

MORALITAS DAN DISKRIMINATIF TUTURAN *YOUTUBER GAMING* PADA *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*

Jajang Choeru Rohman

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Galuh

Email: jajangchoeruro12@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted because most people nowadays like to play games and also watch Youtube. For this reason, it is natural for them to know the good and bad of a speech that is often said when playing games. Both come from the influence of Youtuber Gaming and the surrounding environment. The method used in this research is descriptive qualitative, meaning that the data analyzed and the results of the analysis are in the form of descriptions and not in the form of numbers. The results of the study are as follows: the utterances spoken by Youtubers have their own meaning. Morality and discrimination often occur when the content uploaded by the Youtuber contains moral and discriminatory speech. Mobile Legends is one of the most popular online games from children to adults who play it a lot. Written language is communication that is carried out through written intermediaries without direct conversation, using short, clear and understandable language by the recipient. Youtubers who are involved in Mobile Legends gaming content often use speech that can trigger moral and discriminatory swearing aimed at their opponents in the game.

Keywords: Speech, Youtuber, Morality, Discriminatory, Mobile Legend

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan karena sebagian besar orang saat ini suka dalam bermain game dan juga menonton Youtube. Untuk itu sudah menjadi kewajiban bagi mereka mengenal baik buruknya sebuah tuturan yang sering dilontarkan ketika bermain game. Baik berasal dari pengaruh Youtuber Gaming maupun lingkungan sekitar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif artinya data yang dianalisis dan hasil analisisnya berbentuk deskripsi dan tidak berupa angka-angka. Hasil penelitian sebagai berikut: tuturan yang diucapkan para Youtuber memiliki makna tersendiri. Moralitas dan diskriminatif sering terjadi manakala konten-konten yang diunggah oleh Youtubernya memuat tuturan yang bersifat Moralitas dan Diskriminatif. *Mobile Legends* merupakan salah satu game online yang banyak diminati dari anak-anak hingga orang dewasa banyak memainkannya. Bahasa tulis adalah komunikasi yang dilakukan dengan perantara tulisan tanpa adanya pembicaraan secara langsung, dengan menggunakan bahasa yang singkat, jelas dan dapat dimengerti oleh penerima. *Youtuber* yang bergelut dalam konten gaming *Mobile Legends* seringkali menggunakan tuturan yang dapat memicu adanya umpatan Moralitas dan Diskriminatif yang ditujukan pada lawan dalam gamenya

Kata Kunci : Tuturan, Youtuber, Moralitas, Diskriminatif, Mobile Legend

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi manusia adalah suatu sistem yang bersifat sistematis dan sekaligus sistemis. Yang dimaksud dengan sistemis adalah bahwa bahasa itu bukan suatu sistem tunggal, melainkan terdiri pula dari beberapa subsistem, yaitu subsistem fonologi, subsistem morfologi, subsistem sintaksis, dan subsistem semantik. Menurut Nababan (1984:38) bahasa adalah bagian dari kebudayaan dan bahasalah yang memungkinkan pengembangan kebudayaan sebagaimana kita kenal sekarang. Bahasa dapat pula berperan sebagai alat integrasi sosial sekaligus alat adaptasi sosial, hal ini mengingat bahwa Bangsa Indonesia memiliki bahasa yang majemuk. Bahasa merupakan suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Sesuatu yang dimaksudkan oleh pembicara bisa dipahami dan dimengerti oleh pendengar atau lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan.

Menurut Tarigan (2015:1) Keterampilan bahasa (*language skills*) mencakup empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Setiap keterampilan itu, berhubungan erat dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan yang teratur. Menurut Tarigan (2015:3) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak, melalui kegiatan menyimak dan membaca. Tuturan biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru. Oleh

karena itu, model yang disimak dapat memengaruhi dalam penguasaan kecakapan berbicara. Pada saat ini media sosial memberikan dampak besar bagi kemampuan kecakapan berbahasa, salah satu media sosial yang kini populer adalah *Youtube*. *Youtube* merupakan sebuah situs web memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Banyaknya konten kreator yang telah memiliki channel sendiri dan berbagai konten menarik maka mereka bisa disebut *Youtuber*. Bukan hanya untuk dapat menghasilkan rupiah akan tetapi memiliki tujuan masing-masing dalam membangun konten pada channelnya. Terutama konten yang berkaitan dengan game online sekarang ini.

Mobile Legends: *Bang Bang* merupakan salah satu game online yang banyak diminati dari anak-anak hingga orang dewasa banyak memainkannya. *Mobile Legends* adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Bahasa merupakan ciri pembeda yang paling menonjol karena dengan bahasa setiap kelompok sosial merasa dirinya sebagai kesatuan yang berbeda dari kelompok yang lain. Dengan bahasa para pemain dapat berdiskusi dan membuat strategi dalam menentukan cara bermain *Mobile Legend*.

Bahasa tulis adalah komunikasi yang dilakukan dengan perantara tulisan tanpa adanya pembicaraan secara

langsung, dengan menggunakan bahasa yang singkat, jelas dan dapat dimengerti oleh penerima. *Youtuber* yang bergelut dalam konten gaming *Mobile Legends* seringkali menggunakan tuturan yang dapat memicu adanya umpatan Moralitas dan Diskriminatif yang ditujukan pada lawan dalam gamenya. Maka hal ini akan mempengaruhi sikap peserta didik dalam komunikasi saat pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas baik kepada pendidik maupun kepeserta didik lainnya. Biasanya berisi umpatan-umpatan kasar atau bahkan mencela dari salah satu pihak, tuturan itu yang sekarang sering disebut *TOXIC*. Kata yang diterjemahkan dari bahasa Inggris ke Indonesia berarti racun, maka banyak dari konten kreator memunculkan sebuah pemerolehan bahasa baru.

METODE

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya.

Desain penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan Moralitas dan Diskriminatif Tuturan *Youtuber Gaming* pada *Game Online Mobile Legend*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kesantunan Berbahasa

1. Maksim Kebijaksanaan

Prinsip sopan santun yang dikemukakan Leech (Dalam Rahardi, 2006:59) menyatakan bahwa maksim kebijaksanaan (*tact maxim*) menggariskan bahwa setiap peserta penuturan harus meminimalkan kerugian orang lain, atau memaksimalkan keuntungan bagi orang lain. Kalau dalam tuturan penutur berusaha memaksimalkan keuntungan orang lain, maka lawan tutur harus pula memaksimalkan kerugian dirinya, bukan sebaliknya. Prinsip kesantunan dengan maksim kebijaksanaan menurut Leech yang

terdapat pada Tuturan *Youtuber Gaming Mobile Legend*.

2. Maksim Kedermawanan

Menurut Leech (dalam Rahardi, 2005: 61) berpendapat bahwa maksim kedermawanan bisa disebut dengan maksim kemurahan hati, artinya orang yang bertutur diharapkan dapat menghormati orang lain. Penghormatan terhadap orang lain dapat terjadi jika penutur mengurangi keuntungan atas dirinya sendiri dan memaksimalkan keuntungan untuk orang lain. Prinsip kesantunan dengan maksim kedermawanan menurut Leech yang terdapat pada Tuturan *Youtuber Gaming Mobile Legend*.

3. Maksim Kesederhanaan

Menurut Leech (dalam Rahardi, 2005: 64) maksim kesederhanaan dapat disebut maksim kerendahan hati, dalam komunikasi peserta tutur diharapkan dapat memiliki sikap kerendahan hati dengan cara mengurangi pujian atas dirinya sendiri. Orang bisa dikatakan sombong hati jika dalam komunikasi bertutur selalu mengunggulkan dirinya sendiri atau memuji dirinya sendiri. Di kehidupan masyarakat Indonesia, kesederhanaan atau kerendahan hati dijadikan sebagai parameter penilaian kesantunan seseorang. Prinsip kesantunan dengan maksim kesederhaan menurut Leech yang terdapat pada tuturan *Youtuber Gaming Mobile Legend*.

4. Maksim Kesederhanaan

Menurut Leech (dalam Rahardi, 2005: 64) maksim kesederhanaan dapat disebut maksim kerendahan hati, dalam komunikasi peserta tutur diharapkan dapat memiliki sikap kerendahan hati dengan cara mengurangi pujian atas dirinya sendiri. Orang bisa dikatakan sombong hati jika dalam komunikasi bertutur selalu mengunggulkan dirinya sendiri atau memuji dirinya sendiri. Di kehidupan masyarakat Indonesia, kesederhanaan atau kerendahan hati dijadikan sebagai parameter penilaian kesantunan seseorang. Prinsip kesantunan dengan

maksim kesederhaan menurut Leech yang terdapat pada tuturan *Youtuber Gaming Mobile Legend*.

5. Maksim Kemufakatan

Menurut Leech (dalam Rahardi, 2005: 64) mengatakan bahwa maksim permufakatan bisa disebut maksim kecocokan. Pada maksim ini, menekankan supaya si penutur dan mitra tutur dapat saling membina kecocokan, persetujuan atau kemufakatan di dalam kegiatan bertutur. Prinsip kesantunan dengan maksim kemufakatan menurut Leech yang terdapat pada tuturan *Youtuber Gaming Mobile Legend*.

6. Maksim Kesimpatian

Menurut Leech (dalam Rahardi, 2005: 65) mengungkapkan bahwa maksim kesimpatian merupakan pemberian sikap perhatian. Tujuan maksim ini ialah agar peserta tutur dapat memaksimalkan sikap sikap simpatinya antara pihak yang satu dengan pihak yang lain. Prinsip kesantunan dengan maksim kesimpatian menurut Leech yang terdapat pada tuturan *Youtuber Gaming Mobile Legend*.

B. Tuturan Diskriminatif

1. Ras dan Etnis

a. Indog;

Tuturan tersebut seringkali terjadi saat in game berlangsung. Maksud dari tuturan tersebut Indog merupakan umpatan rasisme terhadap etnis di Indonesia. Indog adalah gabungan dari dua kata “Indo” yang berarti Negara Indonesia, dan “Dog” yang dalam terjemahan dari bahasa Inggris ke Indonesia adalah anjing. Umpatan rasisme biasanya terjadi karena kesalahpahaman dari tim sendiri maupun lawan tandingnya hal ini biasanya menyulut emosi para pemain Mobile Legend yang akhirnya menghasilkan tuturan tersebut.

b. Indo bodoh;

Tuturan rasisme memang seringkali didapatkan oleh pemain game online. Hal ini disebabkan karena banyak pemain yang tidak ada

respect baik dengan kawan maupun lawan. Rasisme di atas adalah salah satu contoh diskriminatif terhadap bangsa Indonesia. Tuturan “Indo bodoh” memiliki makna bahwa mereka mengklaim bahwa orang-orang yang bermain game berasal dari Indonesia memiliki kemampuan dibawah rata-rata. Padahal di Indonesia yang melahirkan banyak Pro Player terbaik misalnya Lemon, Oura, Udil dan lain-lain.

c. Sudah Myanmar pakai alufeed;

Tuturan tersebut ditujukan kepada pemain yang berasal dari Myanmar. Hal ini terjadi karena kemampuan pemahaman meta role hero yang dibutuhkan saat sebelum permainan berlangsung aneh-aneh. Alucard menjadi salah satu hero Feeder yang digunakan oleh pemain Myanmar. Kurnagnya mekanik dalam memainkan hero tersebut yang akhirnya menghasilkan tuturan di atas.

d. Lee Myanmar;

Tuturan tersebut masih ditujukan kepada para pemain Myanmar. Rasisme memang seringkali menimpa pemain yang berasal dari Myanmar. “Lee Myanmar” adalah bahasa Myanmar yang artinya Myanmar tidak berguna. Hal tersebut tampaknya tidak baik dilakukan khususnya oleh para pecinta game Mobile Legends di Indonesia, seharusnya mereka menghargai perjuangan dari tim Myanmar atau pemain Mobile Legends asal Myanmar yang mau berkembang menjadi lebih baik lagi.

2. Agama

a. Berisik Islam;

Tuturan tidak pantas tersebut seringkali terjadi karena saling menyulut emosi tim lawan ataupun kawan sendiri. Rasisme antar umat beragama memanglah sering terjadi dalam game Mobile Legend.

Fasilitas Virtual Chat dan Voice dalam game yang didapatkan malah disalahgunakan oleh para pemain malah menjadi tempat rasisme antar umat beragama.

b. Islam Kontol;

Sama halnya dengan agama Kristen. Islam pun tidak luput dari rasisme yang terjadi ketika in game berlangsung. Sebabnya masih sama yakni saling mengejek melalui keberagaman agama di Indonesia. "Islam Kontol" terdiri dari dua kata yakni "islam" yang berarti agama islam dan "kontol" yang merupakan kata kasar dalam bahasa daerah di Indonesia.

c. Islam jangan suka feed ya;

Rasisme antar umat beragama dalam game Mobile Legend Kn terus terjadi. Tanpa adanya kesadaran dari semua pihak yang terkait maka rasisme ini akan ada sampai kapanpun. "islam jangan suka feed ya" merupakan sebuah kalimat peringatan kepada orang Islam yang bermain Game ini agar bermain dengan baik. Feed dalam bahasa Inggris memiliki makna makan. Yakni feeder itu sendiri adalah sebutan untuk orang-orang yang secara sengaja "menyerahkan" nyawanya dan rela dibunuh oleh pemain tim lawan.

d. Gak feed gak Islam;

Tuturan tersebut masih sering ditemukan saat in game berlangsung. Tidak ada tujuan terhadap tuturan tersebut melainkan umpatan untuk meluapkan emosi dalam diri.

3. Sosial

a. Bapa kau babi;

Tuturan tersebut memiliki arti Bapak yang memiliki makna sebagai orang yang di tuakan disamakan dengan babi yang merupakan binatang yang menjijikan dan diharamkan dalam agama islam. Hal ini sering terjadi karena kekesalan

dalam in game berlangsung ataupun hanya sekedar untuk candaan dan hiburan.

b. Mama kau ku entot;

Tuturan di atas memiliki arti yang tidak bermoral kata entot dalam bahasa sunda "berhubungan badan" hal ini dapat dipicu rasa emosional yang kerap kali ditujukan kepada lawan main.

c. Youtuber Kontol;

Tuturan tersebut memiliki makna tak bermoral selanjutnya. Umpatan mendiskriminasi yang ditujukan kepada youtuber dengan menggunakan kata "kontol" sebagai rasa kekesalannya terhadap youtuber tersebut.

d. RRQ Jancuk;

RRQ merupakan salah satu tim E-sport terbesar di Indonesia. Bukan berarti tidak memiliki Hatters, kerap kali RRQ mendapatkan hujatan baik dari para Netizen maupun beberapa Youtuber itu sendiri. Jancok, dancok, atau disingkat menjadi cok (juga ditulis jancuk atau cuk, ancok atau an cuk, dan coeg) adalah sebuah kata yang menjadi ciri khas komunitas masyarakat di Jawa Timur terutama Surabayaan sekitarnya. Selain itu, kata ini juga digunakan oleh masyarakat Malang dan Lamongan. Meskipun memiliki konotasi yang buruk, kata *jancok* menjadi kebanggaan serta dijadikan simbol identitas bagi komunitas penggunaannya, bahkan digunakan sebagai kata sapaan untuk memanggil di antara teman, untuk meningkatkan rasa kebersamaan.

SIMPULAN

Penelitian ini menganalisis Moralitas dan Diskriminatif tuturan Youtuber Gaming pada game Online Mobile Legend. Ada 4 Akun Youtube yang diteliti dalam masing-masing konten yang berkaitan penelitian ini yaitu (1) Jess No Liimit, (2) BrandonKent Everything,

(3) Jonathan, (4) Team RRQ. Berdasarkan Analisis dari konten 4 akun Youtube tersebut, peneliti mendapatkan 24 tuturan yang mengacu pada moralitas berdasarkan pada enam maksim kesantunan berbahasa yaitu maksim kebijaksanaan, kedermawanan, penghargaan, kesederhanaan, kemufakatan, dan kesimpatian. Kemudian ada 12 tuturan diskriminatif berdasarkan pada diskriminasi ras dan etnis, agama, kelas sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. (2019). *Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. Estetik*, 2(2), 171-182.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azizah, H. (2020). *Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Youtuber Kota Metro)* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan berbahasa*. Rineka Cipta..
- Chaer, Abdul. 2012. *linguistik umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. 2004. Al-Qur'an. Surat Al-Anam :32. Solo. Qomari.
- Depdiknas. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eriyanti, F. (2006). Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah: Aplikasi Teori Emile Durkheim tentang Moralitas dan Pendidikan Moral. *Jurnal Demokrasi*, 5(2).
- Nababan, P.W.J. (1987). Ilmu Pragmatik (Teori dan Penerapannya). Jakarta: Pengembangan Lembanag Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Nazir. 2011. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saddhono. (2009). *Pengantar Teori Bahasa*. Bandung: Gramedia.
- Sinulingga, S. P. (2016). Teori Pendidikan Moral Menurut Emile Durkheim Relevansinya Bagi Pendidikan Moral Anak Di Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 26(2), 214-248.
- Sujana. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Tarigan. 2015. Berbicara Sebagai suatu keterampilan dalam berbahasa. Bandung: Percetakan Angkasa