

## PENGARUH GAME ONLINE (MOBILE LEGEND DAN GENSHIN IMPACT) DALAM PEMEROLEHAN BAHASA

Joy Clarissa Tarigan<sup>1</sup>, Elisabet Delayanti Hutapea<sup>2</sup>, Rafiqa Hani<sup>3</sup>, David Septian Sibarani<sup>4</sup>,  
Pricilia Rotua Saruksuk<sup>5</sup>, Muhammad Surip<sup>6</sup>

[joy.4222510001@mhs.unimed.ac.id](mailto:joy.4222510001@mhs.unimed.ac.id)<sup>1</sup>, [elisabet.4223510017@mhs.unimed.ac.id](mailto:elisabet.4223510017@mhs.unimed.ac.id)<sup>2</sup>,  
[rafiqa.4223210009@mhs.unimed.ac.id](mailto:rafiqa.4223210009@mhs.unimed.ac.id)<sup>3</sup>, [david.4223210025@mhs.unimed.ac.id](mailto:david.4223210025@mhs.unimed.ac.id)<sup>4</sup>,  
[pricilia.4223210003@mhs.unimed.ac.id](mailto:pricilia.4223210003@mhs.unimed.ac.id)<sup>5</sup>, [surif@unimed.ac.id](mailto:surif@unimed.ac.id)<sup>6</sup>

Universitas Negeri Medan

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh game online dalam pemerolehan bahasa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan analisis deskripsi dengan mengobservasi secara langsung pada game Mobile Legend dan Genshin Impact. Kemudian data penelitiannya merupakan kesalahan dalam mengerti makna sebenarnya dalam suatu bahasa. Sumber datanya adalah wawancara kepada pemain Mobile Legend dan Genshin Imp Game Online, Mobile Legend, Genshin Impact pada fitur komunikasi di dalam game tersebut. Hasil penelitiannya terdapat beberapa kata yang memiliki makna berbeda dari yang sebenarnya, yaitu : terdapat 6 kata seperti lol, blok, bot, kill steal, sepuh dan troll. Kata-kata ini menjadi bahasa slang di dalam game online tersebut dan terbawa penggunaannya pada kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan banyaknya tiktokers dan youtubers yang mempopulerkan atau menggunakan bahasa ini sebagai humor bahasa toxic, sehingga banyak orang-orang yang menggunakannya tanpa mencari tahu makna bahasa yang sebenarnya.

**Kata Kunci:** Game Online, Mobile Legend, Genshin Impact.

### ABSTRACT

*This research aims to describe the influence of online games on language acquisition. The research method used is a qualitative method with descriptive analysis by directly observing the games Mobile Legend and Genshin Impact. Then the research data is an error in understanding the actual meaning of a language. The data source is interviews with Mobile Legend and Genshin Impact Online Game players about the communication features in the game. The research results showed that there were several words that had different meanings from the actual ones, namely: there were six words such as lol, block, bot, kill, steal, elder, and troll. These words have become slang in online games and have been used in everyday life. This is because many TikTokers and YouTubers have popularized or used this language as humor or toxic language, so many people use it without finding out the meaning actual language*

**Keywords:** Game Online, Mobile Legend, Genshin Impact.

### PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi dan teknologi komunikasi menjadi aspek dan elemen yang dapat saling berkaitan. Teknologi untuk hal permainan dalam berbasis digital menjadi aspek yang dapat berkembang pesat. Kemunculan permainan berbasis digital tersebut menjadi salah satu sasaran penting untuk perkembangan komunikasi setiap manusia yang berkembang. Seiring perkembangan zaman dan perkembangan dunia teknologi. Banyak permainan berbasis digital yang ada. Munculnya berbagai macam permainan dengan berbasis digital tersebut menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan dunia peradaban manusia. Perkembangan teknologi dalam abad ke-20 menjadi salah satu perkembangan terpesat dalam peradaban yang ada (Almutazam dan Irman, 2022).

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Game online ini jika

ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. Game online yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat game online yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu game online hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh. Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai tingkat SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main game online di dalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan game online akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah (Rahyuni dkk., 2021).

Industri game global berkembang pesat sejak awal pandemi Covid-19, dimana orang-orang lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game selama karantina berlangsung. Dalam hal ini banyak game online mulai terkenal dan semakin banyak peminatnya, contohnya seperti Mobile Legend dan Genshin Impact.

Game online yang banyak dimainkan oleh anak-anak ialah game mobile legends. game ini sangat populer di Indonesia dan menjadi game pertama teratas di appstore maupun di google play store. Seperti yang dilansir oleh Liputan 6 pada tanggal 5 september 2018 yang diucapkan oleh Operational Manager Moonton Indonesia yaitu Dimas Wiratama S, yaitu cukup besar nya pemakai aktif game mobile legends di Indonesia hingga lima puluh juta dari total seratus tujuh puluh juta pemakai aktif tiap bulan diseluruh dunia. Dalam hal ini Indonesia dijadikan sebagai contributor terbanyak (Andina Librianty, 2018)

Selain itu permainan yang berhasil dipasarkan tahun 2020 lalu adalah Genshin Impact. Genshin Impact adalah permainan free-to-play (gratis) dengan genre action role-playing game (RPG). Genshin Impact mengambil sistem permainan lintas platform disaat keadaan pasar game sedang berkembang pesat. Strategi ini merupakan langkah yang baik, karena pengembangan permainan cross-platform membuka peluang bagi perusahaan untuk memperoleh pengguna baru dengan jumlah yang banyak serta meningkatkan engagement pengguna terhadap permainan tersebut (Zahraperi dan Kusdiby, 2021).

Karena perkembangan game online seperti Mobile Legend dan Genshin Impact semakin banyak hal-hal baru didalamnya yang dapat menarik banyak peminat. Mobile Legend dan Genshin Impact merupakan situs game global yang didalamnya dilengkapi fitur untuk berkomunikasi antar negara, karena perbedaan bahasa dan kebudayaan terbentuklah bahasa baru (bahasa slang) dalam game tersebut. Namun, karena minimnya pengetahuan dan literasi dalam berbahasa, terkhususnya warga Indonesia mengartikan bahasa Inggris atau singkatan dari bahasa Inggris menjadi suatu kata hinaan/bahasa kasar di Indonesia. Hal ini membuat terjadi kesalahan makna sebenarnya dalam suatu kata atau singkatan.

Kesalahan makna dalam menggunakan suatu bahasa di dalam game online terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Banyak anak-anak muda berbicara dengan menggunakan bahasa tersebut, sehingga bertambahnya bahasa baru (bahasa slang) di Indonesia karena kesalahan memahami makna sebenarnya dari bahasa atau kata tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, penelitian ini ingin menganalisis banyaknya kesalahan dalam memahami makna suatu bahasa dari bermain game online. Peneliti melakukan observasi secara langsung dengan cara memainkan game tersebut (Mobile Legend dan Geshin Impact) untuk mendapatkan kesalahan dalam memahami makna suatu bahasa yang digunakan.

## **METODE PENELITIAN**

Penulis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif untuk objek yang diteliti, game Mobile Legend dan Genshin Impact. Penulis memilih penelitian kualitatif karena pada dasarnya penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan karakteristik dan fenomena yang termasuk dalam suatu kategori. Selain itu, peneliti mencari hubungan antar fenomena dengan membandingkan perbedaan atau kesamaan karakteristik dari berbagai gejala yang ditemukan. Untuk membentuk teori, para peneliti mengklasifikasikan gejala dengan ciri-ciri yang sama dan membuat "generalisasi".

Dalam hal ini, penulis akan menjelaskan bagaimana game tersebut digunakan sebagai media untuk berinteraksi dengan orang-orang yang berbeda kebudayaannya. Penjelasan game ini dilakukan dengan membandingkannya dengan cara umum penggunaan fitur pada aplikasi game. Fitur tersebut biasanya memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, seperti menghubungi (call), mengirim pesan (message), atau mengirim suara (voice note). Dalam hal ini, peneliti memperoleh data perbedaan makna suatu bahasa yang sebenarnya sehingga menciptakan kebiasaan baru dalam berbahasa dan berbicara dalam kehidupan sehari-hari.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seiring berkembangnya teknologi, game online juga ikut mengalami peningkatan sehingga peminat game online semakin banyak karena untuk mengisi waktu luang atau sebagai hiburan semata. Game online yang cukup populer beberapa tahun terakhir di kalangan masyarakat seperti mobile legends, yang populer sejak rilis pada tahun 2016 dan genshin impact sejak rilis tahun 2020. Menyebabkan meningkatnya kesalahan dalam mengerti makna sebenarnya dalam suatu bahasa karena kurangnya pemahaman literasi pada penggunaan bahasa dalam game online, Peneliti menganalisis pemerolehan perbedaan makna suatu bahasa sebenarnya contohnya, yaitu:

### **1. LOL (Laugh of Loud) dan blok**

Dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan kata lol merujuk pada ekspresi tertawa yang terbahak-bahak namun dalam permainan, hal ini merujuk pada suatu kata kasar t\*lol, sehingga bermaksud untuk menghina seseorang dengan mengatakan bodoh. Selain itu juga untuk menertawakan permainan seseorang yang buruk implikasi kalimat saat bermain game online.

“lu lol banget, daritadi mati terus”

“lol banget musuhnya, langsung maju tanpa mikirin strategi haha



## 2. Bot

Dalam kehidupan sehari-hari, "bot" biasanya merujuk pada program komputer atau perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu secara otomatis.

Implikasi kalimat saat bermain game online

“lu main kayak bot”



Dalam permainan Mobile Legends, "bot" merujuk pada player yang melakukan permainan seperti dijalankan oleh program computer.

## 3. Kill steal

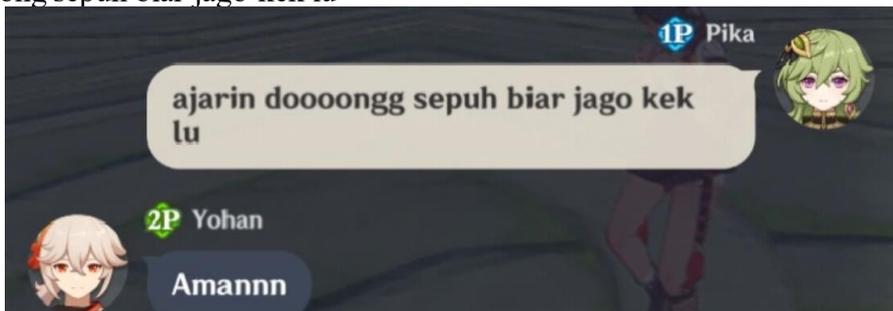
Istilah "kill steal" dalam game Mobile Legends mengacu pada situasi di mana seorang pemain mengambil kill atau membunuh musuh yang sudah hampir mati, padahal pemain lain telah berusaha untuk membunuhnya. Kill steal sering digantikan dengan penggunaan kata "nyampah" sedangkan dalam konteks kehidupan sehari-hari, "nyampah" sering digunakan untuk menggambarkan perilaku yang tidak pantas atau menjengkelkan, seperti membuang sampah sembarangan di tempat umum atau menumpahkan barang-barang tanpa memperhatikan kebersihan.



## 4. Sepuh

Dalam bahasa Indonesia arti kata tersepuh adalah tua dan berpengalaman namun dalam permainan online Genshin Impact hal itu berubah makna menjadi seseorang yang jago atau mahir dalam permainan tersebut. Arti kata ini jadi sering digunakan oleh anak muda dalam kehidupan sehari-hari implikasi kalimat saat bermain game online

“Ajarin dong sepuh biar jago kek lu”

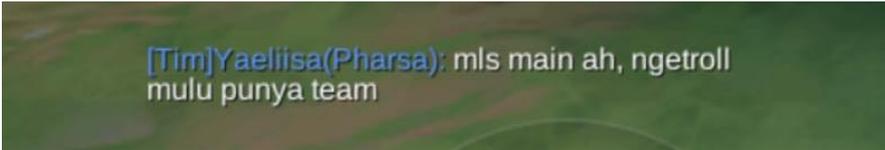


Dalam permainan online, kata ini lebih sering digunakan untuk memuji seseorang dalam bermain permainan online tersebut.

## 5. Troll

Troll adalah seseorang yang sengaja membuat komentar atau postingan yang provokatif, menyinggung, atau menyebabkan perdebatan dengan tujuan untuk mengganggu, memancing reaksi emosional, atau mencari perhatian implikasi kalimat saat bermain game online.

"Males main ah ngetroll mulu punya tim"



[Tim]Yaellisa(Pharsa): mls main ah, ngetroll mulu punya team

Dalam game, kata troll ini digunakan untuk mengungkapkan permainan lawan yang tidak baik dan suka bermain sembarangan.

Jika diamati secara mendalam, saat sedang bermain game online anak-anak secara refleks dan terus-menerus menggabungkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu (B1) dengan bahasa Inggris (B2) yang mereka dapatkan dari game online. Hal ini sejalan dengan hakikat pemerolehan bahasa dapat terjadi jika melakukan perbuatan yang berulang-ulang, sehingga akan menyimpan simbol dan tanda-tanda yang akhirnya membentuk bahasa verbal dan nonverbal yang digunakan sebagai alat komunikasi antarmanusia (Hendriyanto & Putri, 2019).

Penggunaan bahasa slang tersebut telah sering digunakan dalam Mobile Legend dan Genshin Impact, saat peneliti bertanya dan memberi tahu makna bahasa yang sebenarnya kepada pemain game online. Sebagian besar tidak mepedulikan makna sebenarnya dan terus melakukan hal tersebut. Peneliti menyimpulkan, hal ini terjadi karena perkembangan emosi anak telah terpengaruh akibat lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online. Berdasarkan observasi langsung, rata-rata anak memainkan Mobile Legend adalah 3-8 jam dan pada Geshin Impact rata-rata 2-5 jam perhari. Hasil ini memberikan dampak yang menonjol adalah gangguan mental berupa mudah emosional serta mengeluarkan kata-kata kasar selam bermain game Mobile Legend dan Genshin Impact, apalagi jika mengalami kekalahan. Sering sekali emosi jika mengalami kekalahan dan itu juga menularkan pada kehidupan pribadi mereka, sehingga sering kali mereka emosi dan berkata-kata kasar (Janttaka dan Juniarta, 2020). Hal ini membentuk kepribadian yang keras kepala terhadap anak sehingga sulit untuk dinasehati.

Penggunaan bahasa slang ini juga dipopulerkan oleh beberapa tiktokers dan youtubers, sehingga penggunaanya semakin marak dan anak-anak semakin tidak peduli makna sebenarnya karena lebih banyak yang menggunakan bahasa slang tersebut. Anak-anak menyukai menonton tiktoker dan youtuber tertentu untuk mencari hiburan atau tutorial agar bisa bermain dengan baik dan menang. Umumnya mereka mengikuti gaya bahasa tiktoker dan youtuber yang mereka tonton. Sebagian besar tiktoker dan youtuber memiliki humor bahasa toxic yang merupakan humor dengan istilah-istilah atau ungkapan-ungkapannya menggunakan konotasi negatif, kasar, atau menyinggung untuk mengejek, mengolok-olok, atau menyindir seseorang. Humor bahasa toxic sering digunakan para konten kreator gaming untuk menarik perhatian penontonnya, menciptakan sensasi, dan menciptakan ekspresi atau emosi mereka dalam bermain game. Fenomena ini menjadi trend dikalangan anak muda dan bukan lagi menjadi kekhawatiran terbawanya bahasa tersebut ke dunia nyata, akan tetapi sudah menjadi fenomena yang sering terlihat dan terdengar dalam tongkrongan mereka (Irpana, 2023).

## **KESIMPULAN**

Pengaruh game online dalam pemerolehan bahasa mendapatkan makna berbeda dalam bahasa lainnya. Hal ini disebabkan karena anak-anak terus menggabungkan bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris yang diperoleh dari game online, selain itu hal ini juga disebabkan karena kurangnya pemahaman penggunaan bahasa Inggris yang diperoleh dan menggabungkannya dengan bahasa Indonesia tanpa mengetahui makna sebenarnya dari bahasa Inggris tersebut. Bahasa yang diperoleh tersebut menjadi bahasa slang dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almutazam, F., & Irman, I. (2022). Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah. *KINEMA: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*, 1(2), 101-112.
- Andina Librianty. (2018). Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/tekno/read/3637149/indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>. Diakses pada 20 Mei 2024.
- Hendriyanto, A., & Putri, N. P. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran Berbahasa*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Irpana, A. H. (2023). Humor Bahasa Toxic dalam Konten Kreator Gaming dan Implikasinya terhadap Perilaku Berbahasa Mahasiswa: Analisis Etika Komunikasi Islam. *UInScof*, 1(2), 1051-1069.
- Janttaka, N & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
- Zahraputeri, A., & Kusdiby, L. (2021, September). Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 12, pp. 1273-1278).