

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh manusia untuk melakukan komunikasi antara sesama manusia, berupa bunyi yang dihasilkan dari alat ucap. Bahasa sebagai sistem komunikasi menggunakan bunyi ujaran yang bersifat arbitrer, yakni manasuka (Keraf, 2005:1). Bahasa diketahui sebagai simbol karena rangkaian bunyi yang dihasilkan perlu diberikan makna. Simbol merupakan sebuah tanda yang diberi makna tertentu dengan mengacu pada sesuatu yang dapat ditangkap oleh panca indra. Bahasa digunakan dalam segala aspek kehidupan masyarakat, seperti pendidikan, kesehatan, keagamaan, pemerintahan, dan sebagainya. Penggunaan bahasa untuk berkomunikasi berkaitan dengan pragmatik.

Dalam pengertiannya pragmatik ialah suatu ilmu kebahasaan yang mempelajari mengenai penggunaan bahasa yang terkait dengan konteks penggunaannya. Menurut Leech (dalam Oka, 2011:8) pragmatik adalah ilmu mengenai makna yang memiliki hubungan dengan situasi ujaran (*speech situation*), yang berarti bahwa untuk menganalisis makna dengan pendekatan pragmatik perlu adanya situasi tutur yang menjadi konteks tuturan. Dengan kata lain, adanya pragmatik yang merupakan sebuah strategi berbahasa memiliki fungsi untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi oleh penutur, terutama

dalam menentukan wujud bahasa yang digunakan untuk mewakili sebuah pesan/informasi yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, penutur harus mampu untuk menentukan wujud ujaran yang tepat dan sesuai guna menyampaikan informasi.

Pragmatik, terdapat berbagai macam sub teori, salah satunya ialah tabu bahasa. Kata tabu pertama kali diketahui pada tahun 1977 ketika Kapten James Cook melakukan pelayaran yang ketiga untuk mengelilingi dunia Tonga, Kepulauan Polinesia. Konsep dari tabu sampai saat ini tidak pernah berubah, yaitu “larangan”. Akan tetapi, terjadi perubahan pada tabu mengenai substansi, sumber, dan jenis sanksinya (Laksana dalam Sutarman, 2013:13). Konsep tabu pada sisi lain sama dengan konsep “magi”, yaitu sebuah kata dengan kekuatan untuk mempengaruhi peristiwa. Keyakinan terhadap hal-hal tabu banyak ditemukan pada masyarakat Indonesia.

Tabu atau *taboo* merupakan bahasa dari Polinesia yang memiliki arti larangan sakral, dalam hal ini untuk tidak menyebut, menyentuh ataupun melihat objek dan orang tertentu (Sutarman, 2013: 13). Selain itu, juga tidak melakukan suatu tindakan tertentu. Larangan ini sejalan dengan aturan serta norma yang berlaku di masyarakat. Salah satunya aturan serta norma sebagai seorang pemakai bahasa. Anggota masyarakat yang memakai bahasa perlu memperhatikan beberapa hal dalam berkomunikasi, seperti lawan bicara, waktu, tempat tuturan dilakukan, suasana, dan pokok pembicaraannya. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka masyarakat dapat membangun interaksi yang baik antar sesama. Tetapi, ada kalanya masyarakat tidak sepaham satu dengan yang lainnya sehingga berselisih paham atau berbeda pendapat. Jika sudah

berselisih paham, maka seorang pemakai bahasa menggunakan kata-kata yang kasar, tidak sopan, dan merendahkan. Kata-kata yang dituturkan itu sebagai bentuk dari rasa benci, tidak suka, dan tidak puas dalam situasi tersebut.

Bagi lawan bicara yang terkena kata-kata tabu, mungkin merasa diserang. Akan tetapi, bagi penutur yang mengucapkan kata-kata tabu itu merasa lega dan terbebas dari situasi yang tidak menyenangkan tersebut. Selain merasa lega penutur yang mengucapkan kata-kata tabu itu juga merasakan akibatnya. Akibat dari menuturkan kata-kata tabu, yakni mendatangkan suatu bencana sehingga muncul perasaan gelisah dan hidupnya dipenuhi rasa was-was. Perasaan was-was muncul karena merasa bersalah telah melanggar hal tabu tersebut. Secara tidak langsung membuat malu dan aib diri sendiri. Selain itu, juga mendapatkan perlakuan kasar dari masyarakat sekitar, bahkan dapat diberikan sanksi keras apabila tabu yang dilakukan bersifat terlarang secara hukum. Oleh karena itu, banyak masyarakat yang berusaha untuk menghindari pelanggaran tabu tersebut. Akan tetapi, pada kenyataannya masih ada masyarakat yang melakukan pelanggaran tabu. Hal ini dapat terlihat pada masyarakat saat ini, yang hidup dengan segala kemajuan dan kecanggihan teknologi yang ada.

Kemajuan teknologi juga menyebabkan berkembangnya *game*, seperti aplikasi *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan untuk *game online* yaitu jaringan internet dan yang sejenisnya, misal koneksi kabel dan modem. Salah satu *game online* yang populer dan banyak digemari adalah *Mobile Legends* atau *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB). MLBB dikembangkan oleh Moonton yang merupakan anak usaha dari ByteDance pada 11 Juli 2016. MLBB ialah

permainan yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). MLBB menjadi salah satu *game* MOBA paling banyak digemari masyarakat, karena *game online* berjenis MOBA bisa dimainkan di berbagai *platform*, seperti gawai dan komputer. Game MLBB ini sedang *booming* atau marak di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Selain itu, peminat game ini juga dari berbagai kalangan. Mulai dari pelajar, mahasiswa, dan juga pekerja.

Game MLBB digunakan sebagai hiburan masyarakat ketika merasa jenuh. Selain untuk hiburan, *game* ini juga dijadikan ajang perlombaan atau turnamen. Turnamen yang diselenggarakan juga beragam, mulai dari tingkat nasional, maupun internasional. Terdapat beberapa turnamen, seperti *Mobile Legends Professional League Indonesia* (MPL ID), *Mobile Legends Bang Bang Southeast Asia Cup* (MSC), *MPL Invitational*, dan *Mobile Legends Bang Bang World Championship*. Turnamen yang diselenggarakan tingkat nasional di Indonesia ialah *Mobile Legend Professional League Indonesia* (MPL ID). MPL ID diselenggarakan *Moonton* sebagai bentuk apresiasi kepada para fans atau penggemar *esports* di Indonesia. MPL ID sudah ada sejak tahun 2018 hingga saat ini. Di tahun 2021, MPL ID sudah memasuki musim atau *season* ke-8. Turnamen ini tentu menyiapkan hadiah kemenangan dengan nominal uang yang cukup banyak, mengingat turnamen ini sudah setingkat nasional. Oleh karena itu, MPL ID selalu menarik perhatian masyarakat Indonesia, selain hadiah kemenangan yang cukup banyak, hal ini juga karena menghadirkan para pemain profesional yang siap bersaing untuk menjadi pemenang.

Para pemain professional itu bersaing untuk menjadi yang terbaik. Bahkan beberapa pemain professional dari tim-tim tersebut juga merupakan pemain dari tim nasional Indonesia. Tim nasional Indonesia yang berada di bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), dengan nama *Esports* Indonesia (ESI). ESI merupakan organisasi induk cabang olahraga *esports* yang didirikan pada tanggal 20 Januari 2021, yang diketuai oleh Budi Gunawan. *Esports* atau *electronic sports* adalah jenis olahraga yang menggunakan peralatan elektronik, seperti gawai, komputer, dan konsol *game*. Dalam *esports* terdapat beberapa *game* yang dimainkan, seperti *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *e-football PES 2021*, *League of Legends*, dan *Mobile Legends*. *Game online Mobile Legends* inilah yang saat ini sangat populer di kalangan masyarakat. Berkat kepopulerannya, banyak sekali pihak-pihak yang ingin mengadakan perlombaan atau turnamen pada *game* tersebut, salah satunya yaitu MPL Indonesia (MPL ID).

Turnamen *game online Mobile Legends* MPL ID menjadi turnamen yang begitu ramai dibicarakan oleh masyarakat. Di balik ramainya turnamen MPL ID, terdapat pihak yang menjadikan turnamen tersebut sangat seru, sehingga membuat masyarakat tertarik untuk menontonnya. Pihak yang selalu ada dalam setiap turnamen dan bertugas untuk mengomentari atau mengulas jalannya pertandingan, biasa disebut dengan komentator. Komentari ialah tanggapan atau ulasan mengenai berita dan sebagainya guna menjelaskan suatu hal, sedangkan komentator ialah orang yang menawarkan opini dan komentar mereka ke media massa terhadap ranah subjek tertentu, seperti teknologi, politik, dan olahraga. Komentator bertujuan agar penonton dan pendengar merasakan situasi dan kondisi dalam pertandingan tersebut. Dengan adanya komentator, maka seolah

berada di tempat atau di dalam pertandingan itu. Dalam hal ini, komentator yang terdapat dalam turnamen *Mobile Legend Professional League Indonesia (MPL ID) Season 8*.

Komentator atau *caster* dalam *MPL ID Season 8* mempunyai peran penting dalam lingkup *esports*. Peran komentator *esports* yakni mengarahkan siapa dan apa yang ada dalam sebuah pertandingan. Komentator juga harus bisa menangkap momen-momen penting ketika pertandingan sedang berlangsung. Selain itu, komentator *esports* juga harus bisa menjelaskan mengenai *hero* dan pemilihan *items*, serta memberikan pengetahuan berdasarkan analisis. Dan yang paling utama, yaitu mempunyai kemampuan bercerita yang baik agar penonton dapat menikmati pertandingan. Oleh karena itu, penguasaan bahasa merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang komentator. Penguasaan bahasa bukan hanya baik dan benar saja, tetapi juga memerlukan keunikan. Penggunaan bahasa yang unik menjadi ciri khas bagi komentator. Keunikan inilah yang dapat membedakan komentator yang satu dengan yang lainnya. Salah satu komentar unik dari komentator atau *caster* *MPL ID Season 8*, yakni sebagai berikut. “Nyi Roro Kidul sudah tumbang”, tidak hanya itu terdapat kalimat yang lain dan tergolong unik, yakni “Selendang Nyi Roro Kidul membuat Qeira terlilit dan tumbang begitu saja”. Dari dua komentar tersebut terlihat bahwa penggunaan bahasa oleh komentator sangat unik. Hal ini dapat dilihat dari penuturan nama “Nyi Roro Kidul”. Nyi Roro Kidul ialah sosok roh yang legendaris di Indonesia dan terkenal di masyarakat, khususnya masyarakat pulau Jawa dan Bali. Nyi Roro Kidul dikenal sebagai Ratu Laut Selatan. Dalam budaya Jawa, Nyi Roro Kidul diyakini memiliki kekuatan gaib dan menguasai

alam sekitar. Masyarakat Jawa meyakini bahwa Nyi Roro Kidul merupakan suatu hal yang bersifat magi atau mistis. Oleh karena itu, budaya Jawa mengeramatkan hal tersebut. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa nama Nyi Roro Kidul tidak dapat dituturkan secara sembarangan. Dengan kata lain, bersifat tabu.

Saat ini hal yang terjadi bertolak belakang dengan hal tersebut. Hal ini dapat diketahui pada masyarakat zaman sekarang yang sudah tidak mempercayai hal-hal yang bersifat magi atau tabu, seperti contoh komentar di atas. Terlihat penuturan nama Nyi Roro Kidul dalam komentarnya. Masyarakat seakan tidak peduli mengenai hal itu. Dalam komentar tersebut, Nyi Roro Kidul dituturkan sebagai bahan candaan dan seolah-olah bukan siapa-siapa. Akan tetapi, Nyi Roro Kidul yang sesungguhnya adalah sosok dewi legendaris yang dikeramatkan oleh masyarakat Jawa dan Bali. Dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa budaya dari leluhur semakin lama semakin terkikis.

Berdasarkan pemaparan pada bagian terdahulu, penelitian perlu dilakukan agar tabu bahasa tidak terlupakan begitu saja. Mengingat zaman sudah semakin canggih, sopan santun harus tetap diterapkan. Keberadaan tabu bahasa tentunya memiliki muatan atau nilai yang dapat dijadikan sebagai pedoman hidup dalam masyarakat. Selain itu, penelitian tabu bahasa pada turnamen *game online Mobile Legends* juga belum ada yang meneliti. Oleh karena itu, tabu bahasa komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8” dipilih sebagai penelitian ini.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat dirumuskan satu permasalahan yang menjadi landasan dalam penelitian. Bentuk permasalahan tersebut, yaitu

bagaimana tabu bahasa komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8”?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan permasalahan yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tabu bahasa komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8”.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki dua manfaat, yakni manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian tersebut, yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan informasi mengenai tabu bahasa. Dengan adanya penelitian ini, juga digunakan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan mengenai tabu bahasa, khususnya pada komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8”.

2) Manfaat Praktis

Jika ditinjau dari manfaat praktis, penelitian ini dapat memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai tabu bahasa. Meskipun tabu bahasa seharusnya tidak baik untuk diujarkan, bukan berarti tidak perlu mengetahui hal tersebut. Oleh karena itu, dengan dilakukan penelitian tabu bahasa komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8” dapat dijadikan acuan bagi mahasiswa.

1.5 Asumsi Penelitian

Bahasa merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan. Bahasa digunakan masyarakat untuk berkomunikasi antar sesama. Bahasa memiliki sifat arbitrer atau manasuka. Hal tersebut menjadikan masyarakat bersikap semaunya sendiri dalam menggunakan bahasa, dan terkadang tanpa sadar menuturkan kata yang

dianggap tabu. Kata-kata yang seharusnya tidak diujarkan, tetapi diujarkan. Saat ini masyarakat seolah tidak peduli mengenai tabu. Oleh karena itu, tabu bahasa digunakan sebagai pisau analisis dalam penelitian ini.

Dalam hal ini, penelitian dilakukan pada komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8”. Turnamen yang banyak digemari oleh masyarakat saat ini. Tidak hanya pertandingan yang menarik, tetapi juga komentatornya. Komentator dalam turnamen ini menggunakan bahasa yang unik, dan terkadang menuturkan kata-kata tabu. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa tabu bahasa juga digunakan oleh komentator turnamen *game online Mobile Legends* “MPL ID Season 8”.

1.6 Definisi Operasional

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya perlu dalam mendefinisikan setiap variabel yang terdapat dalam penelitian. Definisi operasional memiliki fungsi untuk menghindari kesalahan dalam memahami dan memaknai istilah-istilah yang ada dalam judul proposal “Tabu Bahasa Komentator *Game Online Mobile Legends* ‘MPL ID Season 8’ (Kajian Pragmatik)”. Berikut definisi operasionalnya.

- 1) Tabu bahasa adalah larangan untuk menggunakan ungkapan tertentu yang dianggap berbahaya atau memiliki konotasi yang rendah, kasar, dan tidak sopan.
- 2) Komentator

Komentator adalah orang yang menawarkan opini dan komentar mereka ke media massa terhadap ranah subjek tertentu, seperti teknologi, politik, dan olahraga. Komentator bertujuan agar penonton dan pendengar merasakan situasi dan kondisi dalam ranah subjek tersebut.

3) *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan untuk *game online* yaitu jaringan internet dan yang sejenisnya, misal koneksi kabel dan modem.

4) *Mobile Legends*

Mobile Legends atau *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) dikembangkan oleh *Moonton* yang merupakan anak usaha dari *ByteDance* pada 11 Juli 2016. MLBB ialah permainan yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

5) *MPL ID Season 8*

Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) adalah turnamen *game online* yang diselenggarakan di Indonesia. MPL ID diselenggarakan *Moonton* sebagai liga utama *Mobile Legends* untuk para penggemar *esports* di Indonesia. MPL ID sudah ada sejak tahun 2018 hingga saat ini. Di tahun 2021, MPL ID sudah memasuki musim atau *season* ke-8.

6) *Pragmatik*

Pragmatik adalah ilmu bahasa yang mempelajari pemakaian bahasa yang dikaitkan dengan konteks pemakaiannya. Pragmatik adalah kajian bahasa dalam komunikasi, hubungan antar kalimat, konteks, situasi, dan waktu diujarkannya dalam kalimat tersebut.