqwam Media Profetika.
- Arsyad Azhar, 2005, *media pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo.
- Cangara Hafied, 1998, *Pengantara Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Press.
- Eriyanto, 2011, *Analisis Isi (Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya)*, Jakarta: Kencana.
- Fiske John , 2012, *Pengantar Ilmu komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hatma Indra Jaya Pajar, 2008, *Analisis Masalah Sosial (Breakdown Teori-teori Sosial Menuju Praksis Sosial)*, Yogyakarta: Senter,.
- Kholil Syukur, 2006, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, Bandung, Citapustaka Media.
- Moleong J. Lexy, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nata Abudin, 2011, *Studi Islam Komprehensif*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group,).
- Pajar Hatma Indra Jaya, 2008, *Analisis Masalah Sosial (Breakdown Teori-teori Sosial Menuju Praksis Sosial)*, Yogyakarta: Senter,.
- Rakhmat Jalaluddin, 2007, *Metodo Penelitian Komunikasi Di Lengkapi Contoh Analisis Statistik*, Bandung, Remaja Rosdakarya.

Rivers, L. William, 2003 *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Jakarta: Kencana.

Sadiman S. Arief dkk, 2005, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemamfaatannya*, Jakarta: RajaGrafindo.

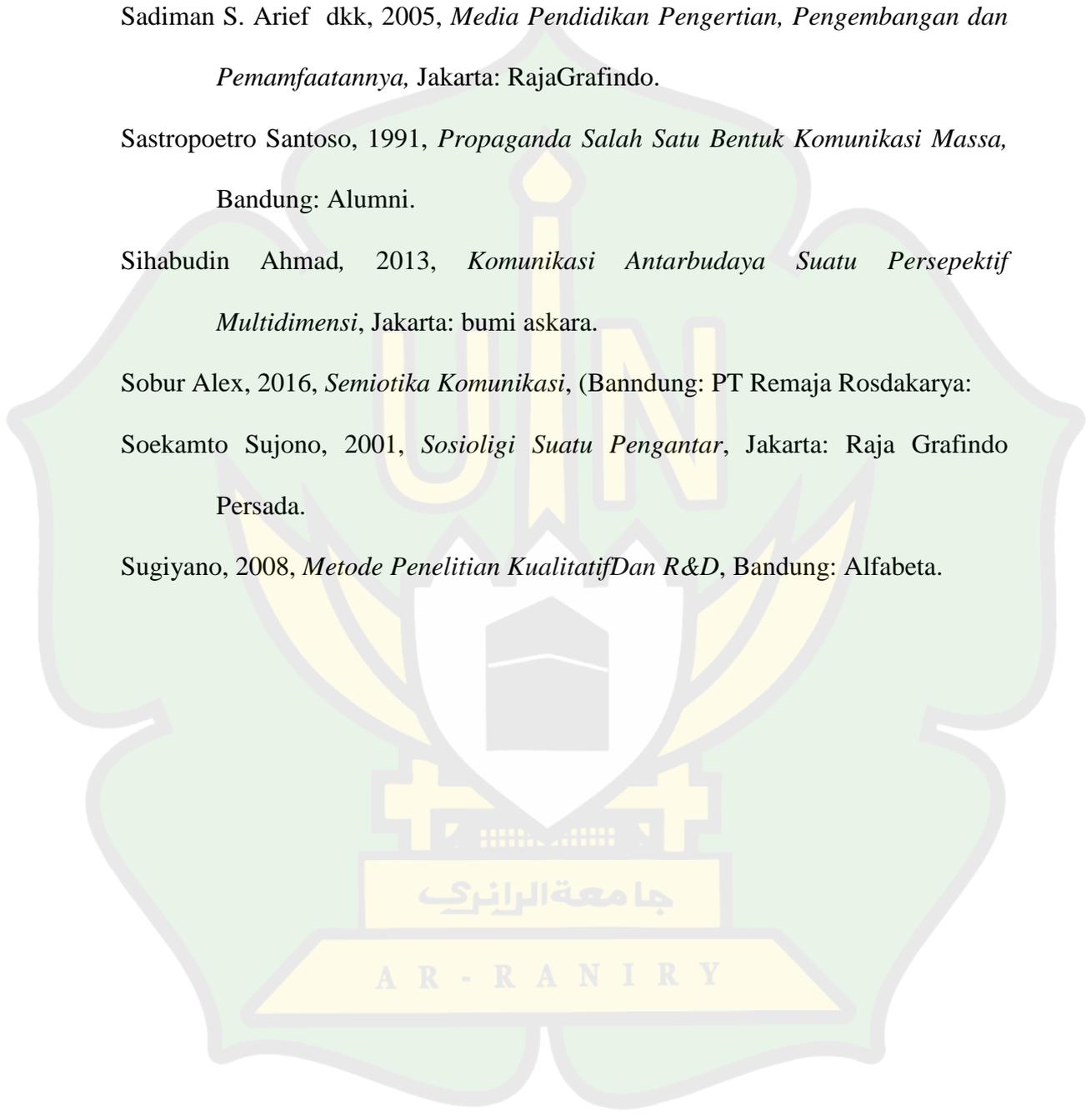
Sastropoetro Santoso, 1991, *Propaganda Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa*, Bandung: Alumni.

Sihabudin Ahmad, 2013, *Komunikasi Antarbudaya Suatu Persepektif Multidimensi*, Jakarta: bumi askara.

Sobur Alex, 2016, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya:

Soekamto Sujono, 2001, *Sosioligi Suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyano, 2008, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.1774/Un.08/FDK/KP.00.4/05/2017**

**Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017**

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 133 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2016, Tanggal 7 Desember 2015

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Drs. A. Karim Syekh, MA(Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Fairuz, S.Ag., M.A(Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KRU Skripsi:

Nama : Bustanul Irvan
NIM/Jurusan : 411307132/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Dampak Penggunaan Simbol-simbol Islam Pada Game Online Terhadap Syiar Islam*

- Kedua** : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2016;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kelipatan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 8 Mei 2017 M
11 Sya'ban 1438 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,


Kusnawati Hatta

- Terbitan**
1. Rektor UIN Ar-Raniry,
2. Kahag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry,
3. Pembimbing Skripsi,
4. Mahasiswa yang bersangkutan,
5. Arsip.

Keterangan
NK berlaku sampai dengan tanggal 8 Mei 2018

Nomor : Istimewa
Lamp. : 1 (satu) eks.
Hal : Permohonan Surat Keterangan Revisi Judul Skripsi

Kepada,
Yth. Bapak Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

di -
Darussalam - Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr,Wb.
Dengan Hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bustanul Irvan
NIM : 411307132
Sem / Jur : XI / Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) / Komunikasi
No, HP : 085273754071
Judul Skripsi : *Dampak Penggunaan Simbol-simbol Islam pada Game Online Terhadap Syiar Islam .*

Dengan ini memohon kepada Bapak berkenan kiranya merevisi judul skripsi saya menjadi:

Analisis Simbol-simbol Islam Dalam Game online.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak, bersama ini turut saya lampirkan:

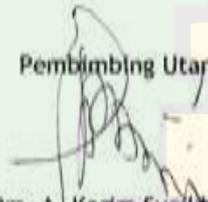
- 1 (satu) lembar fotokopi SK Skripsi yang telah dilegalisir.

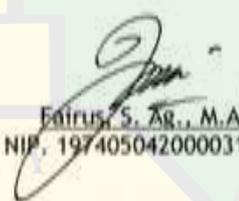
Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan pertimbangan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Darussalam, 7 Januari 2015
Pemohon,


Bustanul Irvan
NIM. 411307132

Mengetahui/menyetujui,
Pembimbing Utama, Pembimbing Kedua,


Drs. A. Karim Syeikh, M.A
NIP. 19550420 1982031002


Fairus, S. Ag., M.A.
NIP. 197405042000031002

Catatan Jurusan KPI dan Pembimbing:

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

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.147/Un.08/FDK/KP.00.4/01/2019**

Tentang
**Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Ganjil Tahun Akademik 2018/2019**

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2018, Tanggal 5 Desember 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan Pertama** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Menunjuk Sdr. 1) Drs. A. Karim Syeikh, MA (Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Fairus, S. Ag., M.A. (Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KCU Skripsi:

Nama : Bustanul Irvan
NIM/Jurusan : 411307132/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Analisis Simbol-simbol Islam Dalam Game Online*

- Kedua** : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2018;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kelipatan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 14 Januari 2019 M
8 Jumadil Awal 1440 H

Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,



Tembusan:
1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.
Keterangan:
SK berlaku sampai dengan tanggal: 15 Januari 2020

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Bustanul Irvan
2. Tempat / Tgl. Lahir : Daboih /19 Juli 1993
Kecamatan Bandar Baru Kabupaten/Kota Pidie Jaya
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. NIM / Jurusan : 411307132 / KPI
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Batoh
 - a. Kecamatan : Lueng Bata
 - b. Kabupaten : Banda Aceh
 - c. Propinsi : Aceh
8. Email : bustanul.irvan@gmail.com

Riwayat Pendidikan

9. MI/SD/Sederajat SDN Teupun Jangat Tahun Lulus 2006
10. MTs/SMP/Sederajat SMPN 1 Bandar Baru Tahun Lulus 2009
11. MA/SMA/Sederajat SMKN 2 SIGLI Tahun Lulus 2012
12. Diploma Tahun Lulus

Orang Tua/Wali

13. Nama ayah : Helmi Ahmad
14. Nama Ibu : Timariah M. Daud
15. Pekerjaan Orang Tua : Tani
16. Alamat Orang Tua : Gampong Daboih
 - a. Kecamatan : Bandar Baru
 - b. Kabupaten : Pidie Jaya
 - c. Propinsi : Aceh

Banda Aceh, 19 Desember 2018

Peneliti,

Bustanul Irvan