



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Menghilangkan Sifat Emosional dan Toxic Game Mobile Legends

Diki Riyanto¹, Mahmud Gusti Afandi², Cahyo Hasanudin³

^{1,2,3}Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
mahmudgustiafandi1@gmail.com

Abstrak - Mobile legends saat ini adalah game yang sering di mainkan oleh semua kalangan anak remaja, tak lain halnya itu para pro player youtubers yang sudah usia menengah keatas bahkan sudah mempunyai keluarga dan anak mereka menggunakan mobile legends sebagai bahan kerjaan live strim, sebagian besar publik menganut Propleyer sebagai panutan atau kiblat bagi para player mobile legends, dan kini mobile legends sudah menjadi bagian Esport di dunia. Untuk itu sudah menjadi deskripsi mereka saat bermain mobile legends menggunakan kata kata buruk. Problem Kesantunan bahasa sering terjadi ketika konten konten youteber ketika berbicara kotor, youtuber sering bergelut ketika mengungkapkan tuturr kata dan umpatan, permasalahan yang timbul ini menjadi perdebatan atau bacotan tim yang tak sesuai dengan game play mereka, tindakan seperti ini dilakukan oleh tim lawan bahkan timnya sendiri juga mengumpat pendapat yang tidak enak berupa perkataan kasar, mengina, mencela, membenci, dalam kata lain (toksik) hasil dari penuturan toksik tersebut sering biasanya berupa Ras, agama, suku, agama, sosial, dan tutur kata yang tidak sopan.

Kata kunci - menghilangkan sifat emosi, mobile legends

Abstrak - Mobile legends at this time are games that are often played by all teenagers, including pro-player YouTubers who are middle and older and even have families and their children use mobile legends as live stream work material, most of the public adheres to Propleyer as a role model or mecca for mobile legends players, and now mobile legends has become a part of esport in the world. For this reason, it has become their description when playing mobile legends using bad words. Language politeness problems often occur when YouTuber content talks dirty, YouTubers often struggle when expressing words and swearing, the problems that arise become debates or team shots that don't match their game play, actions like this are carried out by opposing teams and even their own team also swearing at opinions that are not pleasant in the form of harsh words, insulting, denouncing, hating, in other words (toxic) the results of these toxic speeches are often usually in the form of race, religion, ethnicity, religion, social, and impolite speech.

Keywords - eliminating emotion, mobile legends

PENDAHULUAN

Zaman sekarang orang tidak akan luput dari kata HP kususnya anak muda dari kalangan kecil sampai dewasa bahkan sampai tua juga ada orang masih suka bermain game, namun seorang tersebut juga bisa mengetahui informasi dalam sekejab. Bahkan tidak sekedar itu orang menggunakan teknologi henphone zaman sekarang bisa menghubungi orang yang jauh dalam sekejab, namun ada juga yang menggunakan henphone hanya untuk game saja terutama mobile legends, Teknologi seolah olah menjadikan merka sebuah objek dalam keseharian meraka tidak lupa dengan gengan henphone, media sosial tak lepas dari bahasa yang sehari hari kita gunakan, Bahasa sebagai alat komunikasi manusia bersifat ferbal. Yang dimaksud degan ferbal disini iyalah bahasa itu tidak sistem tunggal, melainkan terdiri dari subsistem, (Nababan, 1984;38).

Bahasa adalah ungkapan yang di lanturkan manusia atau alat komunikasi sehari hari dan menjadi kebudayaan manusia, namun bahasa memiliki perkembangan sebagai bahasa yang baru seperti di zaman sekarang, mengingat bahwa bangsa Indonesia memiliki bahasa yang banyak, suku, dan budaya yang berada beda, bahasa mengandung ungkapan maksud dan tujuan kepada orang yang di tuju, dan dapat di pahami oleh pendengar (Santoso1990;1).

Berbicara adaalah suatu perkembangan keterampilan anak mulai dari usia dini, yang berkembang melalui menyimak atau mempelajari dan mengamati, berbicara sudah tentu berhubungan degan kosa kata yang di ucapkan anak mulai dari kecil, anak biasanya meniru bahasa yang diungkapkan orang lain sebagai bahan untuk di ucapkan, oleh karena itu menyimak orang yang berbicara dapat mengembangkan berbicara.

Pada saat ini media sosial mempengaruhi orang dalam segi bahasa salah satunya youtube, Youtube adalah situs web yang dapat mengunggah vidio, menonton, membagikan vidio yang bermanfaat juga dapat digunakan sebagai sumber penghasilan, Banyak konten kreator yang sudah memeiliki chanel sendiri dan mengfokuskan dirinya sebagai youtuber. Bukan hanya untuk mencari uang rupiah youtube ini menyalurkan dana berupa dolar yang nilainya lebih besar dari rupiah jika sudah memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh youtube.

Sebagain besar para proplayer sudah memiliki chanel youtube sendri, chanel tersebut berisi tentang vidio game online sekarang ini. Mobile legends adalah game online Moba yang di ciptakan oleh Monton yang di rancang untuk ponsel. Kudua tim lawan berjuang mempertahankan dan menyerang basis mereka untuk mendobrak pertahan tim lawan agar meraih kemenangan. Ada tiga jalur yang gunakan sebagai laju jalanya crip jalaur Expline, midline dan goldline, di masing masing tim ada lima hero yang digunakan, karakter yang lain di gunakan oleh komputer ada minion, lord, turtel dan tower, Dengan bahasa para player Mobile legends dapat berkomunikasi degan timya memberi informasi kapan merka menyerang dan kapan merka mundur dengan di intruksikan dari capten timnya.

Bahasa tulis adalah bahasa yang tidak menggunakan bicara, secara langsung bahasa tulis hanya menggunakan unsur bicara dalam hati kemudian diterapkan dalam penulisan, berbicara yang jelas dan dapat di mengerti kepada penerima.

Youtubers Mobile legends sering kali mengungkapkan kata kata yang kotor ketika sedang terbawa emosi, kejadian itu di sebabkan oleh unsur kata kata dari pihak

tim lawan yang mengejek tim lawan mereka, akibatnya akan merasa kesal dan secara tidak sengaja kata kata kotor itu terucap. Maka hal ini akan mempengaruhi peserta didik dalam berkomunikasi di dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas seperti keseharian mereka, Biasanya umpatan tersebut berisi tentang mencela tim lawan bahkan mencela tim mereka sendiri anak muda menyebutnya (TOXSIK). Permasalahan yang timbul dari permainan Mobile legends ini telah menjadi keributan dan tindakan kekerasan verbal kepada timnya atau tim lawan berupa umpatan yang menusuk hati mereka bahkan umpatan tersebut biasanya membawa orang tua, menghina, membawa nama agama, mencela, dan merendahkan.

Dalam penelitian ini ucapan kotor atau TOXIC di game adalah tindakan kurang baik dan tidak beretika sama halnya di luar game, jika sering berbicara kotor maka akan mempengaruhi komunikasi sosial mereka baik di dalam game maupun di luar game, perkataan kotor ini akan berdampak ke sifat emosi, menimbulkan konflik, penelitian ini merupakan penelitian yang terjadi kepada game Mobile legends atau yang lain yang sekarang banyak di mainkan kalangan anak-anak hingga usia menengah ke atas, dengan pendidikanlah anak akan tau bagai mana berbicara yang baik dan sopan santun dalam kehidupan sosial terutama pada saat main game, maka penelitian ini berfokus pada implikasi dasar dalam tuturan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Dua metode yakni deskriptif dan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai kondisi sosial. Sederhananya, penelitian ini dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial. Dalam bukunya Metode Penelitian, Nazir menjelaskan bahwa metode deskriptif merupakan satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, subjek, suatu sistem pemikiran atau kelas peristiwa pada masa sekarang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat deskripsi, gambaran secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Pengertian penelitian kualitatif Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kualitatif adalah sebuah tindakan berdasarkan mutu. Sedangkan, penelitian menurut Kemdikbud menekankan pada sisi kualitas entitas. Secara umum, penelitian kualitatif adalah sebuah metode untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika, sosial, sikap kepercayaan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kekerasan verbal individu sering terjadi pada diri manusia di sebabkan karena terjadinya suatu permasalahan yang tak sesuai yang ia harapkan atau hal yang negatif cobaan yang menimpa dirinyadirinya. Salah satu sifat emosional ini menimpa pada orang yang bermain game mobile legends, demikian pula ada ucapan kotor yang timbul pada pemain mobile legends, saat tuturan kata kata kotor ini di ucapkan player Moba saat tim meka tidak sesua dengan game play yang telah di gariskan, juga timbul saat tim mereka terkena kekalahan bahkan kekalahan itu tidak terjadi satu atau dua kali namun lebih dari itu kekalahan tersebut di namakan Lose treek sepuluh kali main kalah terus, akibatnya para pemain sangat kesal dan melontatkan kata kata kotor

menyangkut pencipta game mobile legends yakni MONTON. Di dalam umpatan tersebut banyak sekali jenis umpatan yang mereka ucapkan antara lain perkataan yang menyangkut kekerasan megatas namakan agama, menggunakan kata orang tua, mengatas namakan negara, suku, menghina dari segi game play, dan sepertihalnya hinaan anak muda pada umumnya antra lainnya

Ungkapan kekerasan tersebut mengatasnamakan agama hingga agama yang di peluk masing masih pihak, chet yang ada di dalam mobile legends seharusnya digunakan sebagai alat komunikasi yang bisa membantu tim, namun chet yang di sediakan malah di gunakan untuk menghina agama, karna orang tersebut kurangnya belajar agama dalam hal toleransi dan menganggap bahwa apa yang di anut agamanya paling benar, padahal di negara kita ini di ajarkan untuk tidak membedakan agama maupun suku bangsa, namun malah sebaliknya mungkin cara berfikirnya terlalu rendah sampai mengatas namakan agama islam.

Lalu bagai mana menyikapi hal tersebut Allah SWT berfirman dalam Qs. al Hujurat ayat 113

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.

Ucapan di atas terlalu keras hingga menggunakan bahasa yang sangat tidak santun dalam ungkapan di atas menuturkan kata perkosaan dalam arti sebuah hubungan di luar nikah, lalu apakah mereka tahu bahwa sanya yang di hina itu anak perkosaan dalam hal ini orang yang memiliki emosian yang tinggi akan terpengaruh dalam hinaaan tersebut, ada juga yang di in game menyediakan voice untuk berkomunikasi namun bagaimana pemanfaatan tersebut malah di gunakan untuk menghina tim lawan atau tim sendiri.

Untuk menyikapi hal di atas bagaimana, bermainlah dengan baik dan benar Jagan menghina lawan atau tim sendiri fokuslah dalam game dan bersikap baiklah kepada siapapun. Jagan menganggap bahwa dirimu paling jago di antara yang lain bersikaplah positif dan Jagan perduli dengan omongan orang lain Allah SWT berfirman Qs. Al Hujurat ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا خَيْرًا مِنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِنْ نِسَاءٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُنَّ خَيْرًا مِنْهُنَّ

Artinya:

"Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik."

Ujaran kata di atas ini juga menyebut anak atau orang satu namun jika di maknai secara mendalam bahwa sanya yatim iyalah anak yang tidak mempunyai ayah, namun di atas menyebut hero yang ada di game mobile legends tidak menyebut nama dalam pemain, hal ini juga bisa menyinggung bapak dari orang tua anak tersebut,

belum tentu anak tersebut yatim Kalau ayahnya masih ada bagaimana dan anak tersebut melaporkan kepada ayahnya, maka hal inilah yang tidak di inginkan.

Solusi untuk menyikapi dan berkomunikasi sopan santun

Mobile legends saat ini iyalah game yang sangat berkembang pesat tidak hanya di Indonesia saja tapi sampai ke negara negara besar Eropa dan Asia juga ikut serta dalam bermain game mobile legends, saran dan solusinya iyalah gunakan lah game sebagai media objek jagan menjadikan mobile legends kalian yang menjadi objek permainannya disini kalian akan di setir oleh permainan game dan lupa terhadap waktu yang lebih positif lupa dengan hal yang lebih baik di kerjakan dulu dari pada bermain game, padahal pembuat aplikasi game mobile legends sendiri sudah menyarankan "bermainlah game secukupnya Jagan lupa istirahat" saran tersebut termuat dalam game mobile legends sebelum memasuki in game.

Dalam hal berkomunikasi ini game mobile legends sangat di butuhkan untuk mengetahui informasi yang didapatkan oleh tim, berkomunikasi dalam game ini iyalah dasar agar player dapat meraih kemenangan, segala strategi yang telah di atur oleh tim untuk bisa kompak dalam hal bermain ini juga sangat di perlukan objektif dalam bermain dan hal lain sebagainya, namun hal ini akan di terapkan dalam player yang memang iya ingin bermain dengan sungguh sungguh tidak bercanda, hal negatif yang termuat dalam komunikasi perkataan kotor ini sering terjadi di tongkrongan anak remaja yang sedang bermain game, jika memang timbulnya perkataan emosi itu terjadi ketika apa yang ia inginkan tidak sesuai dengan harapanya maka kuncinya hanya lah kesabaran, kesabaran di sini ialah hal yang paling efektif untuk menyikapi hal tersebut, ada seorang pro player sebutlah nanya lemon di adalah pro player yang sangat jarang sekali berkata kotor, ia mengingat hal yang sangat mewah menurut dia biasa saja tidak terlalu kagum, kita bisa menitu sikapnya untuk menyikapi hal negatif yang ada dalam hal berkomunikasi, dalam hal ini berkomunikasi lah yang baik dan sopan santun bersikap lah positif berfokuslah pada game Jagan pedulikan orang yang mengata ngataimu balas lah ia dengan kemenanganmu Jagan balas dengan perkataan balik itu akan lebih baik dari pada penghinaan di balas juga dengan penghinaan balik-balik, seperti yang di terapkan ustadz abi iya memilih dakwah di esport dari pada dakwah di masjid musholla, memang untuk mendampingi para player yang berkata buruk juga lebih baik ada pendampingan seperti ustadz abi yang memilih dakwah di esport ketimbang di masjid.

SIMPULAN

Bermainlah mobile legends tapi Jagan menggunakan emosi dan mengina mencela tim atau sesama orang lain, bermailah mobile legends dengan otak dan berkepala dingin untuk mengatur mikro dan makro kalian jika mimpi kalaian sebagai pro player mobile legends esport maka itu cita cita yang layak untuk di perjuangkan. Di sini penulis hanyalah mengungkapkan keluhannya lewat penulisan dengan apa yang di maksud penulis di sini harapanya hanyalah semoga anak muda selalu ingat dengan tutur kata yang positif, tidak salah untuk bermain game mobile legends tapi gunakanlah mobile legends ini sebagai hal yang positif seperti apa yang di katakan

oleh ustadz Abi di atas, penulis minta maaf sebesar-besarnya untuk kata atau penulisan yang menyinggung perasaan pada dasarnya penulis hanyalah manusia yang berlumur dosa dan selalu mencari rahmat dari Tuhan yang maha esa.

REFERENSI

- Akmal, M., & Shasrini, T. (2020). Representasi nilai kebudayaan Minangkabau dalam film tengelannya kapal Van Der Wijck. *Journal of intercultural Communication and Society*, 1(01), 11-32. Retrieved from <https://journal.rccommunication.com/index.php/JICS/article/view/18>.
- Arif, M., & Aditya, S. (2020). Dampak perilaku komunikasi pemain game mobile legends pada mahasiswa. *Journal of intercultural Communication and Society*, 1(01), 33-49. Retrieved from <https://journal.rccommunication.com/index.php/JICS/article/view/30>.
- D, Riyanto, J, Juandi, & A, Novia, (2022). Diskriminasi kesantunan berbahasa tuturan youtuber game online mobile legends, <http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/1466>.
- D, Riyanto, J, Juandi, & A, Novia, (2022). Diskriminasi kesantunan berbahasa tuturan youtuber game online mobile legends, Repositori, Unigal, ac. Id. <http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/1466>.
- D, Riyanto, J, Junaidi, (2022). Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas galuh. <http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasi.v6i2.7808>.
- Goenawan, MA, (2017), Sampai kapan mobile legends digandrungi? <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>.
- Hidayah, Rifi, (2018). Aktivitas fandom mobile legends Indonesia dalam membangun struktur komiditas baru, *Jurnal IAIN Kendari* no 1 vol 11. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/download/934/821>.
- Martini, (2019), Mobile legends gelar mlbb campus championship , <https://www.indosport.com/esports/20191229/digandrungi-mahasiswa-mobile-legends-gelar-mlbb-campus-championship>.