

# DISKRIMINATIF KESANTUNAN BERBAHASA TUTURAN *YOUTUBER* *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*

**Diki Risyanto, Juju Juandi**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh  
[dikirisyanto516@gmail.com](mailto:dikirisyanto516@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan adanya kemajuan teknologi di era digital 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.. Diskriminatif kesantunan berbahasa sering terjadi manakala konten-konten yang diunggah oleh *Youtubernya* memuat tuturan yang bersifat Diskriminatif Kesantunan Berbahasa. *Mobile Legends* merupakan salah satu game online yang banyak diminati dari anak-anak hingga orang dewasa banyak memainkannya. *Youtuber* yang bergelut dalam konten game *Mobile Legends* seringkali menggunakan tuturan yang dapat memicu adanya umpatan. Permasalahan yang timbul dari permainan *Mobile Legend* ini telah menyebabkan pemain sering melakukan tindakan kekerasan verbal kepada satu timnya atau lawannya berupa umpatan. Tindakan ini merupakan kekerasan yang dilakukan oleh pihak penutur kepada orang yang diberi tuturan dengan sebuah kata atau kalimat yang kasar berupa mencela, menghina, dan merendahkan. Hasil penelitian ini adalah berupa tuturan yang memiliki diskriminatif (1) Ras/etnis, (2) agama, (3) sosial. Kemudian tuturan yang kesantunan berbahasa (1) maksim kebijaksanaan, (2) maksim kedermawanan, (3) maksim kemurahan, (4) maksim kerendahan hati, (5) maksim kecocokan, (6) maksim simpati.

Kata Kunci : *Tuturan, Youtuber, Diskriminatif, Kesantunan Berbahasa, Mobile Legend*

## PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang, teknologi dan komunikasi yang berkembang pesat di kalangan anak-anak,desawa hingga orang tua. Seseorang dapat mengetahui informasi di seluruh dunia dalam sekejap. Selain itu seseorang juga dapat berkomunikasi dengan siapapun, dimanapun berada saat dia membutuhkan. Teknologi seolah-olah menghapus jarak dan daapat menghemat waktu.

Media sosial tidak lepas dari bahasa yang sehari-hari kita gunakan . 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 dan tujuan 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 Santoso (1990:1), “Bahasa adalah rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar”. 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 situs web yang memungkinkan mengunggah, menonton, dan berbagi video bahan sebagian orang memanfaatkan untuk sumber penghasilan. 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 Legends.

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 yang ditujukan pada lawan dalam gamenya dan sebaliknya. 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.

Permasalahan yang timbul dari permainan Mobile Legend ini telah menyebabkan pemain sering melakukan tindakan kekerasan verbal kepada satu timnya atau lawannya berupa umpatan yang menusuk di hati lawan. Tindakan ini merupakan kekerasan yang dilakukan oleh pihak penutur kepada orang yang diberi tuturan dengan sebuah kata atau kalimat yang kasar

berupa mencela, menghina, dan merendahkan. Adapun beberapa umpatan bisa dikatakan menjadi pembeda dari beberapa umpatan kasar yang lazim terjadi saat game tersebut dimainkan oleh para konten kreator Youtuber Gaming sehingga mempengaruhi kemampuan berbahasa.

Penelitian terkait kekerasan verbal terhadap game online juga pernah dilakukan oleh (Rais : 2019) dalam judul "Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik".

Dalam penelitian ini ucapan kotor merupakan tindakan yang tidak baik bagi pemain game atau yang lainnya. Jika sering menggunakan kata yang kasar dan kotor baik dalam dunia gamers, sosial media biasanya sering akan menimbulkan kebiasaan yang buruk. Sehingga kebiasaan buruk ini berdampak kepada orang yang diberi ucapan dan pemberi ucapan berupa peremehan, sanksi sosial, emosional, dan menimbulkan konflik.

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengandung kebaruan karena dilakukan dalam permainan Mobile Legend yang saat ini sedang ramai dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Dengan pendidikan manusia dapat memahami situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup, baik dalam bentuk kebutuhan ataupun hidup bermasyarakat. Implikasinya dalam proses pembelajaran maka penelitian ini akan terfokus pada kompetensi dasar yang berkaitan dengan tuturan.

Dengan demikian peneliti memilih kompetensi dasar 4.6 tentang teks Ceramah yang di ajarkan di SMA kelas XI semester 1, kompetensi dasar ceramah sebagai alat untuk menambah ketrampilan berbicara secara luas. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Diskriminatif Kesantunan Berbahasa Tuturan Youtuber Game Online Mobile Legend".

## **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. Menurut Sujana (2010:52) "masalah yang tepat untuk dikaji dalam penelitian deskriptif biasanya berkenaan dengan kondisi, proses, karakteristik dari suatu variabel". Menurut (Semi, 2012:31) "Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif ini berpandangan bahwa semua hal yang berupa sistem tanda tidak ada yang patut diremehkan, semuanya penting, dan semuanya mempunyai pengaruh dan kaitan dengan yang lain". Pendapat lain juga di kemukakan oleh Nazir (2009:54) "mengatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang".

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kekerasan verbal sering terjadi dan diungkapkan oleh setiap individu yang merasa emosi ataupun mendapat hal negatif yang menimpa dirinya. Di antara yang sering di ketemui oleh penulis dalam umpatan kekerasan verbal terjadi pada Youtuber yang sedang bermain game. Salah satu game yang sedang trending adalah Mobile Legend. Demikian terdapat beberapa verbal kasar dan umpatan yang memiliki nilai moral yang sering dituturkan oleh Youtuber. Tuturan ini dilontarkan oleh Youtuber merasa emosi terhadap dirinya ataupun juga dilakukan oleh sesama tim dalam bermain lantaran sudah melakukankesalahan yang mengakibatkan kekalahan saat bermain Mobile Legend. Di dalam umpatannya ditemukan banyak sekali berbagai jenis umpatan yang sering diucapkan. Berbagai jenis umpatan ialah umpatan hewan, umpatan profesi, umpatan keadaan orang, umpatan organ tubuh,

umpatan kata sifat, dan umpatan kata benda.

Berdasarkan hasil penelitian melalui peristiwa tutur yang berkaitan Diskriminatif Kesantunan Berbahasa tuturan Youtuber Gaming pada game online Mobile Legend yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut.

### **Analisis Tuturan Diskriminatif**

Menurut Theodorson & Theodorson (dalam Danandjaja: 2013) diskriminasi adalah perlakuan tidak seimbang terhadap golongan atau kelompok berdasarkan sesuatu, biasanya bersifat kategorial, seperti berdasarkan ras, kesukubangsaan, agama, atau kenaggotaan kelas-kelas sosial. Istilah tersebut biasanya akan melukiskan suatu tindakan dari pihak mayoritas yang dominan dalam hubungannya dengan minoritas yang lemah, sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku mereka bersifat tidak bermoral dan tidak demokratis

### ***Ras dan Etnis***

#### ***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 yang tidak mempunyai moral dapat melemahkan musuh.

#### ***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.

### ***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. Kurangnya mekanik dalam memainkan hero tersebut yang akhirnya menghasilkan tuturan di atas yang membedakan ras.

### ***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.

### ***Agama***

#### ***Berisik Kristen***

Tuturan tidak pantas tersebut seringkali terjadi karena saling memancing 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.

### ***Islam Babi***

Sama halnya dengan agama Kristen. Islam pun tidak luput dari rasisme yang terjadi ketika in game berlangsung. Penyebabnya masih sama yakni saling

mengejek melalui keberagaman agama di Indonesia. “Islam Babi” terdiri dari dua kata yakni “islam” yang berarti agama islam dan “Babi” yang merupakan hewan haram atau yang tidak boleh dimakan. Hal ini sama saja agama islam di haramkan.

#### ***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.

#### ***Gak feed gak Islam***

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

#### ***Sosial***

##### ***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 masuk game berlangsung ataupun hanya sekedar untuk candaan dan hiburan namun bagi beberapa orang yang menerima ucapan ini bisa menjadi melanggar etika.

##### ***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.

#### ***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, (juga ditulis jancuk atau cuk, ancok atau ancuk, dan coeg) adalah sebuah kata yang menjadi ciri khas komunitas masyarakat Jawa Timur terutama Surabaya dan sekitarnya. Selain itu, kata ini biasanya di sebut bandek, 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.

#### ***Kesantunan Berbahasa***

Kesantunan berbahasa (menurut Leech, 1986) “pada hakikatnya harus memperhatikan prinsip kesopanan (politeness principle) dalam berbahasa. Prinsip ini ditandai dengan memaksimalkan kesenangan/kearifan, keuntungan, rasa salut atau rasa hormat, pujian, kecocokan, dan kesimpatikan kepada orang lain’ dan (bersmaan dengan itu) meminimalkan hal-hal tersebut pada diri sendiri”. Ada 6 Maksim Kesantunan Berbahasa sebagai berikut.

##### ***Maksim Kebijakan***

Prinsip sopan santun yang dikemukakan Leech (2006:59) menyatakan bahwa “maksim kebijakan (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 kebijakan menurut Leech yang terdapat pada Tuturan Youtuber Gaming Mobile Legend adalah sebagai berikut:

***“Skill bisa memenangkan pertandingan, tetapi attitude bisa memenangkan kejuaraan”.***

Tuturan tersebut ditujukan dari RRQ Lemon kepada semua pemain RRQ HOSHI. Dalam suatu wawancara yang dilakukan oleh SPIN E-SPORT mereka mewawancarai Lemon yang dijuluki sebagai The King of Hero karena ketika In game, Lemon selalu mencoba hero yang tidak bisa dipakai oleh tim lain tetapi malah menjadi inti kemenangan bagi Tim RRQ. Menurutnya, attitude itu harus tetap dijaga karena sebagai Pro Player kita harus dapat memberi contoh yang baik bagi para generasi E-sport yang akan datang.

***“Mendapatkan sesuatu itu mudah, karena kita memiliki tujuan yang sama”.***

Tuturan tersebut terucap masih dari seorang Ikhsan Lemon, karena menurutnya apapun ketika kita memiliki tujuan yang sama, maka akan lebih mudah dalam mencapinya. Terbukti di MPL season 5 dan 6 tim RRQ berhasil memecahkan rekor dengan meraih gelar secara beruntun dalam sejarah Mobile Legend Indonesia.

***“Mempertahankan itu susah, karena kita harus kembali menyatukan tujuan dan semangat yang sama”.***

Tuturan tersebut masih disampaikan oleh seorang RRQ Lemon ditujukan kepada semua pemain RRQ HOSHI untuk menambah semangat juang saat bertanding. Ketika kita mencoba mempertahankan sesuatu, dengan tujuan dan semangat yang berbeda dengan sebelumnya maka akan lebih sulit untuk mempertahankannya. Hal ini terbukti ketika tim RRQ pemegang gelar secara beruntun harus gagal mempertahankan gelar pada MPL season 7. Hal tersebut dipicu karena banyak pergantian pemain yang dilakukan oleh Official RRQ. Imbasnya mereka tergerus oleh tim lain.

Source by Youtube

<https://youtu.be/lIotqrxEYm0>

### ***Maksim Kedermawanan***

Menurut Leech (2005: 61) berpendapat bahwa “maksim kedermawanan, 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 Game Mobile Legend adalah sebagai berikut:

***“Gue pengen jadi Gentleman di sini. Mohon maaf season ini gue sebagai kapten kurang merangkul dan membawa Aura lolos ke Play off”.***

Tuturan tersebut disampaikan oleh AURA Godiva kepada Jonathan Liandi dalam Podcast Empetalk yang merupakan konten Youtube Jonathan Liandi. Bersama dengan salah satu pemain AURA FIRE yaitu Godiva, dengan berat hati Godiva mengakui keterpurukan timnya saat MPL season 7 berlangsung tanpa pernah meraih kemenangan. Ia pun sebagai kapten mengakui bahwa timnya kurang komunikasi dan masih banyak hal lainnya. Dalam pengakuannya sebagai Kapten AURA FIRE terlihat kedermawanannya saat memberikan slot untuk pemain baru ikut bergabung dan mencari penyesuaian saat MPL season 7 berlangsung.

***“Mau bilang lemon itu Dewa atau engga, skylar harusnya yang main saat Play off”.***

Tuturan tersebut disampaikan Luminaire kepada Jonathan Liandi yang mengomentari saat RRQ bermain di Play off MPL season 7, “RRQ kaya gak berhati sih, harusnya lebih mengutamakan seseorang yang telah latihan selama delapan minggu”. Ujar Luminaire. Hal ini memicu kedermawanan dari seorang Luminaire kepada para Pro Player seharusnya mereka lebih percaya dengan komposisi yang sudah matang sejak awal.

***“Mau gue juara atau engga MSC gue kasih slot ke pemain lain”.***

Tuturan Luminaire memberikan slotnya ke pemain lain dari tim EVOS LEGENDS. Hal ini dikatakannya dalam Podcast bersama Jonathan Liandi. Dengan alasan ingin memberi jam terbang kepada pemain lain, terlihat kedermawanan seorang Luminaire sehingga ia mampu mengendalikan nalurinya saat bertanding.

### ***Maksim Kemurahan***

Menurut Leech (2005:62) menjelaskan bahwa “seseorang bisa dianggap santun jika dalam komunikasi bertutur berusaha untuk memberikan penghargaan terhadap pihak lain. Pada maksim ini, diharapkan penutur dan mitra tutur tidak saling mengejek, tidak saling mencela, tidak saling membenci, dan tidak saling merendahkan pihak lawan bicara”. Penutur yang mengejek peserta tutur lain saat kegiatan bertutur dapat dikatakan sebagai orang yang tidak sopan. Dikatakan seperti itu, karena mengejek merupakan tindakan tidak menghargai orang lain. Disebut perbuatan yang tidak baik, tindakan tersebut harus dihindari dalam pergaulan yang sebenarnya. Prinsip kesantunan dengan maksim penghargaan menurut Leech yang terdapat pada tuturan Youtuber Gaming Mobile Legend adalah sebagai berikut:

***“Lemon itu kalau jadi Midlaner jago banget”.***

Tuturan di atas disampaikan oleh Dekky Tuturu kepada Jonathan Liandi dalam konten Empetalk. Muhammad Ikhsan Lemon memang takkan pernah lepas dari dunia Mobile Legend. Banyak para Pro Player mengakui bahwa Lemon adalah seorang yang mampu menambah mental tim saat bertanding. Dalam sebuah Podcast pada Channel Youtube Jonathan Liandi yang saat itu Mewawancara Dekky.

Tuturu yaitu mantan rekan satu tim Lemon mengatakan bahwa untuk Midlaner yang hebat dimiliki oleh seorang Muhammad

Ikhsan Lemon. Penghargaan tersebut memanglah pantas diberikan kepada Lemon karena sudah mampu beberapa kali membawa tim RRQ HOSHI menjuarai kancah Mobile Legend tingkat Nasional sampai ke Mancanegara.

***“Lemon, dia itu orang paling stabil di Mobile Legend”.***

Masih dalam Podcast yang sama yaitu Empetalk, kini Teguh Psychoo mengakui bahwa Muhammad Ikhsan Lemon adalah satu- satunya Pro Player yang paling stabil di antara pemain lainnya.

***“Ada beberapa Pro Player yang ilmunya harus diperhitungkan yakni Lemon, dan Ora”.***

Udil Subakti, Pro Player kelahiran Bandung ini mengakui ada beberapa pemain yang perlu diperhitungkan ilmu dalam Mobile Legend yaitu Lemon dan Ora. Eko Julianto yang kerap kita kenal sebagai EVOS OURA adalah seorang MVP M1 yaitu ia mendapatkan penghargaan sebagai pemain terbaik dalam turnamen kancah dunia tersebut. Saat itu ia berhasil meraih gelar juara dunia bersama tim EVOS LEGENDS. Hal itu pun yang memicu ungkapan dari seorang Udil Subakti bahwa Lemon dan Ora adalah pemain yang memiliki mekanik tinggi.

Source by youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=YP1gT972KVE&t=37s>

***“Lemon gila cok pakai Leomord udah kaya alien”.***

Tuturan tersebut disampaikan Ora dalam reaction pertandingan antara RRQ VS EVOS yang ditujukan kepada para Viewers dalam Youtubanya. Kini penghargaan bagi seorang Lemon datang dari Eko Julianto.

Pemain yang kita kenal sebagai Ora mengakui bahwa Lemon ketika menggunakan Leomord yaitu salah satu hero dalam Mobile Legend cara bermainnya seperti Alien. Maksud dari Alien itu sebagai perumpamaan karena cara bermain dan mekanik tinggi dari seorang Lemon benar-benar membuat tim lawan

sangat kesusahan mengalahkannya. Hal itu diungkapkan Eko Julianto saat RRQ vs EVOS dan dimenangkan RRQ dengan skor 2-1.

### ***Maksim Kerendahan Hati***

Menurut Leech (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 kesederhanaan menurut Leech yang terdapat pada tuturan Youtuber Gaming Mobile Legend adalah sebagai berikut:

***“Tim itu butuh kalah, juara itu butuh kalah, agar mereka mengetahui bahwa tak selamanya mereka itu jago”.***

Mochammad Ryan Batistuta atau yang lebih dikenal sebagai KB merupakan salah satu expert di ekosistem E-Sport Mobile Legends. Dia bisa menjadi seorang caster dan juga bisa menjadi seorang analis dalam pertandingan Mobile Legends. Sebagai seorang analis di E-Sport Mobile Legend sang cster memiliki sebuah wejangan untuk selalu merendah dan menjadi sederhana bagaimanapun pencapaian yang telah diraih, kekompakan harus tetap dijaga. Dalam Podcast bersama Jonathan Liandi, ia pun mengatakan bahwa, “Tim itu butuh kalah, juara itu butuh kalah, agar mereka mengetahui bahwa tak selamanya mereka itu jago”. Hal ini mengisyaratkan bahwa kesederhanaan yang akan membawa suasana kedalam tim menjadi terasa nyaman dan dapat membuat mereka respect satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan yang sama.

***“Lower Bracket, mungkin ini jalan baru untuk RRQ juara”.***

Melalui unggahan video terbaru RRQ di kanal Youtube pada tanggal 21 April 2021, R7 mengungkapkan tujuan barunya dan ingin mencetak sejarah sebagai tim pertama kali yang dari lower bracket berhasil juara.

“Di MPL Season sebelumnya, belum ada yang bisa juara dari lower bracket. Mungkin ini jalan terbaru kita menjadi juara,” ucap R7 di video tersebut. R7 menanggapi keterpurukan RRQ di Season kali ini, karena semua hal tidak dimulai dari yang terbesar atau yang teratas, merendah dan menyederhanakan diri akan lebih indah.

### ***Maksim Kecocokan***

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 Game Mobile Legend adalah sebagai berikut:

***“Raja itu harusnya diakui, bukan mengakui”.***

Tuturan tersebut disampaikan oleh Udil subakti kepada para penonton live streamingnya tentang tanggapan siapa tim terkuat di Mobile Legend. Dalam tanggapannya Udil menyampaikan bahwa Raja itu harusnya diakui, bukan mengakui. Maka hal ini pun secara serta merta menyepakati bahwa memang benar dalam menjadi seorang raja itu harus mendapat pengakuan dari pihak lain bukan mengklaim dirinya sendiri seorang raja.

***“kalau gue bisa kerja dari muda kenapa enggak?”.***

Tuturan tersebut disampaikan BTR Kyy di podcast Jonathan Liandi saat ditanya tentang perjuangannya untuk menjadi Pro Player di Mobile Legend. Hal itu disampaikan oleh Kyy bahwa intinya jika kita bisa bekerja pada usia muda, kenapa tidak. Hal itu menjadi poin penting bagi hidup seorang Pro Player Mobile Legend

karena juga harus sibuk dengan dunia pendidikan dan menjadi pemain di tim mereka masing-masing.

***“Menang itu butuh proses, tetap semangat”.***

Tuturan tersebut disampaikan BTR Kyy di podcast Jonathan Liandi saat ditanya tentang perkembangan tim BTR di MPL Season 6. Kyy pun tak sungkan mengatak bahwa untuk meraih kemenangan semuanya itu ada prosesnya. Dengan hal itu kita sebagai Pro Player mampu berkembang lebih baik lagi.

***“Setiap tim itu berganti, tak selamanya tim itu kuat”.***

Tuturan tersebut disampaikan Mochammad Ryan Batistuta atau yang lebih dikenal sebagai KB merupakan salah satu expert di ekosistem E-Sport Mobile Legends. Dia bisa menjadi seorang caster dan juga bisa menjadi seorang analis dalam pertandingan Mobile Legends. Hal itu disampaikan dalam podcast bersama Jonathan Liandi tentang siapa tim terkuat di Mobile Legend. Dengan demikian, KB secara langsung memberikan tanggapan dan menyepakati bahwa “tak selamanya tim itu akan kuat akan ada masanya tim itu lemah dan teerpuruk”. Ujar KB.

### ***Maksim Simpati***

Dalam maksim ini, Menurut Leech (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 Game Mobile Legend adalah sebagai berikut:

***“Percuma Pro Player Skills bagus tapi attitude jelek”.***

Tuturan tersebut disampaikan Jonathan Liandi yang sedang menjadi Juri dalam salah satu acara pencarian bakat Mobile Legend di stasiun televisi swasta. Hal itu ditujukan kepada salah satu peserta

yang memiliki perilaku yang sombong dan tidak menghargai lawan saat pertandingan berlangsung. Sehingga membuat Jonathan Liandi memberi perhatian kepada pemain tersebut dan yang lainnya agar selalu menjaga sikap saat bertanding.

***“Jangan menghina mari berkarya”.***

Tuturan ditujukan oleh RRQ Vyn kepada para Hatters yang banyak menghujat Coach Acil yang akhirnya menimbulkan kesimpatian dari Vyn. Keterpurukan RRQ membuat Netizen banyak menghujat pelatih maupun pemain. Dengan sederhana Vyn menyampaikan tuturan tersebut di youtube.

***“Halo Fans ,jangan bully saya ya”.***

Tuturan tersebut disampaikan oleh seorang EVOS Wan saat MPL Quickly Season 6. Tuturan yang menimbulkan rasa kesimpatian dari pra Pro Player ain karena sebagai Pro Player pasti selalu akan ada yang menghujat. Tidak akan melihat seberapa prestasi yang telah didapatkan, dengan satu kesalahan maka dapat dilupakan apa yang sebelumnya didapatkan.

***“Malu gak, malu gak. Malu lah masa nggak”.***

Tuturan tersebut ditujukan RRQ Xinnn kepada para netizen yang menghujat tim RRQ karena kekalahan beruntun di MPL Season 7 kali ini. Namun semua tercengang ketika tim RRQ HOSHI meraih kemenangan, hal ini menimbulkan rasa kesimpatian dari RRQ Xinnn dengan mengatakan “malu gak, malu gak. Malu lah masa nggak”. Dengan tujuan menyindir para fans karbitan dari tim RRQ.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menganalisis Diskriminatif Kesantunan Berbahasa Tuturan Youtuber Game Online Mobile Legend. Ada 14 akun Youtube yang diteliti dalam masing-masing konten yang berkaitan penelitian ini yaitu (1) G.G one, (2) Gerrald wijaya, (3) Fany Zxuan, (4) Good time gaming, (5)Wielino XD, (6) Jonathan liandi, (7) Firman samudra, (8) Officialgtvid, (9) Donkey Bar Bar, (10) Fans Moba, (11) Oura Gaming,

(12) Team RRQ, (13) Revival TV, (14) Huzny GZ. Peneliti mendapatkan 20 tuturan Youtuber yang mengacu pada enam maksim kesantunan berbahasa yaitu maksim Kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim kemurahan, maksim kerendahan hati, maksim kecocokan, maksim simpati. Kemudian ada 12 tuturan diskriminatif berdasarkan pada diskriminasi ras dan etnis, agama, kelas sosial. Dilihat dari hasil penelitian, maka dapat diambil simpulan bahwa para Youtuber cenderung menggunakan tuturan kesantunan berbahasa pada muatan konten Youtubenya.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah peneliti kemukakan di atas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

Peneliti berharap hasil penelitian terhadap diskriminatif Kesantunan berbahasa tuturan Youtuber Gaming ini dapat menumbuhkan ketertarikan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti dengan kajian yang menarik dan teknik analisis yang mendalam untuk mendapatkan hasil analisis yang sempurna. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk bertindak tutur yang lebih baik.

#### 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, Abdul. 2012. *linguistik umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan berbahasa*. 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