

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam interaksi sehari-hari, tidak jarang ditemukan tuturan yang melanggar kesantunan dalam berbahasa. Tuturan yang melanggar kesantunan tersebut menyebabkan interaksi antar manusia berjalan dengan buruk. Pelanggaran kesantunan dalam berbahasa merupakan tindakan yang melanggar norma atau aturan yang berlaku saat bertutur kata. Pelanggaran tersebut dapat berbentuk bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa, pemilihan diksi yang tidak pantas, serta penggunaan bahasa yang tidak sopan sehingga dapat menyebabkan sakit hati dan kerugian pada lawan tutur. Penggunaan bahasa pada interaksi antar manusia inilah yang kemudian dipelajari dalam ilmu pragmatik.

Pragmatik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berkenaan dengan syarat-syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa dalam berkomunikasi. Sementara pengertian pragmatik menurut Henry Guntur Tarigan merupakan telaah mengenai hubungan antara bahasa dan konteks yang mempengaruhi struktur suatu bahasa.¹ Penggunaan bahasa yang baik menjadikan interaksi antar manusia berjalan dengan baik sehingga lawan bicara akan memahami apa yang disampaikan oleh lawan tuturnya. Salah satu syarat penggunaan bahasa yang baik adalah santun dalam bertutur kata. Adapun contoh

¹ Guntur Tarigan, *Pengajaran Pragmatik* (Bandung: Angkasa, 2009), hal. 31

suatu tuturan yang dinilai santun dalam bertutur kata, misalnya, seorang guru yang telah menyampaikan materi kemudian muridnya mengatakan “Terima kasih, Bu”.

Penggunaan kata sebutan “Bu” merupakan suatu bentuk kesantunan, tuturan dari murid tersebut memiliki rasa hormat kepada seorang guru yang telah menyampaikan sebuah materi. Selain itu murid menggunakan sebutan “Bu” karena guru tersebut dinilai lebih tua darinya. Contoh tuturan di atas merupakan sebuah kesantunan pada kajian maksim yang dikaji dalam ilmu pragmatik.

Adapun fenomena tindak tutur yang banyak mengandung pelanggaran pada maksim kesantunan adalah tuturan dalam sebuah permainan, khususnya *game online*. Contoh tuturan yang mengandung pelanggaran kesantunan dalam sebuah *game online* seperti “Noob banget sih mainnya!”.

Kata ‘noob’ berasal dari kata *newbie* yang artinya pemula. Namun, dalam dunia *game online*, penggunaannya menjadi berubah. Kata tersebut bukan lagi berarti pemula, melainkan sebuah umpatan untuk seseorang yang bermain buruk, baik untuk lawan maupun kawan. Tuturan yang terdapat pelanggaran kesantunan berbahasa seperti itu yang akan dikaji dalam penelitian ini.

Game online saat ini sangat digemari oleh berbagai kalangan, penggemarnya pun tak kenal usia, dari anak-anak hingga orang tua sangat menikmati waktu luangnya dengan bermain *game online*. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada November 2020 disebutkan bahwa masyarakat Indonesia memilih *game online* sebagai sarana hiburan mereka dengan persentase sebesar 16,5 persen. Sementara Jawapos.com melansir data statistik sebesar 50,8 juta pengguna bermain *mobile game* pada tahun

2020.² Salah satu contoh *game online* yang kini sedang populer di Indonesia adalah Mobile Legends.

Mobile Legends merupakan *game online* besutan Moonton yang rilis pada tahun 2016 silam. *Game* bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini marak dimainkan oleh orang-orang, terlebih masyarakat Indonesia. Tak peduli muda maupun tua, *game online* ini sangat diminati oleh berbagai kalangan. Dilansir dari situs activeplayer.io, pada bulan April-Mei 2023 tercatat bahwa rata-rata pemain bulanan *game* ini mencapai 77 juta orang dengan rata-rata 5 juta pemain setiap harinya.³ Mobile Legends terdapat beberapa fitur di dalam pertandingan, salah satunya fitur *chat* atau obrolan.

Fitur obrolan memungkinkan antar pemain dapat saling mengirim pesan selama permainan berlangsung maupun setelah permainan telah berakhir. Dengan adanya fitur obrolan tersebut, para pemain dapat mengatakan apa pun semau mereka. Tak ayal beberapa pemain melontarkan cacian serta hinaan kepada pemain lainnya sehingga timbul sebuah pelanggaran prinsip kesantunan dalam *game* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iswan dan Kusmawati pada tahun 2014, *game online* sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun.⁴ Banyak kata-kata kotor dan tidak pantas untuk diucapkan yang

² R. Muzandi, *Fenomena Game Online dan Milenial, Menelaah Potensi Pajaknya*, <https://www.pajak.com/pwf/fenomena-game-online-dan-milenial-menelaah-potensi-pajaknya/> (diakses pada 20 Mei 2023)

³ Activeplayer.io, *Mobile Legends: Bang Bang Perhitungan Jumlah dan Statistik Secara Langsung* <https://activeplayer.io/mlbb/> (diakses pada 20 Mei 2023)

⁴ Iswan dan Ati Kusmawati, "Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan", *Jurnal Personifikasi*, Vol.5, No.5, hlm.183.

dilontarkan oleh anak-anak yang bermain *game online*. Hal tersebut tentunya menjadi perhatian bagi orang tua, pendidik, serta lingkungan terhadap anak-anak yang bermain *game online* khususnya Mobile Legends agar tidak melanggar prinsip kesantunan dalam berbahasa.

1.2 Fokus dan Subfokus

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki fokus prinsip kesantunan berbahasa pada *game online* Mobile Legends. Penelitian ini dibatasi oleh subfokus pada pelanggaran dan pematuhan prinsip kesantunan berbahasa oleh Geoffrey Leech.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus, dan subfokus yang sudah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pelaksanaan prinsip kesantunan berbahasa pada *game online* Mobile Legends?”

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini dilakukan agar dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan menjadi referensi tentang kebahasaan, khususnya mengenai kesantunan berbahasa. Meski kajian mengenai kesantunan bahasa telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, namun belum ada penelitian yang memfokuskan pada *game online* Mobile Legends yang dikaitkan dengan kesantunan berbahasa. Dengan begitu, penelitian ini

diharapkan dapat memberi kontribusi dan menjadi referensi baru tentang kesantunan berbahasa pada *game online* Mobile Legends.

2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pengaruh *game online* Mobile Legends terhadap kesantunan berbahasa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para orang tua dalam mengontrol anak sehingga dapat menyaring penggunaan bahasa pada saat bermain *game*, khususnya Mobile Legends.

