

ANALISIS *CIVIC VIRTUE* DALAM BERBAHASA SECARA DIGITAL TERHADAP PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG*

¹Nur Aliffia Rokhmawati, ²Mujtahidin Mujtahidin

nuraliffiar1@gmail.com

^{1,2} Universitas Trunojoyo Madura

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh ciri khas perilaku berbahasa pada pemain *game Mobile Legends: Bang Bang*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku berbahasa pada pemain *game Mobile Legends: Bang-Bang* pada konten Youtube. Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini berupa bentuk ujaran pada konten Youtube mengenai *game online Mobile Legends* ini. Sedangkan data lain berupa jurnal atau buku-buku yang mendorong dalam penyelesaian penelitian ini. Dari hasil penelitian melalui kanal Youtube Xinn, Markocap, Pascol Kintil, dan Kairi Official bahwa memang perilaku komunikasi pemain *game online Mobile Legends* banyak menunjukkan pola komunikasi negatif. Pola perilaku berbahasa yang banyak digunakan yakni campur kode sebanyak 9 data dan kata makian sebanyak 18 data.

Kata Kunci: Perilaku berbahasa, *Mobile Legends*, *game*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang telah memasuki masa serba digital ini, banyak sekali individu yang tidak hanya menghabiskan sebagian besar waktunya pada relasi ruang sosial tetapi juga pada ruang maya. Bentuk interaksi pada ruang maya terdapat banyak sekali wujud interaksi serta tujuannya. Salah satu tujuannya yakni untuk mencari kesenangan, misalnya dengan bermain *game online*.

Game online merupakan sejenis permainan yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi jaringan internet. Meskipun begitu, *game online* tetap memiliki banyak peminat, mulai dari orang-orang dewasa bahkan hingga anak-anak yang masih di bawah umur. Terlebih lagi sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, *game online* mudah menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat. Sehingga berpengaruh untuk membentuk jaringan kelompok-kelompok sosial yang saling berinteraksi secara daring dalam permainan tersebut. Di Indonesia sebenarnya *game online* sudah lama beredar, namun sebelumnya *game online* masih banyak dimainkan melalui PC (*personal computer*). Seiring dengan berkembangnya teknologi maka sekarang ini para *provider* mulai mengembangkan *game online* yang mampu diakses melalui *smartphone*. Hal ini semakin memudahkan para penikmat *game* untuk memainkan *game* favorit mereka kapan saja dan di mana saja.

Salah satu *game online* yang dapat dimainkan melalui *smartphone* dan banyak digemari di Indonesia adalah *game Mobile Legends: Bang Bang*, permainan ini merupakan permainan tim 5 vs 5. *Game* tersebut dikembangkan oleh perusahaan Moonton (Valentina & Sari, 2019:301). Sehingga dalam permainan tersebut menyajikan fitur ruang virtual untuk

sesama pemain dapat saling berinteraksi secara verbal. Sebab permainan ini banyak dimainkan hampir di seluruh kalangan usia. Terdapat suatu ciri khas variasi dalam berbahasa dalam berinteraksi ketika di dalam permainan dan tak jarang juga turut terbawa dalam bentuk komunikasi sehari-hari.

Fenomena tersebut sesuai dengan penjelasan Aisah dan Noviadi (2018:71) bahwa bahasa yang digunakan dalam suatu kelompok masyarakat tutur yang memiliki kesamaan pandangan dalam berinteraksi. Berdasarkan penjelasan menurut Dayanti dan Syafi (2020:2), remaja yang ketergantungan dengan *game online* dapat berpengaruh pada perilaku penyimpangan perilaku sosial khususnya tindakan dalam berkomunikasi yang negatif. Fenomena semacam itu sebenarnya merupakan fenomena kesantunan dalam berbahasa warga negara atau *civic virtue*. Pengembangan *civic virtue* ini perlu didukung dengan mengembangkan elemen-elemen seperti pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), sikap kewarganegaraan (*civic disposition*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), komitmen kewarganegaraan (*civic commitment*), kepercayaan diri kewarganegaraan (*civic confidence*), dan kecakapan kewarganegaraan (*civic competence*) (Winarningsih, 2021).

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Satria dkk. (2021:45) dalam penelitiannya, kecanduan terhadap *game online* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal. Pengaruh tersebut ada yang mengarah pada pengaruh positif dan negatif. Bermain *game online* dapat membuat kemampuan berkomunikasi dengan keluarga berkurang, namun di sisi lain bermain *game online* mampu melatih kemampuan dalam berkomunikasi dengan tim atau pemain lain untuk bekerja sama.

Perilaku berbahasa pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang terkadang sering menggunakan kata-kata kasar membuat banyak pemain lain menjadi berani untuk menggunakan kata-kata kasar. Maka dari itu, fenomena tersebut mendorong peneliti untuk fokus meneliti pada salah satu *game online Mobile Legends: Bang Bang* mengenai perilaku bahasa terhadap pemain *game* tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif, maka dari itu penelitian ini tidak berwujud angka- angka, namun data berupa kalimat atau kata-kata yang menggambarkan perilaku berbahasa dari pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Dengan demikian, maka penelitian ini bersifat kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif bertujuan untuk membangun persepsi ialah suatu objek sehingga peneliti harus mendekatkan diri pada objek secara utuh. (Ratna, 2009:47).

Data dalam penelitian ini adalah bentuk ujaran yang dikatakan dalam konten Youtube *game online Mobile Legends: Bang Bang* dan tuturan *Youtuber gaming Mobile Legends: Bang Bang*. Sedangkan objek data dalam penelitian ini

adalah kalimat atau perkataan yang dituturkan oleh pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini bertujuan untuk menganalisis perilaku berbahasa oleh pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Sedangkan teknik penelitian ini menggunakan teknik pustaka dan simak catat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ditemukan banyak penggunaan campur kode dan kata makian. Namun, frekuensi penggunaan kata makian lebih sering digunakan, pada pemain *game online Mobile Legends: Bang-Bang*. Hasil data bersumber dari kanal Youtube Xinn, Markocap, Pascol Kintil, dan Kairi Official. Berikut hasil data yang diperoleh:

No.	Perilaku Berbahasa yang Sering Digunakan	Contoh Kata
1.	Campur kode	1. <i>Farming</i> sampai goblok!
		2. Pecah kau, <i>boy!</i> <i>Wat da fuck!</i>
		3. <i>Cheater</i> taik!
		4. Jual <i>skin</i> , beli otak.
		5. Ah, <i>nice!</i>
		6. <i>Back up</i> gua! <i>Back up</i> gua!
		7. Gua gak ada <i>retry</i> .
		8. <i>Shit, man!</i>
		9. Ayo, <i>ulti!</i>
2.	Kata makian	1. Bangke-bangke!
		2. Nggak ada otak!
		3. Apa sih, goblok?!
		4. Bodo amat!
		5. Mampus lu!
		6. Anjing! Gak mati cok!
		7. Punya gua cok!
		8. Anjing!
		9. Penembak jitu.
		10. Lu yatim.
		11. Bisa main gak sih, goblok?!
		12. Sialan anjir!
		13. Mati! Mati!
		14. Tim cacat.
		15. Anjing, dia dapet!
		16. Goblok.
		17. Mati lu, anying!
		18. Bantai-bantai!

PEMBAHASAN

Percakapan pemain banyak menggunakan campur kode. Penggunaan kosa kata yang berganti-ganti antara bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa prokem pergaulan bergantian digunakan. Penggunaan bahasa Inggris paling sering digunakan karena bahasa *game online*, misal seperti kata *back up* untuk minta pertolongan. Pada situasi ini, kesantunan berbahasa sebagai warganegara tidak diindahkan. Hal ini bisa disebabkan oleh keakraban pemain dengan bahasa *game online* yang mereka mainkan.

Penggunaan kosa kata pergaulan dalam percakapan antara sesama pemain juga tidak mengindahkan *civic virtue* atau nilai kesantunan berbahasa. Pemain bebas saja berkata-kata menggunakan bahasa pergaulan yang terkesan kasar, namun menciptakan efek keakraban antara pemain. Kata-kata seperti gua, lu, dan beberapa olok-olokan juga digunakan dengan tanpa mempertimbangkan makna kata, misal pada kalimat “Jual *skins*, beli otak”, kalimat ini merupakan kalimat olok-olokan pada pemain yang kalah. *Skins* dalam *game online* merupakan penampilan virtual, atau avatar seseorang di dalam pertarungan. *Skins* biasanya dibeli agar tampak menarik dan lebih kuat. Namun *avatar* yang kuat tidak akan berarti jika pemainnya tidak bermain dengan cerdas. Membeli otak bermakna olok-olok bahwa pemainnya dungu dalam menggunakan *skins*-nya.

Selain olok-olok dan alih kode dalam menggunakan bahasa, Percakapan pemain *game online* yang terdapat pada data penelitian menunjukkan bahwa pemain tidak terlalu mengindahkan kesantunan (*civic virtue*) dalam penggunaan bahasa selama bermain. Kata-kata seperti *fuck* dan kata-kata makian lainnya, digunakan hampir selama permainan. Kosa kata seperti “*bangke*, *goblok*, *gak* ada otak, mampus, anjing” dan kata makian lainnya kerap digunakan pemain dalam percakapan. Penggunaan makian, tentu saja melanggar *civic virtue* dalam berbahasa. Pelanggaran *civic virtue* dalam berbahasa pemain *game online* menunjukkan lemahnya kesadaran masyarakat untuk saling menghargai dan menggunakan bahasa yang baik. Kesadaran dalam menggunakan bahasa yang baik tersebut diperparah dengan kemampuan warga negara itu sendiri di dalam kehidupannya sehari-hari.

Kesadaran dan kemampuan berbahasa pemain *game online* sebagai abstraksi dari warga negara pengguna bahasa menunjukkan lemahnya pendidikan warga negara tersebut. Kekacauan berbahasa yang tampak dari percakapan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kesadaran berbahasa dan kemampuan serta kemauan berbahasa yang baik masih sangat rendah.

KESIMPULAN

Pada hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu situasi ruang sosial dapat membentuk ciri khas variasi kebahasaan pada proses komunikasi yang dapat terbawa pada komunikasi sehari-hari. Salah satunya pada ruang komunikasi sosial yang disediakan pada *game online*. Penggemar *game online* banyak diliputi dari berbagai kalangan usia, namun banyaknya pola komunikasi yang digunakan oleh pemain *game online* banyak yang

menggunakan kesantunan bahasa negatif. Berdasarkan penjelasan dari Dayanti dan Syafi (2020:2), remaja yang ketergantungan dengan *game online* dapat berpengaruh pada perilaku penyimpangan sosial khususnya pada tindakan dalam komunikasi yang negatif.

Dari hasil penelitian melalui kanal Youtube Xinn, Markocap, Pascol Kintil, dan Kairi Official bahwa memang perilaku komunikasi pemain *game online Mobile Legends* banyak menunjukkan pola komunikasi negatif. Pola perilaku berbahasa yang banyak digunakan yakni campur kode sebanyak 9 data dan kata makian sebanyak 18 data.

DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Dayanti, D., & Syafi, M. (2020). Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1). Diambil dari http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/article/view/2306
- Fajri, L. M. I., Puspitasari, Y., Irfansyah, M. Z., Wijiarko, T., & Rahmawati, L. E. (2022). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 86-94.
- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., Wibowo, A. A., Komunikasi, I., Veteran, U., & Timur, J. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32-47. Diambil dari <https://play.google.com/store/apps/top/category/GAME>
- Kamalian, D., Ikhwan, W.K., Muhtahidin (2016) Pendidikan Nilai-Moral Melalui Pembelajaran Pantun pada Siswa Sekolah Dasar: Jurnal Pamator, 9(2), 103-108.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online" Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 41-47.
- Winarningsih, W., DKK.(2021). PENGUATAN CIVIC VIRTUE PADA PEMBELAJARAN PPKN DALAM RANGKA MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0. *E-Prosiding Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2021 "Respons Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan dalam Menyambut Era Society 5.0"* 191-196