

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Produk teknologi pada saat ini sudah tidak terhitung jumlahnya. Beragamnya produk teknologi tersebut sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti halnya pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Gim salah satu produk teknologi sebagai sarana hiburan yang digemari banyak kalangan.

Gim sebagai sarana hiburan memiliki dua bentuk yakni gim *offline* dan gim *online*. Young (dalam Syahrani, 2015: 85) mengatakan gim *online* adalah gim yang dimainkan secara daring melalui internet. Gim *online* menawarkan fasilitas yang lebih menarik bila dibandingkan gim *offline* karena pemain gim *online* dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya melalui fitur kirim pesan atau dapat menyalakan mikrofon untuk berkomunikasi secara langsung.

Seiring berkembangnya teknologi gim *online* saat ini memiliki beragam aliran. Funk (dalam Sebayang, 2020: 3) mengatakan gim *online* memiliki banyak aliran yaitu, *Battle Royale*, *RPG (Role Playing Game)*, *FPS (First Person Shooter)*, *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*, *Puzzle*, dan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Beragamnya aliran gim *online*, *MOBA* saat ini sedang digemari oleh berbagai kalangan .

MOBA merupakan salah satu aliran gim *online* yang cukup populer banyak orang sering memainkannya (Sebayang, 2020: 3). Beberapa orang dapat memainkan

gim *MOBA* ini secara bersamaan. Pada umumnya gim *MOBA* adalah gim lima lawan lima. Pemain dalam gim ini dipecah menjadi dua regu, setiap regu beranggotakan lima pemain yang akan berlomba untuk mendapatkan kemenangan. Kemenangan diraih apabila salah satu regu mampu merobohkan konstruksi tertentu milik musuh.

Mobile Legends salah satu gim yang beraliran *MOBA* yang cukup terkenal, gim ini peminatnya sangat banyak dari kalangan anak-anak sampai dewasa. *Mobile Legends* adalah gim *online* pada gawai yang berbasis *Android* dan *iOS*. Belliandry (dalam Sebayang, 2020: 3) mengungkapkan *Mobile Legends* dirilis pada tahun 2016 dan menjadi terkenal pada tahun 2017. *Moonton* atau *Shanghai Moonton Technology* adalah perusahaan pengembang gim *Mobile Legends*. *Moonton* sebagai perusahaan pengembang gim *Mobile Legends* berkantor pusat di Shanghai Cina.

Gim *online Mobile Legends* dimainkan dengan cara mengendalikan salah satu karakter yang disebut *hero* dari daftar *hero* yang telah dimiliki pemain. Pemain gim *online Mobile Legends* dapat memiliki *hero* yang mereka inginkan dengan cara membelinya menggunakan *battle point* (uang dalam gim). Setiap *hero* mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Berdasarkan kemampuan *hero* terdapat enam jenis *hero* dalam gim *Mobile Legends*, yaitu *assasin*, *mage*, *tank*, *fighter*, *support*, dan *marksman*. Memahami kemampuan *hero* merupakan hal yang sangat mendasar bagi pemain gim *online Mobile Legends*. Selain memahami karakteristik *hero* komunikasi juga merupakan salah satu faktor untuk memperoleh kemenangan.

Menurut Chaer (2010: 20) ada dua bentuk komunikasi yaitu komunikasi bentuk nonverbal dan komunikasi bentuk verbal. Komunikasi bentuk nonverbal merupakan komunikasi yang memakai sarana nonverbal seperti peluit dan senter. Komunikasi

bentuk verbal yaitu komunikasi yang memakai bahasa sebagai sarannya. Bahasa yang dipakai dalam komunikasi berupa kode bahasa yang dapat dimengerti baik pembicara maupun pendengar. Seseorang ketika berkomunikasi sering kali terjadi salah paham dalam penyampaian pesan. Salah paham dalam komunikasi tidak jarang mengakibatkan seseorang memakai bahasa makian. Bahasa makian dipakai ketika terjadi salah paham saat berkomunikasi sebagai bentuk ekspresi rasa kesal, marah, dan jenkel.

Pemain gim *online Mobile Legends* sering kali menggunakan bahasa makian guna mengekspresikan rasa kesalnya. Menurut Allan (dalam Wijana dan Rohmadi, 2016: 110) bagi mereka yang terkena makian merupakan penghinaan tetapi bagi mereka yang menggunakan kata makian itu merupakan sarana pembebasan dari situasi yang kurang menyenangkan. Oleh karena itu, sangatlah wajar jika seorang pemain gim *online Mobile Legends* menggunakan bahasa makian guna menghilangkan rasa kesal, marah, dan kecewa saat bermain gim.

Pemain gim *online Mobile Legends* sering kali memanfaatkan warung kopi untuk bermain gim tersebut karena adanya fasilitas *wifi* gratis. Hal yang sama dengan *Warkop Blantik Rengel Tuban* sering kali juga dimanfaatkan pemain gim *online Mobile Legends* untuk bermain gim *online Mobile Legends*. Pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di *Warkop Blantik Rengel Tuban* saat bermain gim *online Mobile Legends* tidak hanya bermain dengan tenang melainkan penuh emosional. Emosi pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di *Warkop Blantik Rengel Tuban* sering kali dilampiaskan dengan bahasa makian. Bahasa makian dimanfaatkan pemain gim

online Mobile Legends yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban guna mengekspresikan perasaan kesal dalam bermain gim *online Mobile Legends*.

Fenomena inilah yang menjadi dasar pemikiran peneliti untuk melakukan kajian terhadap bahasa makian para pemain gim *online Mobile Legends* di Warkop Blantik Rengel Tuban. Untuk itu, penting untuk mempelajari kata-kata makian yang sering diucapkan oleh para pemain gim *online Mobile Legends*, khususnya para pemain gim *online Mobile Legends* di Warkop Blantik Rengel Tuban. Kajian difokuskan pada bentuk dan referensi tuturan makian pemain gim *online Mobile Legends* di Warkop Blantik Rengel Tuban dengan harapan penelitian ini mejadi sumber informasi serta pengetahuan tentang bentuk dan referensi tuturan makian sebagai sarana berekspresi bagi seorang penutur.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dideskripsikan, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

- 1) Bagaimanakah bentuk makian pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban?
- 2) Bagaimanakah referensi tuturan makian pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di “Warkop Blantik” Rengel Tuban?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dirumuskan, berikut adalah tujuan penelitian ini:

- 1) Mendeskripsikan bentuk makian yang digunakan pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban.
- 2) Mendeskripsikan referensi tuturan makian yang digunakan pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di “Warkop Blantik” Rengel Tuban.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian dengan judul Bahasa Makian Pemain Gim *Online Mobile Legends* di “Warkop Blantik” Rengel Tuban.

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang sosiolinguistik khususnya bahasa makian. Memberi sumbangsih pengetahuan bagi peneliti bahasa untuk penelitian selanjutnya khususnya dalam cakupan bahasa makian.

- 2) Manfaat Praktis

Bagi peneliti, penelitan ini menambah referensi dan wasawansan peneliti. Bagi remaja, penelitian ini menjadi acuan agar remaja lebih berhati-hati dalam bertutur serta senatiasa bertutur dengan sopan dan santun.

1.5 Batasan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di muka penelitian difokuskan pada bentuk dan referensi tuturan makian pemain gim *online Mobile Legends* di Warkop Blantik Rengel Tuban.

1.6 Definisi Operasional

1) Sociolinguistik

Sociolinguistik adalah bagian dari ilmu linguistik guna mengkaji kaitannya antara bahasa dan masyarakat.

2) Makian

Makian adalah kata-kata kasar, kata-kata keji, sindiran guna mengungkapkan segala bentuk ketidaknyamanan, kebencian, atau ketidakpuasan yang dilakukan seseorang guna mengekspresikan kemarahan dengan orang lain atau keadaan yang mereka hadapi.

3) Bentuk Makian

Bentuk Makian merupakan bentuk satuan lingual yang mempunyai makna serta fungsi spesifik dalam makian.

4) Referensi Tuturan Makian

Referensi Tuturan Makian merupakan acuan yang digunakan seseorang untuk memaki, seperti keadaan seseorang, binatang atau hewan, benda-benda, bagian tubuh manusia, kekerabatan, roh atau makhluk halus, aktivitas, dan profesi atau pekerjaan seseorang.