

Analisis Language Toxic dalam Aplikasi Game Online Mobile Legends

Endang Sholihatin ^{✉1}, Ahmad Thariq Maulana² Muhammad Antariksa Dharu, Handika Faiz Rahmawan, Rizky Farrel Ardian Purwanto, Shendy Achmad Himawan

^{1,2,3,4,5,6} UPN "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

Abstract

Mobile Legends is a popular online game Android-based that can played on mobile devices such as smartphones. This research aims to determine the form of toxic language from Mobile Legends online game players, knowing the factors that cause Mobile Legends online game players to express toxic language and find out whether the online game Mobile Legends can influence a person's language behavior. Using qualitative and quantitative research methods, data collection was carried out by distributing questionnaires and indirect interviews. The research result showed that 1) forms of toxic language from Mobile Legends players include five categories, namely a person's weakness, relatives/family members, names of animals, committing obscenities, and committing vile; 2) factors that cause Mobile Legends players to express toxic language uncooperative teams, repeated defeats, signal problems, the emergence of differences in how to play, and there is a condition of mutual teasing; and 3) the online game Mobile Legends can influence a person's language behavior because a person becomes more likely to speak toxic language, it affects daily behavior, it makes a person more rude, it affects the mental state, changes a person's personality, normalizes harsh sentences, can eliminate politeness, and can influence language behavior towards older people.

Kata Kunci: Toxic, Online Games, Mobile Legends, Language

Copyright (c) 2024 Endang Sholihatin

✉ Corresponding author:

Email Address: endang.sholihatin.ak@upnjatim.ac.id

INTRODUCTION

Perkembangan era digital yang terus berjalan menyebabkan game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer bagi beragam usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Menurut Adiningtiyas (2017) Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Game online memberikan lebih banyak fasilitas karena para player dapat saling berkomunikasi dengan player lain dari seluruh penjuru dunia melalui fitur obrolan atau chatting. Saat ini, Mobile Legends menjadi salah satu aplikasi game online multiplayer berbasis ponsel yang paling terkenal. Namun dibalik kesenangan dan interaksi sosial yang disajikan, maraknya

bahasa toksik yang diucapkan para playernya telah menjadi masalah yang semakin memprihatinkan di dalam komunitas Mobile Legends (Putri, 2021).

Penelitian sebelumnya yang relevan oleh Kartika Aulia Dkk. (2023) melakukan penelitian dengan judul "Dampak Penggunaan Teknologi Internet Melalui Tiktok Akun Gosip Terhadap Etika Berbahasa", hasil penelitian tersebut dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keberagaman bahasa yang digunakan dalam aplikasi TikTok pada akun gosip telah menjadi pemicu munculnya kejahatan berbahasa seperti hoax, ujaran kebencian, body shaming dan cyber bullying, Penelitian sebelumnya yang relevan oleh Adinda Jati Mulia dkk. (2023) melakukan penelitian dengan judul "PENCEGAHAN KEJAHATAN SIBER PADA MEDIA SOSIAL MELALUI IDENTIFIKASI BAHASA PARA PELAKU MODEL PENCEGAHAN TUTURAN PENGHINAAN DAN UJARAN KEBENCIAN", hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut, Bahasa yang digunakan oleh pelaku kejahatan siber di media sosial yaitu: bahasa yang provokatif menggunakan judul yang sensasional, Dan lain sebagainya. Penelitian sebelumnya relevan Endang Sholihatin (2019) melakukan penelitian dengan judul "MODEL PENCEGAHAN TUTURAN PENGHINAAN DAN UJARAN KEBENCIAN PADA PELAJAR MELALUI LITERASI DIGITAL", Hasil penelitian menunjukkan bahwa, untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat, proses literasi digital digunakan untuk membangun model yang memungkinkan siswa menghindari tuturan penghinaan dan ujaran kebencian. Dengan literasi digital, siswa dapat membuat postingan yang masuk akal dan tidak melanggar undang-undang.

Penelitian kali ini berjudul analisis language toxic dalam aplikasi game online Mobile Legends. Keunggulan penelitian ini adalah berfokus membahas pada dampak negatif dari game online Mobile Legends berupa language toxic yang sering diucapkan oleh playernya.

Language toxic, juga disebut "bahasa kasar", adalah ungkapan yang menggunakan kata-kata kasar atau frasa kotor dalam konteks lelucon, pelecehan seksual vulgar, atau penghinaan. Namun, ujaran kebencian yang dilarang untuk disebarkan di ruang publik seperti media sosial seringkali dapat disebabkan oleh penggunaan bahasa yang tidak sopan. Banyak pengguna media sosial berbicara tanpa batas dan menggunakan bahasa kasar. Bahasa kasar didefinisikan sebagai ungkapan yang terdiri dari kata-kata atau frasa yang kasar atau vulgar, baik secara tulisan maupun percakapan. Oleh karena itu, kejahatan berbahasa melibatkan ucapan atau tulisan yang memiliki konsekuensi hukum dan dapat merugikan orang lain, seperti merusak reputasi, menyerang harga diri seseorang, menyebabkan rasa malu, menyebar informasi palsu atau propaganda untuk menciptakan kekacauan publik, atau mengintimidasi orang lain dengan ancaman atau kekerasan. (Sholihatin, Endang, 2019).

Penggolongan language toxic atau tabu bahasa atau pisuhan/makian menurut Sholihatin (2011) digolongkan menjadi 16 yaitu:

1. Istilah kekerabatan / anggota keluarga
2. Nama setan
3. Nama Binatang
4. Kata kata vulgar
5. Nama makanan
6. Nama anggota tubuh manusia
7. Nama kotoran
8. Berbuat keji
9. Hujatan agar celaka
10. Alat
11. Kelemahan seseorang
12. Pekerjaan / profesi
13. Penyimpangan seks
14. Sifat jelek / tercela
15. Tempat
16. Etnik / bangsa.

Menurut dr. Kristiana Siste, seorang praktisi kesehatan jiwa dari Departemen Psikiatri FK UI RSCM, Game online dapat memiliki dampak serius pada kesehatan mental, seperti perubahan struktur dan fungsi otak, terutama pada bagian pre-frontal cortex. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan yang mengakibatkan hilangnya kemampuan otak seperti pemusatan pikiran, kemampuan membatasi, dan kemampuan membuat dan menerapkan rencana. WHO juga telah mengklasifikasikan kecanduan game sebagai gangguan mental dalam ICD-11, menyebutkan bahwa itu merupakan gangguan yang disebabkan oleh perilaku adiktif yang terus menerus. Dalam Islam, perilaku ini dianggap sebagai israf (berlebih-lebihan), yang dilarang (Mubarok, 2021).

Game online Mobile Legends adalah Role-Playing Game (RPG) yang dibuat untuk ponsel. Game online Mobile Legends dimainkan dengan kedua tim yang saling mendekati untuk menghancurkan markas atau base musuh sambil mempertahankan markas sendiri sendiri dengan menguasai tiga "jalur" yang disebut "atas", "tengah", dan "bawah". Terdapat lima player dalam setiap tim, setiap player mengendalikan avatar yang disebut "pahlawan" di perangkat mereka. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", permainan akan berakhir ketika salah satu dari markas telah hancur (Azizi, dkk, 2018).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui bentuk language toxic dari player game online Mobile Legends; 2) mengetahui faktor yang menyebabkan para player game online Mobile Legends mengungkapkan language toxic; dan 3) mengetahui apakah game online Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku bahasa seseorang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran dalam metodologi penelitiannya. Pendekatan campuran merupakan gabungan dari metode atau pendekatan kuantitatif dan kualitatif, Metode ini mencakup asumsi-asumsi filosofis serta menerapkan baik pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut dalam satu penelitian. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak langsung melalui gform dan didukung dengan kuesioner/angket. Sumber data penelitian ini remaja player game online di Surabaya sebanyak 25 orang dengan rentang usia 18 hingga 25 tahun. Jadwal penelitian dari Februari hingga Mei 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelian

Setelah dilakukan wawancara tidak langsung, didapatkan data sebagai berikut:

1. Bentuk language toxic dari player game online Mobile Legends

Berdasarkan hasil pengumpulan data, bentuk language toxic dari player game online Mobile Legends di[eroleh data-data sebagai berikut.

- Informan 1
Tolol, Yatim, Bego
- Informan 2
bego, tolol, jancok
- Informan 3
Yatim, Bodoh, Asu
- Informan 4
babi, goblok, miskin
- Informan 5
Miskin, Tolol, Anjing
- Informan 6
anjing, bangsat
- Informan 7
Tolol, Bego
- Informan 8
Kata kata kotor seperti tolol anjing babi
- Informan 9
Yatim, Asu

- Informan 10
rasis seperti menghina ras dan agama
- Informan 11
Yatim bego
- Informan 12
kalimat vulgar yang menghina dengan ejekan seksual
- Informan 13
Babi konyol
- Informan 14
hinaan
- Informan 15
Bego tolol anjing

Tabel 1. Jenis Language Toxic

Contoh	Jenis Language Toxic
Tolol, Miskin, Bego, Goblok, Konyol, Bodoh	Kelemahan seseorang
Yatim	Kekerabatan / anggota keluarga
Anjing, Babi	Nama binatang
Jancok	Berbuat cabul
Bangsat	Berbuat keji

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas, terdapat 5 bentuk bahasa toxic yang sering diucapkan player dalam game online Mobile Legends yang meliputi kelemahan seseorang, kekerabatan / anggota keluarga, nama Binatang, berbuat cabul, dan berbuat keji. Jenis language toxic yang paling sering diucapkan yaitu kelemahan seseorang dan nama binatang.

2. Faktor yang menyebabkan para player game online Mobile Legends mengungkapkan language toxic

- Informan 1
Tim Yang Tidak Kooperatif
- Informan 2
tim tidak jelas
- Informan 3

Kekalahan yang menyebabkan tier ranked turun

- Informan 4
kalah terus menerus
- Informan 5
Losetreak berkali kali
- Informan 6
musuh yang saling mengejek
- Informan 7
Losetreak
- Informan 8
Temannya yang tolol
- Informan 9
Tim Yang Tidak Kooperatif atau tidak kompak
- Informan 10
ketika dapat teman setim yang tidak bermain bagus
- Informan 11
Sinyal yang jelek
- Informan 12
saat bermain sering kalah
- Informan 13
Tim yang ampas
- Informan 14
timbulnya perbedaan cara bermain
- Informan 15
Karena kalah terus

Berdasarkan data yang didapat dari wawancara tidak langsung, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan para player game online Mobile Legends mengungkapkan toxic language, termasuk tim yang tidak kooperatif, kekalahan berulang yang menyebabkan turunnya tier ranked, serta kendala sinyal. Selain itu, kondisi seperti keseimbangan antar tim dan saling ejek antar player juga dapat memicu munculnya toxic language. Penggunaan bahasa toxic sering kali menjadi respons atas ketidakpuasan terhadap kondisi permainan dan interaksi dengan sesama pemain.

3. Pengaruh Mobile Legends dapat terhadap perilaku bahasa seseorang.

- Informan 1

Bisa karena bermain mobile legend membuat seseorang menjadi toxic

- Informan 2

bisa membuat seseorang menjadi lebih sering mengucapkan language toxic

- Informan 3

Bisa banget karena gaya bahasa dapat mempengaruhi perilaku sehari-hari

- Informan 4

membuat seseorang menjadi lebih kasar

- Informan 5

Bisa banget

- Informan 6

orang menjadi lebih toxic dan mempengaruhi mental

- Informan 7

Dapat, karena itu merupakan suatu gaya bahasa yang anda tunjukkan pada diri anda sendiri

- Informan 8

Iya bisa karena terbawa suasana saat bermain

- Informan 9

Dapat, Karena gaya bahasa sangat mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari

- Informan 10

iya karna dapat mengubah kepribadian seseorang

- Informan 11

Ya karena dapat membuat orang menjadi toxic

- Informan 12

iya karna dapat memnormalisasikan kalimat kasar

- Informan 13

Ya bisa karena membuat orang dapat berubah menjadi toxic

- Informan 14

iya karna dapat menghilangkan kesopanan santunan

- Informan 15

Iya dapat mempengaruhi perilaku bahasa terhadap yang lebih tua

Berdasarkan data yang didapat dari wawancara tidak langsung, sebagian besar responden percaya bahwa game online Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku bahasa seseorang, terutama dalam meningkatkan penggunaan bahasa kasar atau "toxic". Hal ini bisa terjadi karena terbawa suasana saat bermain dan karena gaya

bahasa yang ditunjukkan dalam game dapat mempengaruhi gaya bahasa sehari-hari seseorang. Selain itu, adanya normalisasi kalimat kasar dalam game juga bisa mempengaruhi cara berkomunikasi seseorang di kehidupan sehari-hari.

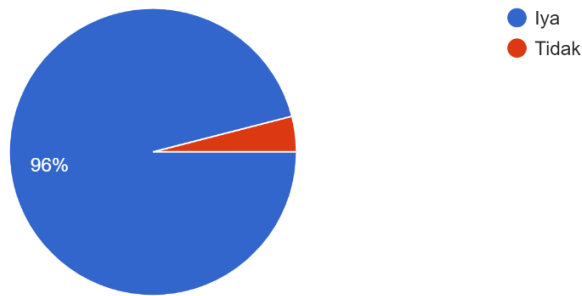
Analisis Data

Peneliti mengajukan 5 pertanyaan kuesioner yang mengacu pada indikator-indikator variabel penelitian yaitu Penyebab, Tingkat keparahan dan Dampak terhadap perilaku bahasa. kemudian peneliti sebarkan kepada sampel penelitian yaitu sebanyak 25 responden.

Tabel 2. Hasil Kuesioner

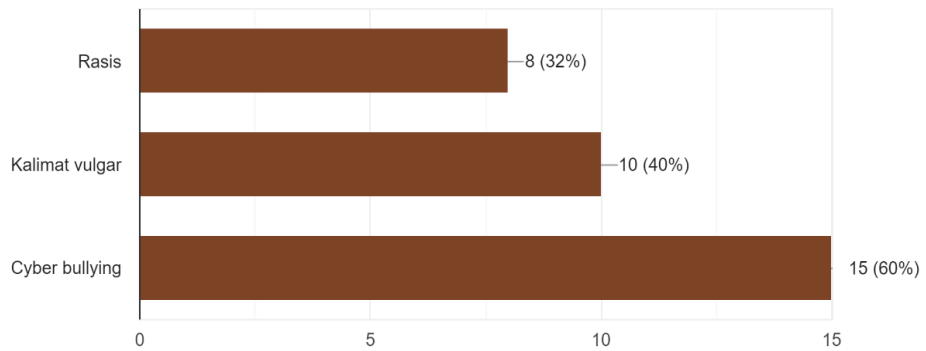
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah menjadi korban language toxic ketika bermain game online Mobile Legends?	Iya = 96% Tidak = 4%
2.	Bagaimana bentuk language toxic dari player game online Mobile Legends?	Rasis = 32% Kalimat vulgar = 40% Cyber bullying = 60%
3.	Menurut anda, apa yang menyebabkan perilaku language toxic pada player game online Mobile Legends?	Kekalahan dalam pertandingan = 64% Tim yang tidak kooperatif = 80% Lainnya = 20%
4.	Apakah menurut anda bermain game online Mobile Legends mempengaruhi perilaku bahasa seseorang?	Iya = 92% Tidak = 8%
5.	Bagaimana game online Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku bahasa seseorang?	Normalisasi bahasa kasar = 48% Penurunan kemampuan komunikasi = 16% Pengaruh pada kesehatan mental = 36%

Apakah anda pernah menjadi korban toxic language ketika bermain game online Mobile Legends?
25 jawaban



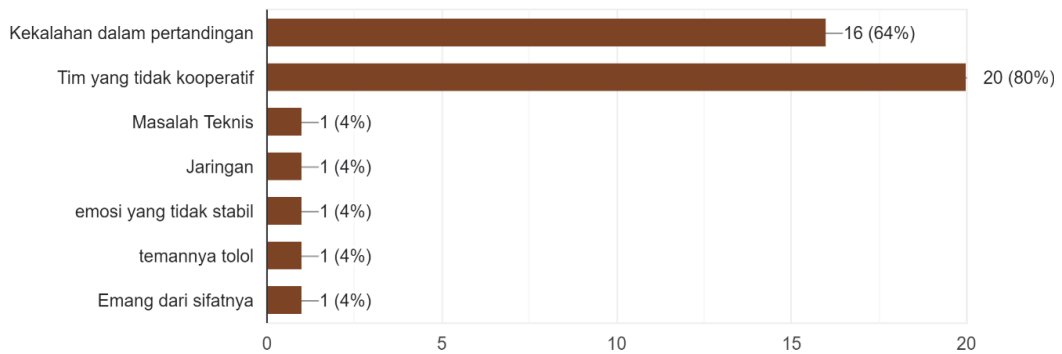
Gambar 1. Grafik Hasil Jawaban Pertanyaan 1

Bagaimana bentuk language toxic dari player game online Mobile Legends?
25 jawaban



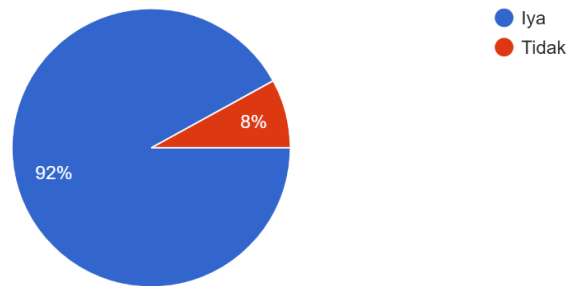
Gambar 2. Grafik Hasil Jawaban Pertanyaan 2

Menurut anda, apa yang menyebabkan perilaku toxic pada player game online Mobile Legends?
25 jawaban



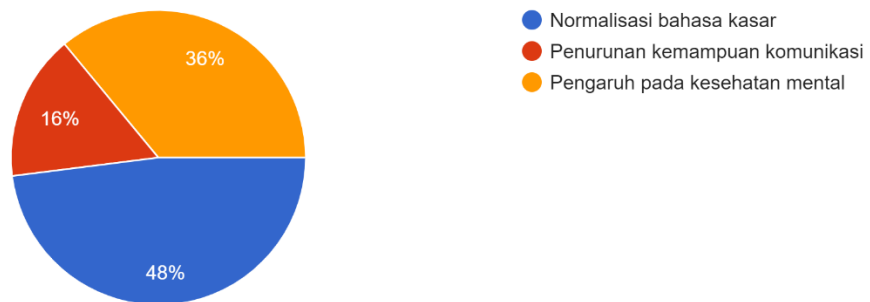
Gambar 3. Grafik Hasil Jawaban Pertanyaan 3

Apakah menurut anda bermain game online Mobile Legends mempengaruhi perilaku bahasa seseorang
25 jawaban



Gambar 4. Grafik Hasil Jawaban Pertanyaan 4

Bagaimana game online Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku bahasa seseorang?
25 jawaban



Gambar 5. Grafik Hasil Jawaban Pertanyaan 5

PEMBAHASAN

Berdasarkan data survei yang telah dianalisis, terlihat bahwa language toxic adalah masalah yang sangat umum di kalangan player game online Mobile Legends. Sebanyak 96% responden mengaku pernah menjadi korban language toxic, bentuk language toxic yang paling umum adalah cyber bullying (60%), di mana player mengalami pelecehan, ancaman, atau intimidasi secara online. Selain itu, penggunaan kalimat vulgar (40%) dan komentar rasis (32%) juga menjadi masalah serius. Ini menunjukkan bahwa hampir semua korban mengalami gangguan yang signifikan akibat perilaku ini. Sebagian besar responden bermain Mobile Legends dengan frekuensi yang cukup sering atau sering (68%), yang berarti mereka memiliki cukup banyak pengalaman dan interaksi dengan player lain, meningkatkan kemungkinan terkena language toxic.

Penyebab utama perilaku toxic dipicu oleh tim yang tidak kooperatif (80%) dan kekalahan dalam pertandingan (64%). Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa rasa

frustrasi dan kekecewaan terhadap performa tim sering kali memicu perilaku language toxic. Selain itu, 92% responden percaya bahwa bermain Mobile Legends mempengaruhi perilaku bahasa seseorang, Dampak dari perilaku toxic dalam game ini juga sangat signifikan. Sebanyak 92% responden percaya bahwa bermain Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku bahasa seseorang. Dampak yang dilaporkan termasuk normalisasi bahasa kasar (48%), di mana penggunaan bahasa kasar dalam lingkungan game membuatnya terasa lebih dapat diterima dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, sebagian responden (16%) juga melaporkan penurunan kemampuan komunikasi, karena penggunaan bahasa yang tidak sopan dapat merusak kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif di luar permainan. Pengaruh negatif pada kesehatan mental juga menjadi perhatian, dengan 36% responden melaporkan bahwa language toxic dalam game dapat menyebabkan stres dan kecemasan.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini yaitu 1) bentuk language toxic dari player game online Mobile Legends meliputi lima penggolongan yaitu (a) kelemahan seseorang, (b) kekerabatan / anggota keluarga, (c) nama binatang, (d) berbuat cabul, dan (e) berbuat keji; 2) faktor yang menyebabkan para player game online Mobile Legends mengungkapkan language toxic (a) tim yang tidak kooperatif, (b) kekalahan berulang yang menyebabkan turunnya tier ranked, (c) kendala sinyal, (d) timbulnya perbedaan cara bermain, dan (e) adanya kondisi saling ejek; dan 3) game online Mobile Legends dapat mempengaruhi perilaku bahasa seseorang karena (a) seseorang menjadi lebih sering mengucapkan language toxic, (b) mempengaruhi perilaku sehari-hari, (c) membuat seseorang menjadi lebih kasar, (d) mempengaruhi mental, (e) mengubah kepribadian seseorang, (f) mernormalisasikan kalimat kasar, (g) dapat menghilangkan kesopan santunan, dan (h) dapat mempengaruhi perilaku bahasa terhadap yang lebih tua.

Referensi :

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 110-122.
- Aulia, K., Wardinasahira, P., Cintani, N. L., Nisrina, N. A., & Sholihatini, E. (2023). Dampak Penggunaan Teknologi Internet Melalui Tiktok Akun Gosip Terhadap Etika Berbahasa. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(2), 146-155.
- Azizi, M., Syam, H. M., & Azman, Z. (2023). MOBILE LEGENDS DALAM MEMPENGARUHI PERILAKU REMAJA KAMPUNG JAWA LAMA KOTA LHOKSEUMAWE. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK*, 8(4).

- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69-80.
- Mulia, A. J., Firmansyah, A., Purba, C. D. A., Mozi, M. F. A., Pramata, A. B., Ilmawan, M. A., ... & Sholihatin, E. (2023). PENCEGAHAN KEJAHATAN SIBER PADA MEDIA SOSIAL MELALUI IDENTIFIKASI BAHASA PARA PELAKU. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2).
- Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Sholihatin, E. (2011). *Pisuhan Masyarakat Arek Dan Masyarakat Mataraman* (Doctoral dissertation, Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya).
- Sholihatin, E. (2019). *Linguistik Forensik dan Kejahatan Berbahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.