



PAPER – OPEN ACCESS

Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak

Author : Nazwa Mustika, dkk
DOI : 10.32734/lwsa.v5i1.1337
Electronic ISSN : 2654-7066
Print ISSN : 2654-7058

Volume 5 Issue 2 – 2022 TALENTA Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Published under licence by TALENTA Publisher, Universitas Sumatera Utara



Pengaruh *Game Online* Pada Bahasa Anak

Nazwa Mustika, Janinta Br Ginting, Gustianingsih

University of Sumatera Utara, Sumatera Utara, Medan 20153, Indonesia

nazwamustika@students.usu.ac.id, janintag@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini termasuk, yaitu ada kajian psikolinguistik, hubungan mental dengan bahasa. B.F Skinner dalam teorinya behaviorisme menyatakan berbahasa memiliki hubungan antara stimulus dan respons dari pembicara kepada pendengar. Objek kajian ini adalah permainan *Mobile Legend: Bang Bang* (MLBB), yang berpengaruh terhadap bahasa anak (usia 6-12 tahun). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi kasus. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa tulis hasil dari tangkapan layar pada permainan MLBB yang terdapat obrolan /chat pada *roomchat* di dalam *game* tersebut. Selain dari tangkapan layar, penelitian ini juga menggunakan data bahasa lisan dari observasi ke lapangan dan memperhatikan penggunaan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun yang sedang bermain MLBB. Sumber data penelitian ini adalah tangkapan layar pada permainan MLBB dan tuturan berupa istilah-istilah khusus yang diperoleh anak usia 6-12 tahun dari *game online* tersebut. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, perekaman, dan wawancara terarah terhadap anak-anak yang dijadikan target penelitian ini, yaitu anak yang bermain MLBB. Hasil penelitian diperoleh bahwa obrolan di *roomchat* MLBB berpengaruh pada bahasa anak dalam kehidupannya sehari-hari anak. Kata-kata dan kalimat-kalimat emosi negatif yang sering mereka dapatkan seperti: bodoh, *goblokgame*, *kill* dan sebagainya. Disatukan dengan kalimat emosi negatif, antara lain: *mabar* (main bareng), *noob* atau *bobo*, *pro*, *push rank*, *GG* (*good game*), *kill* dan sebagainya.

Kata Kunci: Psikolinguistik; game online; mobile legend;

1. Pendahuluan

Semakin berkembangnya teknologi memberi banyak kemudahan bagi setiap manusia dalam kehidupannya. Dalam hal komunikasi misalnya dengan mudah dihubungkan dengan orang lain walaupun dengan jarak yang cukup jauh, tampilan video yang memperlihatkan wajah sudah dapat dinikmati dengan telepon pintar atau sering disebut *smartphone*, serta juga dengan adanya *smartphone* dengan mudah didapatkan terkini hanya dengan menghubungkannya dengan jaringan internet. Hal ini juga berlaku pada permainan-permainan yang ada di telepon genggam. Permainan yang dikoneksikan dengan jaringan internet yang sering disebut *game online*. Permainan ini dapat dikoneksikan dengan pemain lainnya, dan hubungan ini tidak hanya dapat dilalukan dalam satu wilayah atau satu negara saja tetapi dapat juga berhubungan dengan orang lain yang berbeda negara maupun waktu.

Game online tidak hanya digemari oleh anak-anak, namun hampir digemari oleh semua kalangan usia. Setiap orang bebas untuk mengunduh *game* yang diinginkan, tidak ada aturan batas usia dalam melakukan pengunduhan *game*. Permainan ini digemari oleh banyak orang, karena tampilan, resolusi gambar, gaya bermain, dan jenis-jenis *game* yang bervariasi, seperti permainan perang, petualang, perkelahian, edukasi dan masih banyak lagi jenis-jenis *game* lainnya.

Ada beberapa *game online* dengan genre peperangan atau pertarungan dengan jumlah pemain terbanyak diantaranya adalah, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), *Fortnite Battle Royale*, *League of Legends* dan sebagainya. *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Permainan ini merupakan salah satu *game online* dengan genre peperangan dan permainan tim. Menurut data Sibarani menyatakan data yang diperoleh dari Azwin Nugraha selaku *Public Relation and Communication Manager* Moorton Indonesia, Indonesia merupakan negara dengan pemain MLBB terbanyak saat ini dengan jumlah pemain aktif sebesar 49,98 juta per hari [1].

Game online pada jenis ini biasanya memberikan dampak yang cukup berpengaruh pada para pemainnya terlebih jika seseorang sudah kecanduan bermain *game* tersebut. Salah satu diantaranya adalah berdampak pada bagaimana berkomunikasi sehari-hari menggunakan kata-kata yang dipengaruhi oleh *game*. Pada anak-anak dengan usia kategori anak sekolah dasar (6-12 tahun) tanpa adanya pengawasan orang tua tentulah sangat beresiko tinggi dalam kehidupan sehari-hari anak tersebut. Kata-kata yang terdapat dalam *games* tersebut belum tentu semuanya mendidik. Sebagian anak yang bermain *game online* mengucapkan beberapa kata atau kalimat dalam mengekspresikan perasaannya ketika bermain dan terpengaruh dengan bahasa-bahasa kasar yang didengar anak ketika bermain dengan rekan atau lawan bermain anak. Bahasa yang sering didengar anak ketika bermain MLBB ini akan terbawa dalam tuturan anak ke etika di sekolah secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi/pekerjaan/pendidikan para pelakunya.

Mental dan bahasa saling berhubungan. Pengaruh *game online* terhadap bahasa anak dapat dikaji dengan teori psikolinguistik. Psikolinguistik merupakan gabungan antara dua kata, yaitu psikologi dan linguistik. Menurut beberapa ahli (cf. Miller 1964; Slobin 1974; Slama-Czaku 1973) [2] menyatakan psikolinguistik merupakan satu ilmu yang mencoba menerangkan hakikat struktur bahasa dan bagaimana struktur ini diperoleh dan digunakan pada waktu bertutur dan memahami ucapan-ucapan bahasa yang didengarnya pada waktu berkomunikasi dan bagaimanakah bahasa itu diperoleh manusia.

Psikolinguistik dibangun dari hubungan antara bahasa, pikiran, dan berbahasa. Bahasa adalah informasi yang berupa ide, pikiran, yang berupa lambang bunyi, kata-kata, klausa, kalimat, dan wacana yang dikeluarkan melalui alat ucap manusia dan memiliki arti. Berbahasa adalah proses menyampaikan bahasa dari penutur kepada petutur dengan kemampuan menyampaikan, mendengarkan, hasil membaca, dan hasil menulis [3].

Berdasarkan data di atas menjadi acuan peneliti untuk meneliti pengaruh *game online (Mobile Legends: Bang-bang)* dengan teori psikolinguistik *behaviorisme* yang dikemukakan oleh B.F. Skinner pada tahun 1938. Skinner merupakan seorang tokoh behavioris yang meyakini bahwa perilaku individu dikontrol melalui proses *operant conditioning* dimana seseorang dapat mengontrol tingkah laku organisme melalui pemberian reinforcement. Teori Skinner tentang pembelajaran berpusat pada tingkah laku dan konsekuensi-konsekuensinya [4].

Pendekatan behaviorisme lebih memperhatikan kecenderungan-kecenderungan respon yang dapat diamati. Pendekatan perilaku memandang kepribadian individu sebagai koleksi kecenderungan-kecenderungan respon yang terkait dengan berbagai situasi rangsangan yang beragam. Pendekatan perilaku memang memperhatikan terhadap struktur kepribadian, tetapi memiliki perhatian yang cukup besar terhadap perkembangan kepribadian. Perkembangan yang terjadi itu melalui belajar. Konsep belajar ini digunakan dalam hal-hal yang merujuk kepada perubahan tingkah laku yang tahan lama sebagai hasil [5].

Kajian tentang pengaruh *game* terhadap bahasa merupakan kajian yang menarik. Ada beberapa penelitian terdahulu tentang kajian ini diantaranya Jack & Muhammad yang meneliti untuk mengetahui dampak dari *game online* tentang pembelajaran bahasa dan bahasa seluler pemain *game* [6].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Sugiyono Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah [7]. Disebut metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Digunakan metode kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna dan kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan teori psikolinguistik behaviorisme B.F. Skinner.

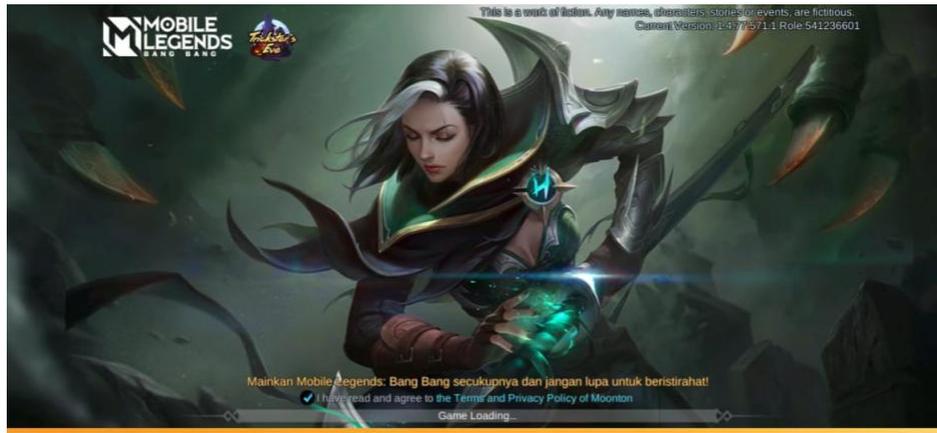
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa tulis hasil dari tangkapan layar pada permainan MLBB yang terdapat obrolan /*chat* pada *roomchat* di dalam game tersebut. Selain dari tangkapan layar, peneliti juga menggunakan data bahasa lisan dari observasi ke lapangan dan memperhatikan penggunaan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun yang sedang bermain MLBB. Sumber data penelitian ini adalah tangkapan layar pada permainan MLBB dan pemain *game* ini dengan rentang usia 6-12 tahun.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi ke dalam sebuah warung internet (warnet) yang sering di gunakan oleh anak-anak untuk bermain MLBB dan melakukan wawancara dengan beberapa anak. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teori behaviorisme B.F Skinner.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Warnet, ditemukan bahwa pengunjung warnet tersebut bermacam usia dan kalangan, tetapi penelitian kami di sini adalah usia anak-anak berkisar 6-12 tahun. Banyak dari anak-anak yang menghabiskan waktu mereka di warnet dengan berbagai macam orang yang ada dapat mempengaruhi perilaku dan bahasa mereka. Sebagian dari anak-anak tersebut hampir setiap hari ke warnet untuk bermain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*.

Game ini merupakan permainan tentang berperang yang membutuhkan kerjasama tim yang terdiri dari 5 (lima) orang yang akan bertarung dengan tim lain yang terdiri dari 5 orang juga. Setiap orang akan memilih Hero dengan berbagai macam keahlian yang berbeda sebagai alat untuk berperang dalam permainan tersebut. Sistem permainan MLBB adalah dengan masing-masing tim saling menyerang, membunuh Hero lawan dan meruntuhkan tower milik lawan. Permainan ini harus memiliki kerjasama yang kuat dan setiap tim dapat berkomunikasi lewat audio atau *room chat* ada. Dikarenakan ini merupakan game peperangan maka sudah pasti bahasa yang digunakan oleh pemain game tersebut tidak jauh dari kata umpatan, cacian dan kekesalan yang terucap ketika kita mengalami kekalahan atau Hero-nya mati dalam permainan. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan beberapa data bahasa yang digunakan oleh pemain MLBB yang menggambarkan pengaruh game ini pada bahasa dan perilaku berbahasa, antara lain:



Gambar 3.1. layar pembuka ketika kita bermain mobile legend

Gambar 3.1 merupakan layar pembuka ketika kita bermain mobile legend. Di sini terdapat tulisan peringatan sebelum bermain, yaitu “*Mainkan Mobile legends: Bang Bang secukupnya dan jangan lupa beristirahat!*”. Serta terdapat perjanjian sebelum memulai permainan ini, yaitu: “*I have read and agree to the Terms and Privaci of Moonton.*”

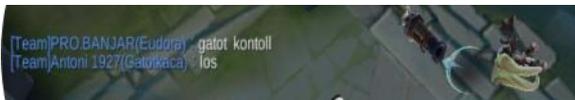
Dan berikut merupakan beberapa hasil data tulisan yang dapat mewakili atau menggambarkan kata-kata kalimat kasar yang biasanya ditulis oleh pemain dalam mengekspresikan dirinya.



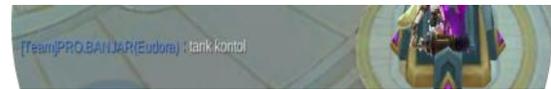
Gambar 3.2



Gambar 3.3



Gambar 3.4



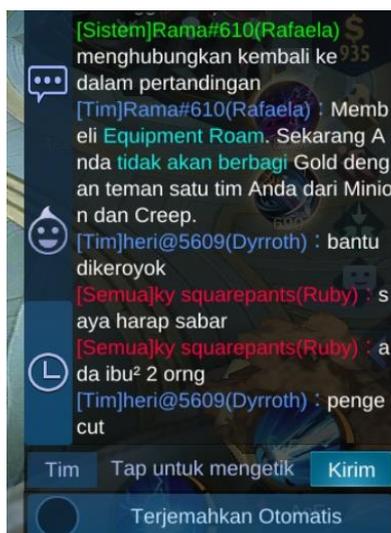
Gambar 3.5



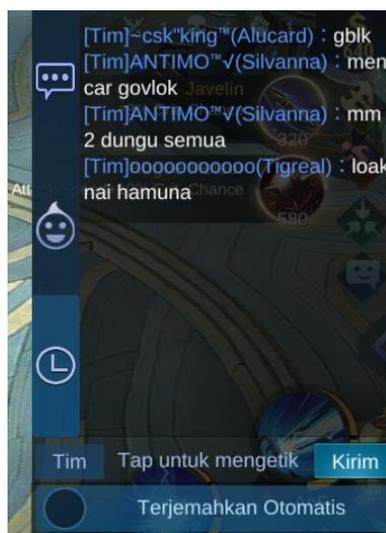
Gambar 3.6



Gambar 3.7



Gambar 3.8



Gambar. 3.9



Gambar 3.10



Gambar 3.11

Berikut daftar kata berdasarkan gambar diatas:

No	Daftar Kata/Kalimat dalam Room Chat MLBB	Keterangan
1	Gatot Kontol	Gatot: hero yang digunakan pemain
2	Los	Los: artinya biari
3	Gak Berani	Tidak Berani
4	Emak lh asu tank	Memang lah Asu: berasal dari bahasa jawa yang artinya najing
5	Paok	Bodoh
6	pengecut	Tidak berani
7	Gblk	Goblok= bodoh
8	Mencar govlok	Goblok= bodong
9	Mm 2 dugu semua	Dugu = bodoh
10	Taik	umpatan
11	Sombong anjing	umpatan
12	Miya bacot banget	umpatan

13	Taek klen bocah	umpatan
14	Rasanya anjing banget	Umpatan
15	Tai lo	umpatan

Frekuensi pengucapan kata-kata kasar tersebut berlangsung hingga para pemain memenangkan perperangannya atau kalah. Luapan emosi mereka biasanya terucap secara verbal yang jika itu berlangsung terus menerus akan mempengaruhi bahasa yang digunakan. Bagi anak-anak yang berusia 6-12 sebagai objek penelitian yang ditemukan ketika bermain game di warnet kebanyakan mereka lebih leluasa menggunakan bahasa sekasar sekalipun tanpa ada pengawasan dari orang tuanya. Dibandingkan dengan anak-anak yang bermain game dengan *handphone* pribadi mereka. Pengaruh bermain MLBB di warnet membawa dampak besar dalam bahasa-bahasa yang diperoleh anak-anak tersebut sehingga ketika mereka bertemu dengan teman sepermainannya dan terjadi bergesekkan maka dengan mudahnya mereka mengucapkan kata-kata kasar yang sebelumnya mereka dapatkan dalam bermain game.

Dari hasil wawancara dan pengamatan beberapa anak dengan usia rentan 6-12 tahun, yaitu Fadhil (9thn), Bajri (10 tahun), Hafiz (8 tahun), Fino (11 tahun) dan Eza (10 tahun) mendapatkan bahwa mereka juga sering mendapatkan *chat* di *room chat* MLBB seperti data di atas dan terkadang kerap kali menyebutkan bahasa-bahasa umpatan ketika sedang bermain dengan teman-temannya. Hal ini membuktikan bahwa teori behaviorisme B.F Skinner yang menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku raktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan anak-anak, ketika mereka kecanduan bermain ML, dan dijadikan sebagai salah satu rutinitas yang harus dilakukan. Sedangkan respon adalah akibat atau dampak pada perilaku dan bahasa anak menjadi lebih kasar dan tidak sopan.

Selain pada perilaku dan bahasa yang kasar ditemukan juga beberapa istilah atau kosa kata baru untuk sesama mereka *gamers* MLBB yaitu:

1. *Mabar* (main bareng),
2. Noob atau Bobo, istilah yang digunakan untuk anggota tim yang bodoh atau tidak bisa menguasai permainan
3. Pro, istilah untuk pemain yang sudah ahli dalam permainan.
4. Push rank, istilah untuk meningkatkan level bermain
5. GG (good game).
6. Kill, artinya membunuh hero

4. Simpulan

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran adalah perilaku (behavioristik). Pendekatan behavioristik merupakan orientasi teoritis yang didasarkan pada premis bahwa psikologi ilmiah harus berdasarkan studi tingkah laku yang teramati. Begitu juga dengan bahasa, bahasa adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Dalam berbahasa terkadang kita salah menempatkannya. Seperti halnya anak-anak yang kecanduan bermain *game online*. Mereka salah merekam bahasa yang tidak seharusnya diucapkan yaitu bahasa kasar. Dampak dari *game online* Mobile Legend sangat berpengaruh pada tingkah laku berbahasa pada anak. Ketidakada pengawasan oleh orang tua menjadikan anak-anak bebas tanpa arah. Dampak lain dari *game online* adalah anak menjadi lebih egois, mudah emosi serta membentak dan melawan kepada orang tua. Dalam kasus ini sangat sekali diperlukan pengawasan dari orang tua.

Referensi

- [1] J. Sibarani, "5 Negara dengan Pemain Mobile Legend Terbanyak di Dunia," 2020. .
- [2] M. Simanjuntak, *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kemen.Pelajaran Malaysia, 1987.
- [3] Gustianingsih, *Analisis Informasi, Niai Rasa, dan Sikap Berbahasa dalam Kajian Psikolinguistik*. Medan: FS USU, 1987.
- [4] Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [5] Nurfahanah, "Perpektif Teori Behavioristik dalam Pembelajaran," *Researchgate*, 2018.
- [6] C. S. Jack and M. M. Muhammad, "Online Games: the Impact on Gamers' Mobile Language and Language Learning.," *Sci. Int.*, vol. 29, no. 1, pp. 165–168, 2017.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.