

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah alat utama dalam berkomunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi seperti menyampaikan informasi, menyampaikan perasaan, dan pikiran. Bahasa bisa diungkapkan melalui lisan ataupun tulisan. Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi harus memiliki pemahaman yang baik antar pengirim dan penerima pesan agar komunikasi menjadi efektif. Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, tujuan kepada orang lain dan memungkinkan untuk menciptakan kerja sama antar manusia. Sehingga peran bahasa menjadi sangat dominan dalam berbagai aktivitas keseharian manusia. Menurut Mailani dkk., (2022) bahasa berperan sentral dalam membangun hampir seluruh informasi dan komunikasi. Dalam berkomunikasi setiap bangsa memiliki budaya dan karakter berbeda-beda yang berpengaruh terhadap kegiatan berbahasa sehari-hari.

Menurut Tjahyanti (2020) bahasa kasar adalah ekspresi yang mengandung kata-kata atau frase yang kasar/kotor, baik dalam bentuk lisan maupun teks. Penyebab tidak terkontrolnya penggunaan kata-kata kasar di jejaring sosial adalah tidak adanya alat yang efektif untuk menyaring bahasa kasar di jejaring sosial, kurangnya empati di antara warga, dan kurangnya bimbingan orang tua. Bahasa kasar di jejaring sosial perlu disaring sehingga tidak ada anak-anak dan remaja yang belajar bahasa kasar dari jejaring sosial

yang mereka gunakan. Namun, hampir tidak mungkin untuk memfilter bahasa kasar di jejaring sosial secara manual karena sejumlah besar orang yang menulis bahasa kasar.

Bahasa menjadi sebuah alat dalam komunikasi yang mana Bahasa dan komunikasi ini memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan, karena bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan seseorang kepada orang lain (Mailani dkk., 2022). Komunikasi bahasa ditentukan oleh tindak tutur yang diucapkan untuk menunjukkan kondisi tertentu dan menentukan makna kalimat berupa lisan maupun tulisan. Tindak tutur merupakan ujaran yang mengandung tindakan dan makna yang mempertimbangkan aspek situasi tuturnya (Mayrita, 2022). Dalam berkomunikasi, seorang penutur menggunakan bahasanya tersendiri dalam menyampaikan kalimatnya untuk menunjukkan makna dan arah tujuannya dalam berkomunikasi. Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi. Bahasa adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai sarana untuk menyampaikan, pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya. Karena itu, bahasa memiliki peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas Adolf Hualai dan Gorys Keraf dalam (Gita Aprilian dkk., 2024).

Saat ini sering kali dijumpai banyak bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi memiliki makna dan tujuan yang membuat lawan komunikasi merasakan keadaan dan perasaan yang tidak nyaman, seperti tersinggung karena merasa terhina hingga berujung ke emosional, hal tersebut terjadi dikarenakan bahasa kasar yang digunakan sebagai bentuk perasaannya terhadap lawan

komunikasinya. Bahasa kasar yang digunakan dalam berkomunikasi memiliki berbagai kategori seperti, bahasa kasar berupa sebutan hewan, kondisi, agama, suku, keluarga, aktivitas, profesi, objek, dan bagian tubuh.

Bahasa kasar tersebut biasanya banyak ditemui pada jejaring sosial seperti sosial media (sosmed) dan *game online*, salah satu *game online* yang banyak mengundang bahasa kasar yaitu *Mobile Legends*, kata-kata atau kalimat kasar di *Mobile Legends* biasanya terjadi ketika pemain sedang dalam keadaan emosional maka pemain tersebut akan melontarkan bahasa kasarnya sebagai bentuk perasaannya pada lawan bermainnya tersebut. Dikarenakan saat berkompetisi ada pemain yang memancing emosional atau tertekan antarpemain lain sehingga dalam keadaan emosional mengeluarkan bahasa kasar, ditambah lagi dengan penggunaan nama samaran dan profil palsu membuat si pemain lebih bebas untuk menggunakan bahasa kasarnya tanpa adanya rasa takut dan bebas dari ancaman dari lawan komunikasinya.

Bahasa kasar yang diucapkan oleh pemain biasanya memiliki target, kategori dan level tertentu, dan setiap umpatan kasar akan tertuju untuk target tertentu. Secara umum, kata – kata dan kalimat kasar menjadi dua macam yaitu, individu dan kelompok. Saat ini *game online Mobile Legends* menjadi game yang populer dikalangan pecinta *game online* khususnya di Indonesia, sehingga banyak pula dampak yang ditimbulkan oleh pemain tersebut khususnya bahasa kasar yang digunakan saat bermain. Dari pernyataan tersebut serta penjelasan yang telah diuraikan di atas, memudahkan peneliti untuk meneliti “*Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi antarPemain Mobile Legends dalam Bahasa Palembang*”.

Bahasa Palembang merupakan salah satu dialek Melayu. Bentuk dan struktur mempunyai kemiripan dengan dialek Melayu lainnya (Ariana, 2011). Bahasa Palembang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri, baik dari segi dialek, kosakata, maupun struktur kalimatnya. Dalam percakapan sehari-hari, masyarakat Palembang umumnya menggunakan bahasa Palembang sebagai alat komunikasi utama. Bahasa Palembang seringkali diwarnai dengan penggunaan kosakata dan ungkapan yang unik, serta intonasi yang khas. Ciri khas paling menonjol yang dimaksud, terletak pada: selalu ditemuinya vokal // pada akhir kata yang berkorespondensi dengan vokal /a/ dalam bahasa Indonesia, misalnya kata *apo* [ap] dalam bahasa Melayu Palembang sepadan dengan kata *apa* [apa] dalam bahasa Indonesia, dan bunyi getar uvular // pada semua posisi, misalnya *jubur* [jb] yang bermakna ‘lubang pada ujung bawah usus’ dan sepadan dengan kata anus dalam bahasa Indonesia Oktovianny dalam (Khoiriyyah dkk., 2024). Selain itu, masyarakat Palembang juga sering menggunakan bahasa Palembang yang bercampur dengan bahasa Indonesia, terutama dalam konteks formal atau saat berkomunikasi dengan orang yang tidak berasal dari Palembang. Oleh karena itu, pemahaman terhadap konteks dan nuansa budaya Palembang menjadi penting dalam memahami penggunaan bahasa Palembang, termasuk dalam konteks komunikasi antarapemain game *Mobile Legends*.

Perbedaan yang paling jelas antara bahasa Palembang dan bahasa kasarnya terletak pada tingkat kesantunan dan etika berbicara. Masyarakat Palembang cenderung menggunakan kosakata yang lebih halus dan sopan, terutama dalam situasi formal atau saat berbicara dengan orang yang lebih tua atau dihormati. Sementara bahasa kasar yang digunakan lebih vulgar,

mengandung banyak kata-kata yang tidak pantas, dan lebih ekspresif (Khoiriyah dkk., 2024). Jadi, pemilihan kosakata menjadi pembeda utama antara bahasa Palembang yang formal dan bahasa kasar yang digunakan secara informal oleh masyarakat setempat. Sebagai acuan dalam penelitian ini, penelitian terdahulu yang serupa pernah dilakukan oleh beberapa orang. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fajri (2017) yang berjudul “ *Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legends* ”. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) *Register Mobile Legend* berupa kata, frasa, dan abreviasi kebanyakan berbahasa Inggris. (2) Perilaku bahasa yang ditunjukkan mengarah pada perilaku negatif seperti campur kode dan kata-kata makian. (3) Perilaku berbahasa yang negatif berdampak pada eksistensi bahasa Indonesia dan hubungan sosial dalam masyarakat.

Penelitian kedua berjudul “ *Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Ulasan Konten Permainan Online Minecraft Dan Mobile Legends Pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everthing)* ” yang diteliti oleh (Wahdiyati, D & Dwi Putra, 2022). Penelitian ini mengkaji kekerasan verbal yang muncul dalam ulasan video game *Minecraft* dan *Mobile Legends* pada akun Miuveox dan BrandonKent Everything di Youtube. Masalah penelitian ini akan ditilik menggunakan paradigma konstruktivisme, pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi kualitatif serta jenis penelitian deskriptif agar dapat menelaah masalah penelitian secara detail. Selain itu penelitian ini juga menggunakan teori komunikasi verbal dan berbagai konsep yang relevan untuk digunakan sebagai alat bedah terkait kekerasan verbal sebagai masalah penelitian. Hasil penelitian menemukan

kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan BrandonKent Everything sarat dengan perkataan kotor berupa, umpatan dan kata tidak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kekaguman dan kesenangan. Selain itu ditemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten gaming ini adalah faktor lingkungan yang membentuk kepribadian pembuat konten serta kepentingan ekonomi yakni upaya meraup keuntungan sebanyak-banyaknya bagi pembuat konten. Kekerasan verbal di dalam konten ulasan permainan Minecraft dan Mobile legend dalam akun Miuveox dan BrandonKent Everything berupa umpatan dan makian dari ungkapan perasaan yang menekan saat melakukan permainan.

Penelitian ketiga pernah diteliti oleh Tjahyanti (2020) dengan judul penelitian “Pendeteksian Bahasa Kasar (*Abusive Language*) Dan Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Dari Komentar Di Jejaring Sosial”. Penelitian ini meneliti pendeteksian bahasa kasar dan ujaran kebencian di jejaring sosial, objek dari penelitian ini yaitu Tweeter. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, terdapat perbedaan dan kebaruan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian ini, perbedaannya terdapat pada objek dan bahasanya yaitu bahasa kasar yang digunakan oleh pemain *game online Mobile legends* dalam bahasa Palembang. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengetahui “Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi antarpemain *Mobile Legends* dalam Bahasa Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana bahasa kasar yang diucapkan oleh pemain *Mobile Legends* dalam bahasa Palembang?
2. Apa dampak yang diterima oleh pemain *Mobile Legends* dari penggunaan bahasa kasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bahasa kasar yang diucapkan oleh pemain *Mobile Legends* dalam bahasa Palembang dan dampak yang diterima pemain *Mobile Legends* dari penggunaan bahasa kasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat untuk berbagai kalangan.

a. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis seperti :

1. Dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam memahami variasi bahasa daerah dan etika komunikasi di lingkungan digital.
2. Membantu pemain memahami dampak penggunaan bahasa kasar dalam interaksi, mendorong komunikasi yang lebih efektif dan sopan.

3. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya bahasa dan budaya lokal di kalangan pemain, yang dapat memperkuat identitas budaya.
4. Memfasilitasi pembentukan norma komunikasi dalam komunitas game untuk mengurangi konflik dan meningkatkan kerjasama.

b. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis masyarakat dan peneliti selanjutnya.

1. Menambah pemahaman tentang variasi bahasa, khususnya dalam konteks penggunaan bahasa kasar dan dampaknya dalam interaksi sosial.
2. Mengkaji bagaimana bahasa kasar berfungsi sebagai alat komunikasi yang membentuk hubungan sosial dan identitas antar pemain.
3. Membantu dalam penelitian tentang interaksi antara budaya lokal dan budaya global, terutama dalam konteks digital.
4. Menyediakan model analisis untuk penelitian lebih lanjut tentang bahasa dalam konteks media sosial dan permainan online.
5. Menyumbang pada teori identitas sosial dengan menunjukkan bagaimana bahasa digunakan untuk menegaskan status dan hubungan dalam komunitas.