Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif

Volume 5 Nomor 7, Juli 2024

RAGAM BAHASA GAME ONLINE, POPULER PLAYER MOBILE LEGENDS DALAM KAJIAN SOSIOLINGUISTIK TEORI INTERAKSIONALISME SIMBOLIK

Salsa Billa Putri[1], Dessy Wardiah[2], Darwin Effendi[3]
psalsa447@gmail.com[1], dessyWardiah@univpgri-palembang.ac.id[2], darwinpasca2010@gmail.com[3]
Universitas PGRI Palembang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa pada komunitas ragam bahasa game online, populer player Mobile Legends dalam kajian sosiolinguistik menurut teori interaksionalisme simbolik yang digunakan oleh pemain. Di Lemabang Rt 25 Rw 05 di kecamatan 3 ilir palembang. Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif. Subyek pada penelitian ini ada lima orang yakni (WD), (Ptrikk),(Winx),(Cici cute),(SBP). Teknik analisis data yaitu mengguankan teknik observasi, wawancara, rekam, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ragam bahasa game di indonesia memiliki 3 bentuk bahasa, yaitu : berupa frasa, berupa kata, berupa abreviasi. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa game yaitu : faktor kontak bahasa, faktor kebiasaan, faktor kepraktisan berbahasa.

Kata kunci : Ragam bahasa, kajian sosiolinguistik, Interaksionalisme simbolik,game online.

ABSTRACT

This research aims to describe language use in online game language communities, popular Mobile Legends players in sociolinguistic studies according to the theory of symbolic interactionism used by players. In Lemabang Rt 25 Rw 05 in sub-district 3 Ilir Palembang. This research method uses qualitative methods. The subjects in this research were five people, namely (WD), (Ptrikk), (Winx), (Cici cute), (SBP). The data analysis technique uses observation, interviews, recording, documentation techniques. The results of the research show that the variety of game languages in Indonesia has 3 forms of language, namely: in the form of phrases, in the form of words, in the form of abbreviations. The factors that influence the use of various game languages are: language contact factors, habit factors, language practicality factors.

Keywords: *Language variety, sociolinguistic studies, symbolic interactionism, games Online.*

PENDAHULUAN

Bahasa yang digunakan oleh masing- masing anggota komunitas sangatlah berbeda, dan juga unik. Variasi semacam ini bisa disebut dengan prokem atau slang. Setiap kelompok atau komunitas sosial tertentu yang berperan sebagai pemakai dan pencipta bahasa dapat memiliki bentuk prokem sebagai salah satunya adalah penggunaan bahasa didalam kamunitas.

Seiring berkembangnya teknologi dan jaringan komputer yang semakin pesat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas.perkembangan teknologi dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari hingga pada tingkat pemunuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial(Herdiana & Pribadi, 2023).

Keberadaan teknologi memberikan hal yang baru dari berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan adanya jaringan internet seseorang tidak lagi kebingungan untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus bertemu bahkan berjarak jauh sekalipun. Maka dari itu keberadaan internet sekarang sangat berperan penting untuk menjadi wadah interaksi seseorang dengan yang lainnya. Salah satu fitur yang berkembang saat ini dan fitur tersebut dapat memberikan manfaat dalam berinteraksi dengan seseorang sekaligus hiburan bagi penggunanya adalah game online.

Game online merupakan sebuah permainan video yan dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan kompter baik melalui komputer pribadi video game.

(Surbakti, 2019). Game online menjadi permainan yang memberikan gaya hidup baru bagi beberapa orang yang biasanya kalangan remaja ataupun pelajar.

Keberadaan game online memberikan hiburan bagi penggunanya saat bermain permainan tersebut. Saat ini game online telah mencerminkan jaringan komputernya dari lingkungan sederhana hingga mendunia untuk dimainkan oleh banyak orang.

Mobile Legends juga merupakan yang masuk dalam kejuaraan dunia dimana salah satunya adalah MLBB World Champioship yang merupakan ajang kejuaraan paling bergengsi di cabang esport Mobile Legends game MOBA mobile terbitan moonton seperti gelar kejuaraan dunia M1 World Championship di Kuala Lumpur, Malaysia Pada November 2019. Mobile Online Battle Arena yang sudah masuk cabang olaraga dibagian esport yang dimainkan ketika ajang SEA Game kemarin yang diselenggarakan pada tahun 2019 di Filipina.

Mobile Legends sangat menarik untuk dimainkan dan banyak juga kelebihan yang membuat para pengguna Mobile Legends bermain terus menerus (Amran, 2020). Permainan online ini memberikan wadah untuk para penggunnya saling berinteraksi satu sama lain demi kelancaran dalam bermain permainan ini. Interaksi yang dilakukan mereka berlangsung mulai dari sebelum mereka bermain game hingga selesai bermain. Menurut Soekanto (Malasary, 2020), interaksi diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial.

Menurut George Herbert Mead inti dari teori interaksi simbolik adalah tentang diri (self). Menurut Mead, diri (self) adalah sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan; diri tidak hadir pada mulanya saat seseorang lahir, namun muncul dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial, yakni berkembang pada seorang individu sebagai hasil hubungan-hubungannya dengan proses tersebut sebagai sebuah keseluruhan dan dengan individu lain didalam proses tersebut (Chumairo & Sufyanto, 2022).

Interaksionalisme Simbolik adalah interaksi sosial yang terjadi karena penggunaan suatu simbol-simbol yang memiliki makna, sehingga simbol-simbol ini dapat menciptakan makna yang bisa memicu adanya interaksi sosial antara individu dengan individu lainnya (Mead, 2019).

Ragam bahasa merupakan keragaman bahasa yang ditimbulkan oleh adanya aktivitas

interaksi sosial yang dilakukan oleh kelompok atau masyarakat yang sangat beragam dan dikarenakan oleh para penuturnya yang tidak homongeni.Variasi bahasa adalah bentuk-bentuk bagian atau varian dalam bahasa yang masing- masing memiliki pola-pola yang mirip pola umum bahasa induknya. Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial didalam internet dimana setiap orang membawa sebuah persoalan dalam kehidupan nyata untuk berdiskusi secara virtual untuk waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pikiran pengguna dalam suatu hubungan yang dibentuk di dunia maya.

Bentuk komunikasi virtual pada abad ini banyak dipengaruhi oleh orang-orang serta bisa ditemukan kapan saja dan dimana saja. Penggunaan internet merupakan salah bentuk komunikasi virtual.Internet adalah media komunikasi yang efektif dan efesien melalui penyediaan fasilitas dan layanan diantaranya web chet, serta media sosial.

Penelitian memilih Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends Dalam Kajian Sosiolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik sebagai sumber data dengan alasan menemukan pengguna bahasa pada game online suatu tinjauan sosiolinguisti. Penelitian ini membahas bentuk dan faktor penyebab penggunaan ragam bahasa Game Online Mobile Legends di indonesia.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul "Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends Dalam Kajian Sosiolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik." Penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis penggunaan kata atau ragam bahasa seperti alih kode, bahasa alay, serta faktor-faktor seperti kepraktisan berbahasa, gaya hidup, jalinan komunikasi, kebiasaan, persamaan penelitian ini adalah membahas alih kode, atau makna bahasa, perbedaanya terletak pada penggunaan ragam bahasa game online Mobile Legends dalam bahasa gaul.

METODE

Penelitian ini menganalisis Ragam Bahasa Game online dalam popular player mobile lengend dalam kajian sosiolinguistik teori interaksionalisme simbolik berkaitan dengan tempat ini penelitian bertempat di Lemabang RT 25 RW 05 Kecamatan 3ilir Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Hasil Penelitian

1) Deskripsi Data Penelitian

Data dalam penelitian ini didapatkan melalui hasil observasi peneliti dan data rekaman interaksi yang berdasarkan pengamatan peneliti, peneliti secara langsung bertemu dengan informan. Dari hasil data rekaman yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 05 Mei 2024 selama kurang lebih 2 Minggu ditemukan variasi bahasa oleh pemain tim Mobile Legends saat berbicara dengan tim yang membedakan berdasarkan latar belakang, usia, dan sosial. Penelitian ini menjabarkan mengenai variasi bahasa yaitu ragam bahasa lisan yang meliputi aspek dalam interaksi sosial bertempat di Lemabang di Rt 25 Rw 05 di kecamatan 3 ilir. Data yang dianalisis dalam penelitian ini.

2) Deskripsi Hasil Penelitian

Bahasa setiap waktu semakin berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan kebudayaan manusia. Setiap hari manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran atau menyatakan sesuatu kepada orang lain. Setiap individu dalam berbagai relasinya melahirkan bahasa yang khas. Menjelaskan keberagamaan latar belakang penutur serta keragamaan interaksi menimbulkan keragamaan bahasa. Keragamaan bahasa muncul akibat keberagamaan aktivitas manusi. Keragaman akan bertambah sering dengan jumlah penutur bahasa dalam suatu daerah. Ragam atau variasi bahasa dilihat dari penggunaanya disebut dengan register. Register merupakan konsep makna berdasarkan susunan sarana, peserta situasi secara khusus serta dikaitkan satu sama lain.

Dalam penelitian ini bahasa yang ditemukan dalam player game online Mobile Legends cukup beragam. Wujudnya berupa frasa, kata, maupun abreviasi. Berikut peneliti tampilkan data-data tersebut.

Tabel 1. wujudnya berupa frasa atau berupa abreviasi

Berupa frasa	**Berupa kata**	**Berupa abreviasi**
Mytical glory	Turtle	Retri (retribution)
Enemy has slain	Lord	MMR (match making rate)
First blood	Stack	MVP (most valuable player)
Double kill	Push	AFK (away from keyboard)
Triple kill	Maniac	Mabar (main bareng)
Gold lane	Victory	Ban (banned)
Wiped out	Savage	Ulti (ultimate)

Dari tabel di atas Menjelaskan, komunikasi yang terjadi di dalam lingkup pemain game menjadi sangat menarik, melihat bagaimana setiap pemain menggunakan bahasa yang amat beragam. Berbagai istilah muncul menjadi variasi yang khas dalam game tersebut.

Dalam kelompok pemain Mobile Legends kebanyakan yang berkembang adalah yang berkembang dari bahasa asing karena tidak dapat dipungkiri bahwa game ini dibuat oleh Negara asing. Bahasa yang banyak digunakan kelompok pemain Mobile Legends merupakan tuturan dari bahasa asing yang telah mengalami berbagai proses morfologis.

Setiap masa, seiring dengan adanya globalisasi yang didukung kemajuan teknologi, bahasa yang berkembang dan turut mempengaruhi perilaku berbicara penutur. Setiap perilaku berbahasa erat kaitanya sikap berbahasa. Terdapat sikap berbahasa yang negatif dan positif. Maka sifat ini saat berbahasa penutur bahasa meremehkan mutu tercermin dalam perilaku tidak perduli terhadap kaidah berbahasa.

a. Hasil Forum Group

Informan 1 adalah Seseorang yang menyampaikan pesan atau informasi kepada penerimanya. Dia mengajukan pertanyaan dan memulai dialog. Winx adalah orang yang tugasnya mencari semua informasi tentang musuh di dalam game. Dia ingin tahu di mana musuh berada, di mana dia bisa mengeksekusinya dengan aman, dan perang seperti apa yang akan dipilih.

Informan 2 seseorang yang menyampaikan pesan atau informasi kepada penerimanya. Dia mengajukan pertanyaan dan memulai dialog. Ptrikk adalah orang yang Tidak selalu mereka menggunakan kata-kata yang kasar atau kotor, mereka hanya menggunakan kata-kata makian di dalam game ketika tensi dan adrenalin sedang tinggi dan ketika sedang bermain game Mobile Legends di mode rank, namun grup ini yang membuat unik adalah penggunaan kata-kata tersebut. kata-kata kotor. Selain terlihat kesal, tertawa juga tidak selalu berhasil. Misalnya, ngapain asuu."

Informan 3 seseorag yang menyampaikan pesan atau informasi kepada penerimanya. Dia mengajukan pertanyaan dan memulai dialog. Cute cici adalah ya itu ga melulu, ya gak, ya berpengaruh sih, ya da pengaruh pengaruhnya, yaitu pengaruhnya, kan kita ngomong kasar ha njuk kan kita semakin semgat gitu mainne, bisa jadi game nya tambah bagus mainya, contohnya ayo cok maine seng nggenah, ngeneh cok, ya maksude kasarnya ka cok

seng serius sitik.”

Informan 4 juga menuturkan kata yang menyampaikan pesan atau informasi kepada peerimanya. Dia mengajukan pertanyaan yang memulai dialog. Widia02 adalah lagian kita kalo mengumpet pas main tok, nek pas ngomong sama orang di luar circle tetap pake bahasa yang sopan.”

Salah satu perilaku bahasa negatif game online dalam berbahasa dalah kebiasaan melakukan penuturan kata sehari-hari. Nyatanya hal tersebut benar-benar terjadi dan juga dapat dipengaruhi oleh interaksi dalam bermain game. Dalam penelitian ini ditemukan berbagai data.

b. Kata makian

Dalam penelitian ini sangat banyak ditemukan data berupa kata makian. Di satu sisi hal ini mungkin menjadi bentuk ke spontanan akan kekesalan player saat bermain Mobile Legends. Namun disisi lain hal ini sepertinya dijadikan daya tarik tersendiri yang mencirikan player tersebut. Salah satu player Mobile Legends yang banyak menampilkan kata makian.

Beberapa kata makian yang ditemukan di antaranya adalah:

Tabel 2. Bahasa game Makian

No.	Bahasa Makian	Makna
1.	Taik	Memiliki arti kotoran, endapan, atau barang yang dianggap sebagai ampas
2.	Bangke	Dari mayat atau jasad yang telah membusuk baik dari manusia atau hewan
3.	Bantai -bantai	Daging (binatang yang disembelih)
4.	Goblok	Bodoh sekali
5.	Mampus lu	Kata mati
6.	Bangsat	Orang yang memiliki tabiat buruk atau jahat
7.	Mati lo sini anjing	Orang yang mincing kemarahan

Pada player game online Mobile Legends ini, kata-kata makian diucapkan secara langsung dan jelas seolah-olah menjadi bagian emosi. Namun hal ini nyatanya menjadi daya tarik yang membuat penontonya terhibur dengan tingkah lakunya yang emosian dan blak-blakan.

Pada player pemain game online M obile Legends misalnya kata-kata makian yang diucapkan secara langsung. Sebagan besar kata makian tersebut disisipkan saat bermain game online Mobile Legends.

Dari hasil penelitian ini diperoleh data sebagian besar ragam bahasa game online Mobile Legends berbahasa ditunjukkan oleh para player pemain game online.

Meskipun dapat dikatakan bahwa kata-kata makian tersebut sebagai bentuk keakraban dan sebagai daya tarik tersendiri namun tidak dapat dipungkiri bahwa fenomena ini membawa dampak yang yang amat buruk khusunya bagi anak-anak. Permainan Mobile Legends ini mengakibatkan seiring menggunakan kata dan umpatan yang dapat digolongkan sebagai kekerasan verbal. Kekerasan verbal merupakan tindakan yang dilakukan oleh pihak penutur kepada orang mitra tutur dengan ujaran berupa kata, frasa atau kalimat yang kasar atau celaan dan hinaan yang merendahkan.

Game online Mobile Legends juga menimbulkan sikap agresifitas berlebihan pada penggunannya. Hal ini tentu dapat merugikan dan menyakiti pemain Mobile Legends tersebut maupun orang-orang di sekitarnya.

Keberadaan game online yang diciptakan oleh Negara-negara asing menimbulkan banyak istilah-istilah baru dalam penuturan generasi muda sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan perekaman, didapatkan analisis data yang telah dikumpulkan pada bentuk ragam bahasa lisan yang melibatkan pemain tim Mobile Legends di Lemabang RT 25 RW 05 di Kecamatan 3 ilir. Bentuk ragam bahasa lisan yang menganalisis yaitu meliputi aspek interaksi sosial percakapan permain team Mobile Legends dapat dilihat dari uraian berikut ini:

C. Transkip Wawancara Pemain

Pertanyaan sebelum/sesudah melakukan observasi langsung atau match satu team dengan pemain untuk mengetes kualitas data.

Wawancara ini dilakukan pada tanggal 05 Mei 2024.

1) Hasil Wawancara dengan informan 1

Nama : I’M . Winx
Umur : 20 tahun.
Perkerjaan : Mahasiswa
Tanggal : 05 Mei 2024
Pukul : 15.11

Gambar 1. informan 1

Tabel 3. Wawancara pemain 1

No.	Wawancara	Hasil wawancara
1.	Sudah berapa lama memainkan Mobile Legends?	Sekitar 3 tahun lalu.
2.	Sering ranked match atau mode game apa, Biasanya memegang role apa, dan hero apa,?	Suka di mode ranked, hero Masmen/ karrie.

3.	Apakah akhir-akhir ini sering kalah atau menang, Biasanya kalah karena apa?	Tergantung team juga, kalau ketemu team nob.
4.	Kamu sudah pernah main game apa saja selain Mobile Legends di platform?	Udah pernah, bermain Free Free, Mobile Legends.
5.	Bisakah kamu deskripsikan pemain toxic itu seperti apa yang dari Indonesia?	Kalau main yang noob pasti toxic semua.

Sumbernya : https://eskripsi.usm.ac.id//files/skripsi.

Pada table di atas Game yang disukai adalah game Mobile Legends karena di permainan Mobile Legends narasumber bisa bermain dengan teman-temanya di manapun.

Lalu peneliti menanggapi dengan pertanyaan berikutnya meski narasumber mempunyai kesibukan kuliah namun dia tetap memainkan Mobile Legends untuk mengisi waktu dan menghilangkan stress akibat tekanan tugas kuliah.

2) Hasil Wawancara dengan informan 2

Nama : Ptrickkkk
Umur : 22 tahun
Perkerjaan : Mahasiswa
Tanggal : 05 Mei 2024
Pukul : 15.3

Gambar 2. informan 2

Tabel 4. Wawancara pemain 2

No.	**Wawancara**	**Hasil wawancara**
1.	dari season ke berapa memainkan Mobile Legends?	Dari season ke 25
2.	Sering ranked match atau mode game apa, Biasanya memegang role apa dan hero apa?	Aku sih ranked, hero jungler,
3.	Apakah akhir-akhir ini sering kalah atau menang, Biasanya kalah karena apa?	lebih sering kalah, karena team tidak kompak.

4.	Sudah pernah bermain game apa saja selain Mobile Legends di platfrorm?	Selain Mobile Legends,COC.
5.	Berapa lama kamu bermain dalam seminggu?	3x dalam seminggu.
6.	Sering bertemu pemain toxic di permainanmu?	Sering di dalam Indonesia.
7.	Bisakah kamu deskripsikan pemain toxic itu seperti apa yang di Indonesia?	Pemain toxic itu seperti ingin berkata kasar contohnya asu, tai.

Sumbernya : https://eskripsi.usm.ac.id//files/skripsi.

Pada tabel di atas game yang disukai adalah game Mobile Legends karena di permainan Mobile Legends narasumber bisa bermain dengan teman-temanya di manapun. Lalu peneliti menanggapi dengan pertanyaan berikutnya, meski narasumber mempunyai kesibukan kuliah namun dia tetap memainkan Mobile Legends untuk mengisi waktu dan menghilangkan stress akibat tekanan tugas kuliah.

3) Hasil Wawancara dengan informan 3

Nama : Widia02
Umur : 20 tahun
Perkerjaan : Udah tamat kuliah
Tanggal : 05 Mei 2024
Pukul : 16.57

Gambar 3. informan 3

Tabel 5. Wawancara pemain 3 Sumbernya : https://eskripsi.usm.ac.id//files/skripsi.

No.	**Wawancara**	**Hasil wawancara**
1.	Sudah berapa lama memainkan Mobile Legends, dari season ke berapa?	Udah 6 tahun, dari season ke 31.
2.	Sering ranked match atau mode game apa, Biasanya	Mode ranked, hero mage**.**

	memegang role apa dan hero apa?	
3.	Apakah akhir-akhir ini sering kalah atau menang, Biasanya kalah karena apa?	Akhir ini sering kalah, karena dari team.
4.	pernah bermain game apa saja selain Mobile Legends di platform?	Mobile Legends.
5.	Bisakah kamu deskripsikan pemain toxic itu seperti apa yang dari infonesia?	Seperti bahasanya kasar ajg, anjay, asu, bangsat.

Pada tabel di atas game yang disukai adalah game Mobile Legends karena di permainan Mobile Legends narasumber bisa bermain dengan teman-temanya di manapun. Lalu peneliti menanggapi dengan pertanyaan meski narasumber mempunyai kesibukan kuliah namun dia tetap memainkan Mobile Legends untuk mengisi waktu dan menghilangkan stress akibat tekanan tugas kuliah.

4) Hasil Wawancara dengan informan 4

Nama : Cutest Cici
Umur : 20 tahun
Perkerjaan : Mahasiswa
Tanggal : 05 Mei 2024
Pukul : 17.13

Gambar 4. informan 4

Tabel 6. Wawancara pemain 4 Sumbernya : https://eskripsi.usm.ac.id//files/skripsi.

No.	**Wawancara**	**Hasil wawancara**
1.	Sudah berapa lama memainkan Mobile Legends, dari season ke berapa?	Udah lama dari 5 tahun lalu, dari season ke 18.
2.	Sering ranked match atau mode game apa, Biasanya memegang role apa dan hero apa?	Kadang ranked/ klasik, hero arrort.
3.	Apakah akhir-akhir ini sering kalah atau menang, Biasanya	Bermain three atau four.

	kalah karena apa?	
4.	sudah pernah main game apa saja selain Mobile Legends di platform?	Mobile Legends.
5.	Berapa lama kamu bermain dalam seminggu?	Kalau tidak sibuk, hampir tiap hari mainnya.
6.	Sering bertemu pemain toxic di permainmu?	Player toxic itu ingin berkata kasar seperti mengucapkan ajg, asu.

Pada table di atas game yang disukai adalah game Mobile Legends karena di permainan Mobile Legends narasumber bisa bermain dengan teman-temanya di manapun. Lalu peneliti menanggapi dengan pertanyaan berikutnya meski narasumber mempunyai kesibukan kuliah namun dia tetap memainkan Mobile Legends untuk mengisi waktu dan menghilangkan stress akibat tekanan tugas kuliah.

B. Faktor Bermain Game Online Mobile Legends Yang Menjadikan Perilaku Toxic Disinhibition Online.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Lemabang RT 25 RW 05 di kecamatan 3 ilir. terhadap perilaku pemain game online, yang menjadikan faktor para pemain melakukan perilaku toxic disinhibition online sebagai berikut:

1. Kecanduan terhadap game online Mobile Legends

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Lemabang RT 25 RW 05, Para pemain game online Mobile Legends dapat bermain sampai 14.03 jam dalam sehari, bahkan ada yang lebih dari kurun waktu tersebut. Sehingga dari hal ini dapat menggiring opini peneliti bahwa game online Mobile Legends merupakan salah satu game online yang menyenangkan dan digemari sehingga dapat membuat para pemain ketagihan dan kecanduaan terhadap game online ini.

Dibalik kecanduan tersebut tentu ada beberapa pemain yang menganggap game online Mobile Legends ini sangat berarti dalam hidupnya dan totalitas Mobile Legends berlangsung mereka bermain dengan professional dan saat ada hambatan-hambatan atau disinhibition online membuat emosi pemain melunjak dan mengakibatkan timbulnya perilaku toxic.

2. Salah satu pemain team dalam game online Mobile Legends bermain kurang baik.

Dalam pemainan game online Mobile Legends bermain dengan team, dalam satu team tersebut terdapat 5 orang. Disaat pemain berlangsung jika ada salah satu atau dua pemain bermain dengan kurang baik tentu berdampak pada pemain lain dan penilaian team. Jadi jika ada pemain yang berbuat demikian tentu membuat pemain satu team merasa terugikan dan emosi melonjak sehingga muncul perilaku toxic.

Tabel 7. Bahasa game online Mobile Legends

No.	Bahasa game	Makna
1.	Adanya perilaku AFK(Away from keyboard)	Saat permainan berlangsung pemain berdiam diri tanpa melakukan pergerakan atau keluar dari game.
2.	Adanya perilaku troll	Tindakan player yang menyebalkan atau membuat keisengan atau kejahilan yang bermaksud untuk kesenangannya pribadi.
3.	Adanya perilaku feeding	Tindakan sengaja atau sukarela agar karakter yang digunakan dapat dibunuh oleh team lawan, sehingga team lawan dapat mempercepat kemenangannya.
4.	Adanya perilaku Nob	Tindakan player pada saat bermain yang kurang baik

5.	Adanya perilaku GG atau (Good Game)	Kata pujian yang sering digunakan player pada saat bermain sendirian kepada player lain karena permainan buruknya.

C. Perilaku Toxic Apa saja yang Timbul dari Bermain Game Online Mobile Legends.

Dari data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara, perilaku toxic yang timbul dari bermain game online Mobile Legends sebagai berikut:

1. Flaming, yaitu mengirim chat yang bersifat ofsensif. Misalnya " Anjing", "tolol",
2. Griefing, yaitu membuat pemain kesal dengan sengaja. Hal ini dapat bertujuan untuk melemahkan mental tim musuh atau membuat emosinya naik agar menyerah. Misalnya " gak bisa main loe".
3. Cheating, yaitu menggunakan perangkat lunak secara illegal demi keuntunagan pribadi yaitu dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga atau perangkat lunak illegal untuk berbuat curang yang bertujuan menguntungkan diri sendiri dan team. Misalnya cheat map hack dalam game online Mobile Legends agar kita dapat melihat posisi musuh didalam map agar team dapat menyusun rencana penyerangan dan juga aman dari ganking atau serangan keroyokan yang dilakukan lawan.
4. Cyberbullying, yaitu mengganggu pemain lain secara berulang-ulang. Perilaku tidak menyenangkan yang dilakukan secara berulang-ulang seperti menghina, mengancam, dipermalukan secara terus-menerus, missal " goblok", " tolol" dan lain sebagainya.

Dari pemaparan di atas dan berdasarkan data khusus dapat diketahui bahwa perilaku toxic yang sering terjadi hampir di setiap pertandingan ranked dalam bermain game online Mobile Legends yaitu perilaku flaming, dimana perilaku flaming tersebut muncul karena sudah hilangnya kontrol diri pada pemain ketika sedang dalam jaringan dan terjadi dikarenakan faktor-faktor yang telah dijelaskan dalam paparan data. Perilaku flaming tersebut biasanya diikuti dengan kata-kata yang berkaitan, ini terjadi untuk memperjelas siapa dan apa yang diperolok-olok oleh pelaku perilaku flaming tersebut. Misal dengan menggunakan kata anjing!", dengan menggunakan nengara " loe indog goblok" indog disini berarti Indonesia dan dog, dimana kalimat ini dilontarkan oleh orang luar negeri, dan yang menggunakan kata "goblok! Pantes nob.",

Dari pemaparan diatas peneliti menganalisis bahwa terdapat dampak yang diakibatkan dari bermain game online Mobile Legends yaitu berdampak pada disinhibition online yang menjadi hilangnya kesenangan dan keseruan dalam bermain game online Mobile Legends.

D. Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti terlebih dahulu akan mereduksi dan mengelompokkan data yang didapatkan berdasarkan pada kedudukan dan peran dari masing-masing data tersebut dalam game online Mobile Legends, setelah data diklasifikasikan berdasarkan kedudukan dan perannya, analisis dilanjutkan pada tahap klasifikasi dan identifikasi dari masing-masing data yang telah didapatkan.

Tabel 8. Analisis klasifikasi Dan Identifikasi Register

No.	Tuturan	Klasifikasi Bentuk	Klasifikasi Penggunaan
1.	Marksman ambil buff merah sama biru dulu saja biar tambah serangan, baru war.	Register marksman dan buff termasuk register selingkung terbuka ➡ Dari penggunaan yang luwes dan mampu merujuk ke seluruh unsur bagian dalam game Mobile Legends.	Ragam santai

Tabel di atas digunakan setelah data telah direduksi dari kalimat yang diucapkan oleh masing-masing narasumber. Tujuanya adalah agar peneliti dapat mengetahui jenis apakah

register yang diucapkan oleh narasumber dari segi bentuk (register selingkung terbuka/ terbatas) dan ragam penggunaanya (beku, formal, usaha, santai). Setelah melakukan pengelompokan terhadap jenis register, tahap lanjut yang harus dilakukan adalah dengan menentkan makna apa yang sebenarnya terkandung dari register berdasarkan kalimat yang diucapkan oleh narasumber.

Tabel 9. Analisis Makna Register

No.	Tuturan	Dimensi Makna	Makna Istilah Simbolik
1.	Marksman ambil buff merah sama biru dulu saja biar tambah serangan, baru war.	**Field:** posisi di awal permainan/early game. **Mode:** hero marksman dapat memprioritaskan untuk membunuh dan mengambil buff biru dan buff merah terlebih dahulu sebelum pertempuran/war. **Tenor:** hero marksman harus disuruh-suruh dan tidak mampu melakukan segala hal dalam permainan secara mandiri.	**Makna sosial/ status/ peran (role dignificacy)**

Setelah melakukan analisis terhadap makna/ konsep arti dari masing-masing register yang ada, tahap lanjut yang harus dilakukan adalah dengan menentukan fungsi apa yang dihadirkan dari penggunaan register tersebut. Tujuannya adalah agar dapat diketahui apa fungsi yang sebenarnya terkandung dari register berdasarkan kalimat yang diucapkan oleh narasumber dalam rangka memperlancarkan proses komunikasi antar pemain.

Tabel 10. Analisis Fungsi Register Dalam Game Mobile Legends

No.	Register Dalam Tuturan	Fungsi Register
1.	Marksman ambil buff merah sama biru dulu saja biar tambah serangan, baru war.	Register Marksman memiliki fungsi instrumental yang terlihat dari peranan hero marksman yang harus digerakan/diarahkan untuk mengambil buff merah dan biru sebelum melakukan pertempuran dengan musuh.

Marksman memiliki kapabilitas untuk memenangkan sebuah pertempuran, terlihat dari tuturan di atas yang menyatakan bahwa jika marksman mengambil buff biru atau merah terlebih dahulu, maka kesempatan untuk memenangkan pertempuran akan semakin besar. Hal itu juga diperkuat dengan fungsi dari buff merah atau biru yang mampu menambah serangan dari seorang marksman. Berdasrkan konteks tuturan tersebut, maka fungsi bahasa yang dihadirkan oleh register marksman adalah fungsi instrumental.

Pembahasan

Dari tahun ke tahun perkembangan game luar biasa. Salah satu game yang mejadi idola kalangan remaja sekarang adalah Mobile Legends. Game ini adalah game battle royal dimana para pemain lebih dari satu dan jika ingin menyelesaikan misi harus bertarung dan saling serang sehingga di dapatkan hanya satu team yang mampu bertahan sampai akhir permainan, itulah yang akan jadi pemenangnya dan berhak kenaikan rank dan mendapatkan bintang melalui mode ranked.

Banyaknya variasi karakter dan semakin menantangnya misi menjadi daya tarik bagi pencipta game ini. Hal ini tak lepas dari semakin bermain semakin membuat penasaran

menggunakan skin hero baru. Meskipun untuk naik level adalah hal sulit dan butuh waktu yang tidak sebentar (untuk sekali naik level durasi waktu mulai 4 jam sampai berhari/hari) tetapi para pencipta game tidak ada rasa bosan bahkan rela bermain hingga seharian.

Unsur yang ada pada game saat ini tidak lepas dari adanya kerja sama tim, dan keahlian yang bisa di latih secara optimal sehari. Tiap pemain dapat memainkan hero yang di sukainya apakah tank, markman, mage, sport, maupun fighter, yang didalamnya banyak karakter hero yang mempunyai tampilan menarik dengan berbagai skins.

Meskipun para remaja memiliki ketertarikan untuk bermain Mobile Legends, tetapi banyak positif disetujui sepenuhnya. Para remaja tidak senantiasa menerima positifnya saja namun juga ada hal negatif yang membuang banyak waktu. Para remaja juga menggunakan pengalaman bermain untuk menemukan teman baru.

Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa didalam game Mobile Legends sebagai waktu luang saja. Game juga tidak ada inisiasi untuk melakukan apa yang ada dalam game. Mereka memiliki batasan sendiri dalam dunia nyata. Dalam sebuah permainan hanya sebatas dunia fantasi dimana hal tersebut tidak mengapa dan berbeda cerita ketika sudah berada pada kehidupan sosial.

Hal yang berbau negatif dapat berubah menjadi positif. Terlebih para remaja yang mendapatkan pendidikan ilmu teknologi masa kini, pasti memiliki benteng kuat untuk mengantrisipasi dampak negatif dari game tersebut. Mereka bermain game hanya pada waktu tertentu dan bagi yang berbakat dapat mengembangkan bakatnya untuk belajar game terkini.

Dari kelima narasumber adalah pemain aktif game online Mobile Legends. Mereka memainkan game tersebut rata-rata 3-4 jam sehari. Apalagi jika sudah bermain per Team, bisa sangat menyita waktu. Berdasarkan hasil wawancara terhadap kelima narasumber yang telah masuk ke dalam kriteria, didapatkan hasil yang berbeda pula pemaknaan masing-masing narasumber.

Dari kelima narasumber juga yang tuturan kata dalam pengucapan dalam game online Mobile Legends sangat kasar contohnya nya itu menyebutkan dengan kata Asu,Ajg,Bgsat, dan lain-lainnya.

Melalui game online Mobile Legends didapatkan bahwa itu merupakan simbol sebuah kreatifitas anak muda zaman sekarang mengikuti perkembangan teknologi untuk menciptakan di dalam negeri maupun di luar negeri. Adanya hal negatif seperti membuang waktu dan membuat malas hanya tergantung dari para anak muda bagaimana cara mengatur waktu bermain.

Dalam permainan Mobile Legends, situasi yang kompetitif dan tegang sering terjadi. Tensi permainan ini dapat memicu emosi dan frustasi, yang mungkin mendorong penggunaan kata-kata kasar sebagai mekanisme untuk melepaskan emosi tersebut.”terdapat korelasi antara alesan atau motivasi seseorang dalam bermain game online. Yaitu sikap agresif ini ditunjukkan melalui perilaku seperti berbicara kasar, dan beradu mulut dengan menggunakan kata-kata yang kasar, termasuk mengeluarkan kat-kata yang merendahkan teman”.

Dalam budaya yang terjadi pada saat bermain game online Mobile Legends penggunaan bahasa kasar dianggap sebagai cara efektif untuk mengekspresikan ketegangan dan meningkatkan semangat serta motivasi dalam permainan. Dalam komunikasi mereka permainan squad per team sering kali menggunakan bahasa yang kasar dan kotor. Penggunan bahasa kasar ini biasanya terjadi secara refleks saat bermain. Penggunaan bahasa kasar telah menjadi kebiasaan dalam interaksi mereka dengan teman, dan kebiasaan ini juga terbawa saat mereka bermain game Mobile Legends.

Menurut mereka, kata- kata kotor yang diucapkan merupakan efek dari tensi permainan yang setiap gamenya seperti kompetisi yang mengharuskan tim untuk menang, iklim yang kompetitif tersebut kemudian menciptakan karakter-karakter pengguna game

Mobile Legends ini juga semakin tendensius dan toxic. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran bahwa lingkungan permainan yang kompetitif dapat mempengaruhi karakter dan perilaku pengguna game, termasuk pengguna kata-kata kotor, pemahaman ini juga mengisyaratkan bahwa mereka menyadari dampak negatif dari perilaku beracun dan toxic tersebut.

Selain itu pula ditemukan bahwa dalam mengucapkan kata-kata kasar tersebut tidak selalu menggunakan ekspresi kekesalan dan amarah, melainkan ekspresi senang juga menggunakan kata-kata kasar dan kotor tersebut. Tidak jarang juga manusia berkomunikasi dengan menggunakan simbol lain seperti umpatan dan ejakan untuk menyampaikan bentuk perasaan mereka. “Sebagian besar user telah menganggap cara berinteraksi mengumpat dan memaki adalah sebagai hal yang bisa karena dianggap seabagai budaya interaksi. Dikatakan budaya karena hal ini merupakan suatu kebiasaan atau ciri khas dari suatu kelompok yang dipertukarkan dalam ruang interaksi”.

Dari hasil penelitian diatas juga terdapat keterkaitan antara penelitian sekarang dan penelitian terdahulu yang relevan. Pada penelitian ini, peneliti menemukan penggunaan bahasa pada game online suatu tinjauan sosiolinguistik. Penelitian ini membahas bentuk dan faktor penyebab penggunaan ragam bahasa game online Mobile Legends di Indonesia. Ragam bahasa seperti alih kode, bahsa alay, serta faktor-faktor sosial seperti faktor kepraktisan berbahasa, gaya hidup, jalinan komunikasi, kebiasaan, persamaan penelitian ini adalah membahas alih kode, atau makna bahasa, perbedaannya terletak pada penggunaan ragam bahasa game online Mobile Legends (objek penelitian) alih kode, analisis morfologi, dan bahasa gaul.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Lemabang RT 25 RW 05 ialah sebagai berikut :

1. Faktor yang menjadikan perilaku toxic disinhibition online sebagai beriku: kecanduan terhadap game online Mobile Legends, salah satu pemain team dalam game online Mobile Legends bermain kurang baik, adanya perilaku AFK, adanya perilaku troll dan perilaku feeding.
2. Perilaku toxic yang timbul dari bermain game online Mobile Legends yang sering terjadi dan selalu ada dalam setiap pertandingan game online Mobile Legends sebagai berikut: flaming, griefing, cheating, cyberbullying.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin diberikan peneliti, antara lain :

1. Pemain Game Online Mobile Legends

Pemain game online Mobile Legends, penulis berharap untuk menjadikan wawasan dan juga pelajaran agar untuk kedepanya tidak adalagi pemain game online Mobile Legends yang berilaku toxic (bahasa kotor) kepada sesama pemain game online Mobile Legends sehingga suasana dalam bermain game tetap menyenangkan.

3. Peneliti selanjutnya

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas penelitiannya, tidak hanya perilaku toxic disinhibition online pada game online saja tetapi juga media online lainnya, agar untuk kedepanya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, N. A. R., Sariono, A., & Setyari, A. D. (2019). Pemilihan Bahasa pada Masyarakat Etnik Madura di Desa Patemon, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember. SEMIOTIKA: Jurnal Ilmu

Sastra Dan Linguistik, 19(2), 147–156.
Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(1), 519–529.
Alika, S. D., Rokhman, F., & Haryadi, H. (2019). Upaya Pemertahanan Bahasa Minangkabau Ragam Nonformal Pada Komunitas Seni Sakato di Kota Yogyakarta. Lingua: Jurnal Bahasa Dan Sastra, 13(2), 193–203.
Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. Estetik, 2(2), 171–182.
Anggito, A., & Setiawan, J. (2019). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
Aziz, M. W. F. (n.d.). Model Penguatan Moderasi Beragama Berbasis Interaksionalisme Simbolik Pada Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB) KABUPATEN BANYUMAS.
Baeti, A. N. (2023). Penggunaan Bahasa Prokem di Kalangan Anak Muda: Analisis Fonologis Generatif. Jurnal Latihan PPJB-SIP, 3(3A).
Berger, A. A. (2019). Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer, trans. M. Dwi Mariyanto and Sunarto, Yogyakarta: Tiara Wacana.
Chumairo, C., & Sufyanto, S. (2022). Ojung As A Cultural Tradition of Calling for Rain In Tongas Kulon Village, Probolinggo. Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi, 11(1), 1–8.
Dewi, A. C., Saputra, G. A., Ain, N., & Rifki, A. (2023). Penggunaan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. Nusantara Journal of Multidisciplinary Science, 1(5), 1032–1043.
Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Realitas Bahasa Terhadap Budaya Sebagai Penguatan Literasi Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
Hamdi, M. Y. (2022). Analisis Ragam Bahasa Segi Tingkat Keformalan Dalam CBS Talkshow Oprah Winfrey dan Adele (2021)(Kajian Sosiolinguistik). Prosiding Seminar Nasional Unimus, 5.
Herdiana, A., & Pribadi, R. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends dalam Perspektif George Herbert Mead. Jurnal Komunikasi Peradaban, 1(2), 17–28.
Hutapea, E. (2019). Identifikasi Diri Melalui Simbol-Simbol Komunikasi (Studi Interaksionisme Simbolik Komunitas Pemakai Narkoba Di Dki Jakarta). Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi, 2(01), 1–14.
HUZAIMI, N. (2023). Variasi Bahasa Slang di Game Mobile Legends: Kajian Sosiolinguistik. Universitas Mataram.
Malasary, H. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Metode The Learning Cell Di Ma Tarbiyah Islamiyah Kerkap. Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu.
Martynowska, K. (2019). Kimberly S. Young, Cristiano Nabuco de Abreu, Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, New Jersey: Johan Wiley&Soons 2011. Roczniki Pedagogiczne, 10(3), 154–156.
Masya, H., & Candra, D. A. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal), 3(2), 103–118.
Munir, S. (2021). Penggunaan Slang pada Generasi Z di Twitter. Tadris Bhs. Indonesia IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
Muslim, M. (2019). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana, 1(10).
Nuryani, L., Santoso, A. B., & Puspitasari, D. (2019). Variasi Bahasa Pada Pementasan Drama Cipoa dan Sidang Para Setan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2017. Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(1), 62–75.
Rahmadani, F. N., Ramadhan, M. A. F., Agustin, P. O., Albany, A. Z., Septyasari, I. S., Aziz, M. F. T., Muhammad, R., Fitriana, R. D., & Sholihatin, E. (2023). Analisis Sosiolinguistik Ragam Bahasa dalam Komunikasi di Media Sosial Oleh Generasi Milenial Mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur. Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra), 253–263.
Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2019). Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rohman, A. T., Andajani, S. J., & Sartinah, E. P. (2021). Pengembangan Panduan Parenting Berbasis Android Untuk Meningkatkan Komunikasi Verbal Anak Spektrum Autis. GRAB KIDS: Journal of Special Education Need, 1(2).

Soenarto, R. M. (2019). RajaGrafindo Persada.

Sulistyaningsih, L. S. (2019). Variasi Bahasa. Universitas Pendidikan Indonesia. Http://File. Upi. Edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRAINDONESIA/196012161986032-LILISST. SULISTYANINGSIH/Variasi_Bahasax. Pdf (Diakses Tanggal 18 September 2020).

Surbakti, K. (2019). Pengaruh game online terhadap remaja. Jurnal Curere, 1(1).

TRI, F. (2022). Analisis Alih Kode Dan Campur Kode Bahasa Melayu Pada Masyarakat Di Kecamatan Segedong Kabupaten Mempawah (Kajian Sosiolinguistik). Ikip Pgri Pontianak.

Ulandari, M. (2019). Bahasa Slang dalam Komunitas Hallyu Wave. Jurnal Unesa, 1(1), 1–11.

Wirawan, D. I. (2019). Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma: fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial. Kencana.