

PENGARUH PENGGUNAAN RAGAM BAHASA GAME ONLINE TERHADAP KESANTUNAN BERBAHASA MAHASISWA

Kusuma Mukti Dewantoro, Ahmad Khumaeni Zhakaria, Tegar Afianto, Dewi Puspa
Arum

Bisnis Digital, Manajemen, Kewirausahaan, UPN Veteran Jawa Timur

Email: kusumamukti12@gmail.com

Abstark

Perkembangan game online telah menciptakan lingkungan bahasa yang unik yang dapat memengaruhi perilaku bahasa penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan bahasa game online terhadap kesantunan bahasa mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai bahasa yang digunakan dalam game online cukup sopan dan santun. Namun, proporsi responden yang signifikan juga mengakui adanya kecenderungan untuk bereaksi dengan emosi yang kuat saat bermain game online, sehingga berujung pada penggunaan bahasa yang tidak sopan dan santun. Hal ini menunjukkan potensi dampak negatif penggunaan bahasa game online terhadap kesantunan bahasa mahasiswa.

Kata Kunci: Game Online, Kesantunan, Mahasiswa, Perilaku Bahasa, Etika Komunikasi.

Abstract

The development of online games has created a unique language environment that can influence the language behavior of its users. This study aims to analyze the impact of online game language usage on the politeness of university students' language. The research method used a quantitative approach with a survey method. The results showed that the majority of respondents perceived the language used in online games as moderately polite and respectful. However, a significant proportion of respondents also acknowledged a tendency to react with strong emotions while playing online games, leading to the use of impolite and disrespectful language. This highlights the potential negative impact of online game language usage on the politeness of university students' language.

Keywords: game online, politeness, university students, language behavior, communication ethics.

Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita berkomunikasi menggunakan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, dan tujuan kepada orang lain serta memungkinkan untuk menciptakan kerja sama antar individu (Mailana, 2022). Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional yang selalu kita pakai, sangat berperan penting dalam membentuk identitas dan karakter bangsa. Pemahaman terkait banyaknya ragam bahasa telah melekat dalam diri saat berinteraksi sosial. Oleh karena itu, kita sebagai masyarakat harus perhatian terhadap penggunaan bahasa Indonesia yang bijak dalam berbagai konteks, terutama di kalangan mahasiswa.

Berkaitan dengan perkembangan era teknologi, hal ini menambah pula perkembangan ragam bahasa. Dewi (2018) mengungkapkan bahwa internet merupakan media yang banyak digunakan para penutur bahasa untuk berkomunikasi jarak jauh dan dalam perkembangannya pemakaian bahasa Indonesia mulai bergeser digantikan dengan pemakaian bahasa anak remaja yang disebut bahasa gaul. Penggunaan kosakata bahasa gaul pada jejaring sosial seperti instagram dan twitter terus berkembang dan berganti mengikuti tren.

Salah satu perkembangan teknologi yang pesat dan dapat membuat ragam bahasa baru terjadi dalam dunia game. Game online, sebuah game yang dapat terhubung dengan internet dan dapat berinteraksi dengan orang di seluruh negara tanpa harus bertatap muka. Interaksi dalam game ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Kusumawardhani (2015) yang menyatakan bahwa seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, interaksi sosial maupun kontak sosial yang pada umumnya terjadi pada dunia nyata akan berganti melalui media komunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Hal ini menjadi fenomena yang menarik perhatian banyak kalangan, termasuk mahasiswa.

Interaksi mahasiswa dalam penggunaan bahasa seringkali terpengaruh oleh pesatnya perkembangan teknologi, khususnya ketika bermain game online. Penggunaan ragam bahasa dalam game online menjadi bagian tak terpisahkan dari pengalaman bermain, membentuk gaya komunikasi baru yang unik dan menarik perhatian. Penggunaan istilah netizen, singkatan, dan istilah baru di dunia digital dapat terjadi dengan cepat di kalangan mahasiswa, yang cenderung aktif dalam menggunakan teknologi. Fenomena ini tidak hanya menciptakan ragam ekspresi bahasa baru, tetapi juga telah menjadi budaya dalam dunia digital.

Namun, fenomena ini tentunya juga memiliki dampak buruk. Perubahan perilaku mahasiswa dalam berbahasa menjadi suatu masalah yang muncul seiring dengan berkembangnya penggunaan ragam bahasa dalam game online. Beberapa mahasiswa yang bermain game online sering mengucapkan beberapa kata atau

kalimat yang kurang sopan untuk mengekspresikan perasaannya dalam bermain game. Berawal dari segi tata bahasa, sopan santun, hingga penggunaan kata-kata kasar, semuanya menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari dampak yang timbul akibat penggunaan ragam bahasa dalam dunia game.

Tidak hanya perubahan perilaku bahasa, rusaknya moral di kalangan mahasiswa yang disebabkan oleh penggunaan game online juga sering kita temui. Adanya kecenderungan keluar dari batas norma-norma sosial dan etika yang berlaku. Hal ini dapat mengancam integritas moral mahasiswa, yang tentunya akan berdampak pada pembentukan karakter generasi penerus bangsa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dan menganalisis pengaruh penggunaan ragam bahasa dalam game online terhadap kesantunan berbahasa mahasiswa. Dengan menganalisis dan merinci pengaruhnya pada perubahan perilaku bahasa dan potensi rusaknya moral, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang dampak game online pada ragam berbahasa mahasiswa. Melalui pemahaman ini, diharapkan juga dapat ditemukan solusi atau saran yang tepat untuk menghadapi tantangan yang muncul seiring dengan perkembangan dunia digital.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei.

2.1 Waktu dan Tempat

2.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

2.2.2 Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian dimulai dari bulan awal Maret sampai akhir April 2024 dan dilakukan setiap hari Rabu.

2.2 Sumber data

Pengumpulan data primer dilakukan dengan melalui penyebaran kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa mengenai pengaruh penggunaan ragam bahasa game online terhadap kesantunan berbahasa mahasiswa. Selain itu kami menggunakan data sekunder dengan melakukan studi pustakan dengan menggunakan sumber-sumber dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini

2.3 Metode Pengumpulan Data

2.3.1 Metode Angket (Kuesioner)

Pada penulisan artikel ini kami menggunakan Instrumen penelitian berupa kuesioner yang berisi pertanyaan tentang kebiasaan bermain game dan Penggunaan ragam bahasa game online dan Kesantunan berbahasa.

2.3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jatim yang aktif bermain game online. Sampel dalam penelitian ini menggunakan kuota sampling yaitu sebanyak 50 orang responden dengan teknik penarikan sampel berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

2.3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2008,hal.142) bahwa : Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

2.4 Tahapan Penelitian

Terdapat 5 tahapan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tinjauan Pustaka

Langkah pertama penelitian ini adalah menelusuri teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini dilakukan untuk membangun landasan teoretis serta memperkuat argumen penelitian.

2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah selanjutnya adalah merancang instrumen penelitian untuk mengukur variabel yang diteliti. Dalam hal ini kami menyusun pertanyaan untuk mengukur penggunaan ragam bahasa game online dan kesantunan berbahasa mahasiswa.

3. Pengumpulan Data

Setelah instrumen penelitian siap, data dikumpulkan dari responden yang sesuai dengan kriteria penelitian.

Responden:

- Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
- Mahasiswa yang pernah bermain game online.

Teknik pengumpulan data:

- Penyebaran kuesioner online

4. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Metode analisis:

- Statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data responden dan variabel penelitian.

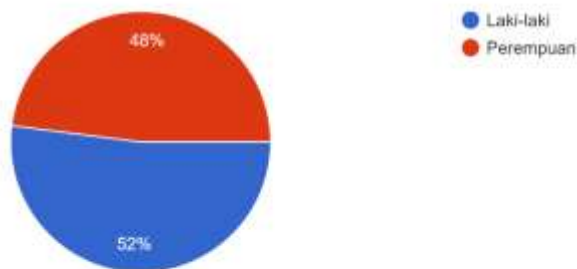
5. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, kemudian menyimpulkan apakah terdapat pengaruh penggunaan ragam bahasa game online terhadap kesantunan berbahasa mahasiswa lalu kesimpulan ditulis dengan singkat, padat, dan jelas.

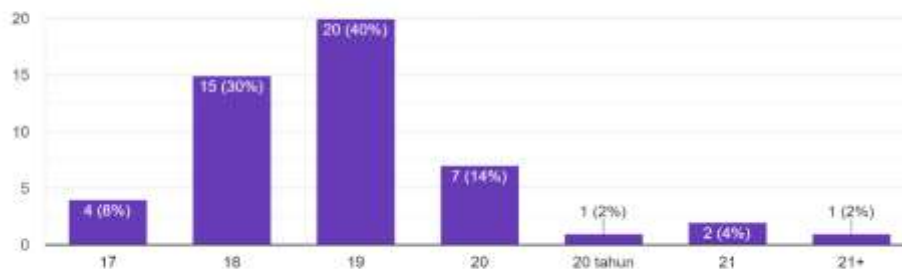


HASIL PENELITIAN DAN PENGAMATAN

Jenis Kelamin:
50 jawaban

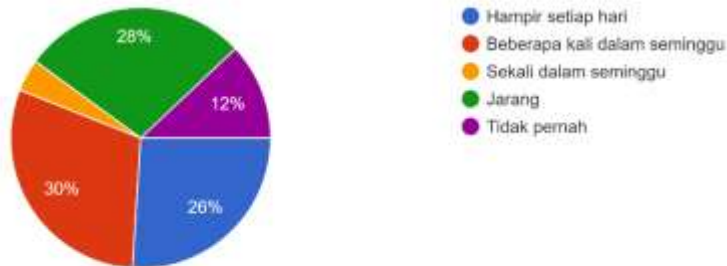


Usia: (misal:18)
50 jawaban



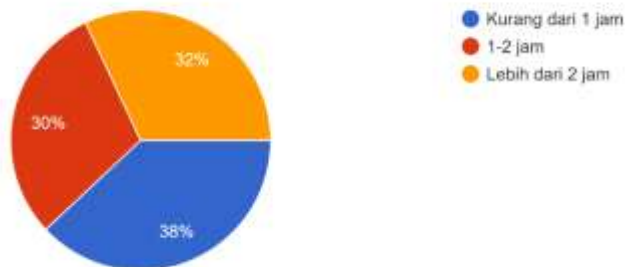
Seberapa sering Anda bermain game online?

50 jawaban



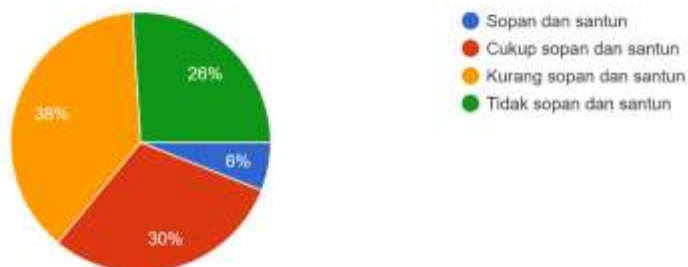
Berapa lama rata-rata Anda bermain game online dalam sehari?

50 jawaban

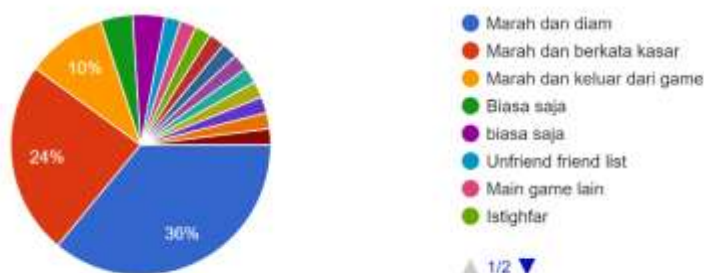


Menurut Anda, bagaimana ragam bahasa yang digunakan dalam game online?

50 jawaban



Ketika Anda kalah dalam pertandingan game online, apa yang biasanya Anda lakukan?
50 jawaban



PEMBAHASAN

Dari hasil kuesioner yang kami bagikan, kami mendapatkan data dengan jumlah responden sebanyak 50, mayoritas dari mereka adalah laki-laki dengan proporsi sebesar 52%, sementara 48% sisanya adalah perempuan. Hasil ini mencerminkan perbandingan gender dalam hoby bermain game online, di mana laki-laki masih mendominasi. Selain itu, rata-rata usia responden yang tercatat sebesar 19 tahun menunjukkan bahwa pemain game online dapat berasal dari berbagai kelompok usia, dengan representasi yang signifikan dari kalangan muda.

Dari data juga disebutkan bahwa mayoritas responden (30%) melaporkan bermain beberapa kali dalam seminggu, sementara 36% menghabiskan waktu hampir setiap hari untuk bermain game. Hal ini membuktikan bahwa popularitas dan game online sebagai bentuk hiburan yang disukai oleh banyak individu. Namun, perlu diperhatikan bahwa beberapa responden (32%) menjawab bahwa mereka menghabiskan waktu bermain game selama lebih dari 2 jam setiap kali mereka bermain, hal ini menunjukkan potensi risiko terkait kecanduan game dan dampak negatifnya terhadap fisik dan mental.

Selanjutnya kami mendapat data penting yang sesuai dengan judul penelitian ini. Kami mendapatkan data dari responden terhadap ragam bahasa yang digunakan dalam game. Sebagian besar responden (38%) menganggap ragam bahasa tersebut kurang sopan dan santun, sementara 6% responden menganggap sopan dan santun. Kemudian sebagian dari mereka (30%) menganggapnya cukup sopan dan santun. Namun, ada juga sebagian yang signifikan (26%) yang berpendapat bahwa ragam bahasa yang digunakan dalam game itu tidak sopan dan santun. Hal ini menggambarkan keragaman pandangan di antara responden terkait etika dan perilaku dalam lingkungan game online.

Kemudian diperoleh dari 50 responden, terungkap bahwa sebagian responden memiliki kecenderungan untuk bereaksi dengan emosi yang kuat saat bermain game online. Sebanyak 24% dari mereka mengaku merasa marah dan cenderung menggunakan kata-kata kasar selama bermain game online. Selain itu, sebanyak 36%

responden melaporkan bahwa mereka merasa marah namun memilih untuk diam. Hal ini mengindikasikan adanya ketidakcocokan di antara para pemain game terkait dengan norma kesantunan berbahasa dalam lingkungan game online.

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan bahasa yang tidak pantas atau kasar dalam game online tidak hanya mencerminkan kurangnya etika komunikasi, tetapi juga dapat membentuk budaya yang tidak sehat di antara komunitas pemain. Bahasa yang kasar atau tidak pantas dapat menyebabkan ketegangan, konflik, dan bahkan bullying di dalam game. Oleh karena itu, etika komunikasi yang baik menjadi semakin penting dalam upaya menciptakan lingkungan game online yang nyaman dan aman bagi semua pemain.

KESIMPULAN

Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan ragam bahasa game online terhadap kesantunan berbahasa mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa terpapar bahasa yang kurang sopan dan santun pada saat bermain game online. Hal ini berpotensi memengaruhi perilaku bahasa mereka, seperti penggunaan kata-kata kasar saat marah. Oleh karena itu, edukasi dan kesadaran bagi mahasiswa untuk menggunakan bahasa yang sopan dan santun dalam berkomunikasi, baik di dalam maupun di luar game online, perlu ditingkatkan.

Upaya ini dapat dilakukan melalui edukasi, membangun komunitas game online yang beretika, dan mengembangkan platform game online yang memantau penggunaan bahasa.

Daftar Pustaka

Mailana, Okarisma. "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia." KAMPRET Journal, Vol. 1 No 2, 2022.

Sugiyono, 2010. Metode penelitian bisnis. Bandung: Alfabeta

Gustiasari, D. R. (2018). Pengaruh perkembangan zaman terhadap pergeseran tata Bahasa Indonesia; Studi kasus pada pengguna instagram tahun 2018. *Jurnal Renaissance*, 3(2), 433-442.

Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.