



KRISIS PERKEMBANGAN BAHASA SEBAB HADIRNYA GAME ONLINE

Defika Fitri Nugroho, Janiar Sopianti, Muhammad Faza Razanah, Nazwa Fauziah, Ramdani Sudrajat

Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: defika.23@upi.edu, janiersopianti@gmail.com,

muhammad17faza@gmail.com, nazwaff11@gmail.com, ramdanisudrajat@upi.edu

ABSTRAK

Kata kunci:

Game online;
rental game;
perkembangan;
bahasa; trash talk

Latar Belakang : Dewasa ini, *game online* sangat digandrungi oleh anak-anak hingga orang dewasa sebab bisa menjadi sarana hiburan. *Game online* pun sangat mudah dimainkan dimanapun dan kapanpun, apalagi jika anda memiliki *smartphone* atau *PC* serta akses kuota internet yang memadai. *Game online* selain dapat diakses oleh diri sendiri, biasanya banyak orang yang membuka usaha *rental game* seperti rental *PS* atau *warnet* dan sebagainya. *Game online* selain sebagai sarana hiburan, ternyata juga memiliki dampak negatif. *Game online* bisa mengakibatkan perkembangan sikap yang agresif serta perubahan bahasa yang merujuk pada berkembangnya bahasa kasar atau *Trash Talk*

Tujuan : Hal ini tentu menjadi hal yang sangat menarik untuk dikaji serta diteliti sehingga kemudian krisis perkembangan bahasa karena hadirnya *game online* ini dirumuskan menjadi tujuan penelitian.

Metode : Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga bulan Maret 2023 dengan metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Objek penelitian ini adalah anak-anak hingga orang dewasa yang bermain *game online*.

Hasil : Remaja di Indonesia lebih banyak menggandrungi *game online* versi *smartphone* seperti *mobile legend*, *free fire* & *PUBG* dibandingkan *game PC* ataupun konsol. Hal ini disebabkan karena aksesnya yang lebih mudah digunakan oleh remaja dikarenakan harga *smartphone* yang cenderung lebih murah dan juga *game online* seperti contoh diatas rata-rata adalah *game gratis* untuk dimainkan. Dan juga penyebab seorang anak remaja sampai dewasa dapat mengeluarkan kata-kata kasar ketika bermain *game* didasari oleh emosi yang dipicu oleh permasalahan di dalam *game*.

Kesimpulan: Selain faktor yang telah disebutkan diatas, faktor lain seperti kurangnya perhatian terhadap anak dirumah oleh orang tua, faktor lingkungan dan teman sebaya, dan juga faktor motivasi belajar yang kurang sehingga pencandu *game online* lebih memilih untuk bersenang-senang dengan gamenya dibandingkan dengan belajar. Hal ini tentunya dapat merusak akademik generasi bangsa.

Keywords:

Game online;
game rent;
language
development; trash
talk

ABSTRACT

Background: Nowadays, online games are loved by children to adults because they can be a means of entertainment. Online games are also very easy to play anywhere and anytime, especially if you have a smartphone or PC and access to adequate internet quota. Besides being accessible to yourself, online games usually open game rental businesses such as PS rentals or internet cafes and the like. Online games apart from being a means of entertainment, it also has a negative impact. Online games can result in the development of aggressive attitudes as well as language changes that refer to the development of abusive language or Trash Talk

Purpose: *This is certainly a very interesting thing to study and research so that then the crisis of language development due to the presence of this online game is formulated into research objectives.*

Method: *This research was carried out from February to March 2023 with the research methods used are qualitative and quantitative research methods using a descriptive approach. The object of this study is children to adults who play online games.*

Result: *More people in Indonesia love smartphone versions of online games such as mobile legends, free fire & PUBG than PC or console games. This is because access is easier for teenagers to use because the price of smartphones tends to be cheaper and also online games such as the example above are free games to play. And also, the cause of a teenager to adulthood can issue harsh words when playing games based on emotions triggered by problems in the game.*

Conclusion: *In addition to the factors mentioned above, other factors such as lack of attention to children at home by parents, environmental factors and peers, and also learning motivation factors are lacking so that online game addicts prefer to have fun with their games compared to learning. This can certainly damage the academic generation of the nation.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa kita sebut dengan IPTEK pada saat ini telah berkembang dengan sangat pesat (Tugiah & Jamilus, 2022). Era modernisasi dengan perkembangan IPTEK ini tentu menciptakan produk yang memberikan kemudahan, kenyamanan, hiburan bagi manusia yang dapat dijangkau oleh semua kalangan dan usia (Ryvo et al., 2020). Perkembangan gadget dan internet membuat segala hal bisa diakses dengan mudah mulai dari informasi, edukasi, gambar, video dan lain lain (Delvia et al., 2019).

IPTEK yang dapat diakses oleh rentan usia anak-anak sampai orang tua pasti memberikan dampak yang positif dan dampak yang negatif bagi kehidupannya (Haq, 2022). Perkembangan IPTEK yang memberikan kebebasan mengakses apapun ini tentu selain mempermudah penyebaran informasi dan pengaruh, tentu memiliki dampak negatif hilangnya batasan dalam mengakses banyak hal tersebut (Radiansyah, 2018). Sehingga, sulit menyaring atau memfilter hal-hal negatif yang masuk.

Salah satu bentuk nyata dari adanya kemajuan IPTEK ialah munculnya *game online*. *Game online* sangat menarik dimainkan karena memang tujuannya adalah sebagai sarana hiburan (Paremeswara & Lestari, 2021). Kemajuan IPTEK dalam *game online* salah satunya dapat dilihat dari disediakannya fitur pesan teks (chat) dan pesan suara (voice note) membuat *game online* sebagai mediator bagi penggunanya berkomunikasi dengan teman mainnya di dalam game (Hidayat & Maesyaroh, 2020). Sehingga anak-anak bisa belajar komunikasi dengan menyenangkan.

Namun, hal itu menciptakan hal baru yakni sisi negatif, dengan bermain dengan orang di dalam game, bisa saja anak-anak dapat bermain bersama dengan orang yang usianya tidak sesuai dengannya (Hidayat & Maesyaroh, 2020). Misalnya saja bermain dengan remaja atau orang dewasa yang tidak dapat menjaga bahasanya dengan kata lain menggunakan bahasa kasar. Akibatnya anak-anak mendapat dampak negatif yakni dalam perkembangan bahasa yang kurang sopan dan kasar serta perilaku yang sewenang-wenang dan agresif yang memprihatinkan (Vivi et al., 2021).

Menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) *trash-talk* atau bahasa kasar dapat menimbulkan berbagai permasalahan. Permasalahan yang ditimbulkan diantaranya tumbuhnya rasa persaingan yang bersifat destruktif dan munculnya motivasi yang sifatnya konstruktif (A. S. N. Putri et al., 2021). Kemudian, penggunaan bahasa kasar juga dapat dikategorikan sebagai perilaku menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi

lawan bicara, serta menjatuhkan lawan secara mental dengan cara baik verbal maupun non-verbal (N. W. M. Putri et al., 2020).

Ketika bermain game online, tidak sedikit dari remaja dan orang dewasa yang mengungkapkan perasaan kesal ketika bermain dengan mengumpat atau menggunakan bahasa kasar (Zikrillah et al., 2021). Namun sebagai anak-anak yang dalam masa pertumbuhan, anak-anak biasanya sering cenderung untuk meniru atau mengikuti kata-kata yang dilontarkan oleh orang yang lebih tua dari pada dirinya tanpa adanya penyaringan kata karena anak-anak juga biasanya tidak mengetahui arti dari kata yang tidak bagus tersebut (Sakti et al., 2022). Kemudian kata-kata buruk itu diserap dan juga diadopsi oleh anak-anak. Sangat amat disayangkan bahwasannya anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan seharusnya tidak boleh menyerap serta mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari mereka, hal ini tentunya dikhawatirkan akan berpengaruh bagi perilaku anak sampai anak-anak beranjak dewasa.

Selain memberikan dampak pada perkembangan bahasa anak, bahasa kasar atau *trash-talk* juga akan memberikan dampak bagi para remaja atau orang dewasa yang menggunakan atau mengungkapkan bahasa-bahasa tersebut. Perilaku sering menggunakan bahasa kasar ini kan mempengaruhi psikologis, perilaku kompetitif, dan kreatifitas (Yip et al., 2018). Bahkan dalam kondisi lain, perilaku menggunakan bahasa kasar ini dapat menyebabkan munculnya sanksi sosial, pencerminan kepribadian yang kurang baik, serta konflik (Susminingsih & Kanafi, 2020). Hal ini tentu menjadi hal yang sangat menarik untuk dikaji serta diteliti sehingga kemudian krisis perkembangan bahasa karena hadirnya game online ini dirumuskan menjadi tujuan penelitian.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dipilih adalah bersifat kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif (Creswell & Creswell, 2017). Hasil data yang dikumpulkan akan disajikan dengan mengarah pada sudut pandang serta teori dari hasil analisis data. Data yang dianalisis merupakan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data seperti observasi, kuesioner dan kajian pustaka.

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa observasi dan kuesioner. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari jurnal-jurnal yang dikaji melalui teknik pengumpulan data kajian pustaka. Sumber data sekunder juga nantinya bisa diperoleh melalui video-video di internet yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dikaji.

Observasi dilakukan kepada para pengguna gadget yang bermain *game online* bersama teman-temannya. Kemudian, untuk kuesioner sendiri akan disebar melalui sosial media dan meminta responden dari beragam usia untuk memberikan gambaran terkait dengan penggunaan bahasa yang digunakan ketika bermain *game online*. Selama proses pengumpulan data, peneliti akan melihat bagaimana perkembangan bahasa yang digunakan selama bermain *game online*.

SUBJEK KAJIAN

Subjek yang menjadi objek kajian ialah para anak-anak hingga orang dewasa yang senang bermain game online (*random sampling*).

WAKTU DAN TEMPAT

a. Waktu : Penelitian ini dilaksanakan dari 20 februari 2023-11 maret 2023.

b. Tempat : Pengambilan sample dilakukan di berbagai tempat mulai dari sekitar jalan setiabudi kecamatan isola.

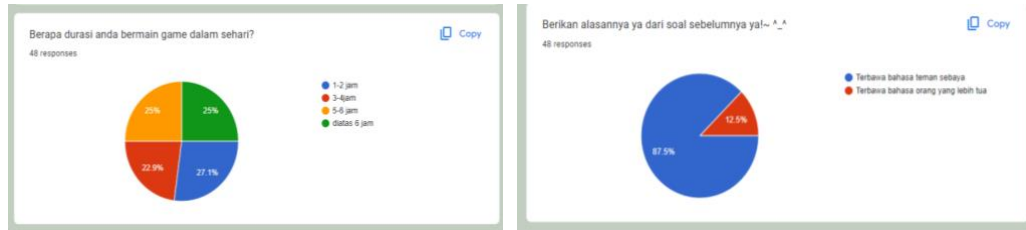
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang penulis dapat, penulis dapat menyimpulkan bahwa dari hasil kuesioner yakni ditargetkan untuk remaja sampai dewasa dengan usia rentang 17-22 tahun yang tersebar di beberapa tempat di Jawa Barat serta ada beberapa juga yang bertempat tinggal di luar pulau Jawa, dengan status diantaranya adalah pelajar, mahasiswa dan orang yang sudah bekerja. Mereka menyatakan bahwasannya sebagian besar dari mereka sudah mengenal game sejak masa kanak-kanak, kini banyak dari mereka yang memainkan game mobile legend pada urutan pertama, di urutan kedua adalah game Free fire. Dan pada urutan selanjutnya seperti Valorant, PUBG, Roblox peminatnya kurang menonjol seperti game sebelumnya. Mereka bisa menghabiskan waktu untuk bermain game tersebut dengan waktu 1-2jam, 3-4 jam, dan tidak sedikit yang lebih dari 6 jam. 57% dari mereka selalu bermain bersama temannya dan 42% lainnya selalu lebih senang untuk bermain sendiri.

Dalam penggunaan bahasa kasar, banyak dari mereka yang mengakui bahwa hanya mengucapkan bahasa kasar tersebut kadang-kadang saja, ada juga yang tidak sama sekali sampai yang sangat sering menggunakan bahasa tersebut ketika sedang bermain game online. Bagi mereka, ada rasa kepuasan yang diperoleh bila bahasa kasar itu dipergunakan. Selanjutnya para responden hampir semuanya mengetahui arti dari bahasa kasar tersebut. Juga banyak dari mereka yang mengadopsi bahasa kasar tersebut dari masa remaja, walau banyak juga yang telah mengadopsinya dari masa kanak-kanak, para responden juga mengakui bahwa kebanyakan dari mereka terbawa bahasa teman sebaya.

Berikut merupakan paparan data diagram hasil kuesioner:





Gambar 1. data diagram hasil kuesioner

Dan dari wawancara yang telah tim penulis lakukan kepada salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia, mengakui bahwasannya berkata kasar pada saat bermain game itu pada akhirnya menjadi kebiasaan yang kadang tidak disadari yang berawal dari meniru teman yang mengumpat atau bahkan dirinya sendiri yang awalnya hanya mengumpat dan mendapat kepuasan sampai lama kelamaan menjadi tidak terkendali. Dalam hal perkembangan bahasa yang tidak baik ini juga erat kaitannya dengan emosi anak yang kian tidak stabil karena dari wawancara dan analisis lapangan yang kami lakukan menunjukkan bahwasannya pelaku akan mengumpat ketika dirinya sudah marah karena ekspektasi dalam game yang ia pikirkan tidak sesuai dengan realita yang terjadi. Maka disaat yang bersamaan, emosi yang muncul, diungkapkan melalui kata-kata kasar. Fenomena ini dapat menjadi lebih berbahaya ketika pelaku semakin tidak dapat mengendalikan emosinya yang mana dapat mengganggu orang lain bahkan sampai mencelakakan orang lain apalagi dirinya sendiri, karena ketika emosi memuncak, pelaku kadang akan kesulitan mengendalikan emosinya dan melempar barang disekitarnya atau bahkan mencelakai diri atau orang disekitarnya. Untuk metode pencegahan dan penanggulangan yang dapat dilakukan, ada pada kesadaran diri dan juga peran pihak luar utamanya orang tua ataupun orang terdekat lain yang mana kesadaran diri dapat berupa kesadaran bahwa hal yang ia lakukan itu hanyalah sebuah permainan belaka dan tidak nyata. Juga pentingnya peran orang tua seperti mengawasi anaknya, menegur dan juga harus berani untuk bersikap tegas kepada anaknya ketika sudah mulai menunjukkan gejala berkata kasar ketika bermain game. Dan untuk penanganan yang sudah terlanjur terbiasa, pendekatan agama ataupun pengalihan diri dengan membiasakan diri dengan kegiatan-kegiatan positif lain yang dapat mencegah diri dari berkata-kata kasar dan juga sedikit demi sedikit menghilangkan rasa kecanduan terhadap game online bagi yang sudah kecanduan.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah kami lakukan, ternyata rata-rata remaja di Indonesia lebih banyak menggandrungi game online versi smartphone seperti mobile legend, free fire & PUBG dibandingkan game PC ataupun konsol. Hal ini disebabkan karena aksesnya yang lebih mudah digunakan oleh remaja dikarenakan harga smartphone yang cenderung lebih murah dan juga game online seperti contoh diatas rata-rata adalah game gratis untuk dimainkan. Dan juga penyebab seorang anak remaja sampai dewasa dapat mengeluarkan kata-kata kasar ketika bermain game didasari oleh emosi yang dipicu oleh permasalahan di dalam game. Hal ini tentu bukanlah masalah yang sepele dan efeknya akan berimbas besar, karena dari hal sekecil “perkataan” jika tidak ditangani dengan baik dapat mencelakakan dirinya ataupun orang disekitar pelaku.

REFERENSI

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Delvia, R., Taufina, T., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030.

- Haq, N. U. (2022). Penggunaan Smartphone Terhadap Perubahan Pola Sosialisasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(2), 304–310.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Putri, A. S. N., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2(1), 31–64.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Radiansyah, D. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Remaja Islam (Studi Kasus di Kampung Citeureup Desa Sukapada). *JAQFI: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 3(2), 76–103.
- Ryvo, A., Julianto, A. N., Abdurrachim, A., Amien, A. A., Prakoso, D. S., Affian, D., Wulandari, E. R. P., Maulana, F. V. A., Sungkono, F. P., & Ardipraditiya, F. H. (2020). *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0* (Vol. 9). Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan
- Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing*. IAIN Curup.
- Susminingsih, M. A., & Kanafi, I. (2020). *Manusia dan Budaya Wirausaha Dalam Perspektif Islam*. Penerbit NEM.
- Tugiah, T., & Jamilus, J. (2022). Pengembangan Pendidik Sebagai Sumber Daya Manusia Untuk Mempersiapkan Generasi Milenial Menghadapi Era Digital. *Jurnal Sosial Teknologi*, 2(6), 498–505.
- Vivi, P., Badruli, M., & Fitroh Setya, P. P. (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 7–13.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144.
- Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikaksi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1), 95–116.



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