

BENTUK DAN TIPE MAKIAN DALAM KOLOM KOMENTAR PERMAINAN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* PADA APP STORE

Mikola Muhammad Akbar
Universitas Sebelas Maret
akbarmikola@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena makian yang terjadi dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk satuan gramatika dan tipe makian yang digunakan. Penelitian ini berbasis semantik dan berjenis penelitian kualitatif deskriptif. Data penelitian berupa kalimat yang di dalamnya mengandung makian berupa kata, frase, dan klausa. Data diambil setiap hari mulai dari 01 Januari 2021 s.d. 31 Maret 2021. Metode penyediaan data yang digunakan adalah metode simak dengan teknik dasar simak bebas libat cakap dengan teknik catat. Metode analisis data yang digunakan adalah metode agih dengan teknik bagi unsur langsung, teknik lesap, dan teknik ganti. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store dapat dibagi menjadi tiga bentuk satuan gramatika, yaitu berupa kata, frasa, dan klausa. Berdasarkan hasil analisis terdapat 190 makian berbentuk satuan gramatika, dengan perincian: (i) 124 kata; (ii) 38 frasa; dan (iii) 28 klausa. Selain itu, tipe makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store berupa 1) perbandingan manusia dengan hewan yang secara konvensional dianggap memiliki perilaku tertentu, 2) istilah atau julukan yang berasal dari organ tubuh yang ditabukan, efluvia tubuh (bau atau sekresi), dan perilaku seksual, 3) julukan atau sapaan disfemistik yang diambil dari karakter fisik yang terlihat sehingga dianggap seolah menjadi orang yang abnormal, 4) kutukan dan julukan yang menggunakan istilah dari abnormalitas mental atau penyakit jiwa, dan 5) istilah penghinaan atau tidak hormat yang menyerukan penghinaan pada karakter yang dituju.

Kata kunci: makian, semantik, bentuk makian, tipe makian, mobile legends

Abstract

This research was conducted based on the phenomenon of swearing that happened in the comments column of Mobile Legends: Bang Bang game on App Store. This research aims to identify the form of swearing grammatical units and type of swearing are used. This research is based on semantics and the type qualitative research is descriptive. The data used in this research are sentences that contains swearing in the form of words, phrases, dan clauses. This research data is taken daily start January 1st 2021 until March 31nd 2021. This data was obtained using a method of listening with the free-to-competent listening technique and the note-taking technique. The analysis of research data conducted by Agih method with basic techniques Bagi Unsur Langsung, lesap techniques and substitution techniques. The results of the data analysis show that the use of swearing in the comments column of Mobile Legends: Bang Bang game on App Store can be divided into three forms of grammatical units, such as words, phrases, and clauses. Based on the resukts of the analysis there are 190 swearing data that can be defined as grammatical units, with details: (i) 124 words; (ii) 38 phrases, and (iii) 28 clauses. Also type of Swearing such as; 1) a comparison between humans and animals that are conventionally considered to have certain behaviors, 2) term or nickname derived from taboo body organs, body effluvia (odor or secretion), and sexual behavior, 3) nickname or dysphemistic greetings taken from physical characters that are seen so that it is considered to be an abnormal person, 4) curses and nicknames that use the term from mental abnormalities or mental illness, and 5) the term insult or disrespect that calls insult to the intended character.

Keywords: mwearng, semantics, form of swearing, type of swearing, mobile legends

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki sifat yang arbitrer, tidak menutup kemungkinan bahasa baru akan muncul kapan saja dengan seiring perkembangan zaman. Beberapa bentuk perkembangan bahasa dapat dilihat dari bertambahnya kosakata dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) atau pemutakhiran pada KBBI sejumlah 1.097 untuk entri baru pada Oktober 2020, kemudian integrasi dari bahasa asing, serta munculnya bentuk-bentuk gaya bahasa baru dan faktor perkembangan teknologi.

Salah satu perkembangan teknologi yang melibatkan bahasa sebagai media penyampaian materinya ialah *aplikasi penyedia layanan*. Salah satunya adalah App Store. App Store merupakan platform distribusi aplikasi untuk iOS yang dikembangkan dan dikelola oleh Apple Inc. Penyedia layanan ini menyediakan bagi penggunanya menjelajah dan mengunduh aplikasi yang dikembangkan oleh pihak Apple. Salah satu layanan yang dihadirkan yaitu kategori permainan.

Pada kategori tersebut terdapat permainan terfavorit yang menduduki peringkat pertama pada kategori *Permainan Aksi*, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*. Berangkat dari peringkat tersebut peneliti beranggapan bahwa banyak sekali pengguna yang mengunduh dan menggunakan aktif permainan tersebut. Permainan itu juga didukung oleh pemerintah Indonesia dengan adanya pengadaan kejuaraan Piala Presiden 2019 pada 12 April 2019 pada kategori *E-Sport* (Olahraga Elektronik). Selain itu, diadakan pula pertandingan kelas dunia yang diadakan oleh *Moonton* (pihak pengembang permainan *Mobile Legends: Bang Bang*) yaitu *MLBB World Championship 2019 (M1)* pada 19 November 2019 di Kuala Lumpur. Dalam pertandingan tersebut Indonesia meraih juara dunia peringkat pertama dengan peserta 16 tim dari 14 negara. Pada *MLBB World Championship 2021 (M2)* yang diselenggarakan mulai 18 Januari–24 Januari 2021 di Singapura, Indonesia meraih juara peringkat ketiga dengan peserta 12 tim dari 9 negara. Kemudian, permainan ini juga merupakan salah satu cabang olahraga elektronik pada Pesta Olahraga Asia Tenggara 2019 (SEA Games 2019) 30 November -11 Desember 2019 di Filipina. Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* juga merupakan salah satu cabang olahraga elektronik Pada Pekan Olahraga Nasional (PON) 2021 di Papua.

Meskipun *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu permainan yang sangat *digandrungi* pengunduhnya, banyak pengguna yang masih tidak memandang indah penggunaan bahasa pada kolom komentar permainan tersebut. Padahal, manusia pada umumnya berinteraksi untuk membina kerja sama antarsesamanya dalam rangka, membentuk, mengembangkan, dan mewariskan kebudayaannya dalam artian yang seluas-luasnya. Ada kalanya, atau seringkali manusia berselisih paham antarsesama (Wijana & Rohmadi, 2006). Pada persilihan paham antarsesama itu dapat ditemukan berbagai macam reaksi yang berbeda-beda oleh penggunanya, misalnya merasa kecewa, jengkel, kesal, terkejut, dan marah. Contoh data tidak mengindahkan bahasa seperti data (1) berikut.

- (1) *Goblok, moonton yg;*

Pada data (1) ditemukan makian dalam ungkapan *goblok*. *Goblok* merupakan bentuk kata tunggal dan dapat berdiri sendiri. Selain itu, *goblok* merupakan kata dasar karena tidak mendapatkan imbuhan.

Kata *goblok* menurut KBBI daring memiliki makna, yaitu 'bodoh sekali', kata tersebut termasuk makian karena penutur mengutarakan *goblok* kepada seseorang. Ungkapan itu dapat menyakiti perasaan seseorang yang dituju oleh penulis komentar tersebut.

Dalam semantik, upaya bahasa yang mengarah pada makna kasar untuk menggantikan kata-kata dan ungkapan yang terasa halus sehingga mengakibatkan perasaan terhadap pembaca atau pendengar merasa tidak nyaman, tertekan, sakit hati, atau tersinggung disebut disfemisme (Chaer, 2007). Hal itu didukung pula oleh Glück (1993) bahwa disfemisme adalah ucapan atau kalimat yang jelek, cabul, dan menghujat. Disfemisme juga merupakan ungkapan yang bias, melukai atau menyinggung, mengungkapkan hal-hal yang tabu, menggunakan kata-kata umpatan atau makian (Schimpfwörter), dan kata-kata yang bersifat vulgar (Vulgarismen). Dari situ, dapat dipahami bahwa disfemisme salah satu pengertiannya ialah makian.

Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan bahasa, khususnya bentuk dan tipe makian yang dilakukan oleh masyarakat dalam permainan ini. Dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, belum ada batasan dalam menyampaikan pendapat dan tidak ada norma yang terikat di dalamnya. Hal itu menyebabkan tidak sedikit orang yang menggunakan kata makian dalam menyampaikan pendapat secara terang-terangan. Kemudian, penggunaan makian jika dibiarkan dapat memunculkan perdebatan komunikasi yang berdampak negatif. Selain itu, pengguna makian dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* banyak digunakan oleh orang Indonesia. Hal tersebut terjadi dalam media *online* yang dapat diakses oleh siapa pun di seluruh dunia. Oleh karena itu, semakin banyak penggunaan makian dapat memberikan citra negatif pada nama baik Indonesia yang dikenal sebagai orang yang santun dan ramah.

Berdasarkan hal tersebut, perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk satuan gramatika dan tipe makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada *App Store*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk dan tipe makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada *App Store*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan hasil penelitian semantik, khususnya bentuk dan tipe makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada *App Store*, penelitian ini dapat dimanfaatkan dan digunakan lebih lanjut oleh pengembang perangkat lunak dalam penyediaan penyaring kata makian dalam kolom komentar.

Penelitian mengenai makian sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian oleh Wijana (2004) yang mendeskripsikan bentuk dan referensi makian dalam KBBI, Komik Indonesia, dan pemahaman seorang penulis sebagai bagian dari Indonesia. Kedua, Wijana (2008) penelitian tentang penggunaan kata kasar yang digunakan pengguna bahasa Jawa dalam bahasa Jawa *ngoko* dan *Krama*.

Penelitian ini menganalisis bentuk satuan gramatika dan tipe makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Wijana (2004) menjelaskan bentuk makian berupa, (a) makian berbentuk kata, (b) makian berbentuk frase, dan (c) makian berbentuk klausa. Sementara itu, Allan & Burridge (2006) menjelaskan tipe makian berupa (1) Istilah tabu yang digunakan untuk memaki, mengejek, menyakiti, dan memaki; (2) Makian serta serapah yang cabul; (3) perbandingan manusia dengan hewan yang secara konvensional dianggap memiliki perilaku tertentu; (4) istilah atau julukan yang berasal dari organ tubuh yang ditabukan, efluvia tubuh (bau atau sekresi), dan perilaku seksual; (5) julukan atau sapaan disfemistik yang diambil dari karakter fisik yang terlihat sehingga dianggap seolah menjadi orang yang abnormal; (6) kutukan dan julukan yang menggunakan istilah dari abnormalitas mental atau penyakit jiwa; (7) Disfemisme *sexist, racist, speciesist, classist, ageist*, dan kata berakhiran *-ist* lainnya yang berfungsi sebagai penghinaan; dan (8) istilah penghinaan atau tidak hormat yang menyerukan penghinaan pada karakter yang dituju.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif karena data yang diteliti berupa kata-kata dan bukan angka-angka. Moleong (2013) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus dan berbagai metode yang alamiah. Bentuk penelitian ini bersifat deskriptif. Djajasudarma (2010) mengatakan bahwa metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa. Sementara itu, dikatakan deskriptif karena data-data yang dikumpulkan bukanlah angka-angka, melainkan berupa kata-kata. Hal tersebut sebagai akibat dari metode kualitatif.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kalimat yang di dalamnya mengandung makian berupa kata, frase, dan klausa yang di dalamnya mengandung makian. Sumber data dalam penelitian ini pada media elektronik berupa tangkapan layar kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store yang diambil setiap hari mulai dari tanggal 01 Januari 2021 s.d. 31 Maret 2021. Pengambilan jangka waktu tersebut dengan alasan sedang berlangsungnya pelaksanaan kompetisi dunia, yaitu *MLBB World Championship 2021 (M2)* yang dianggap banyak pengguna aktif pengguna makian pada jangka waktu tersebut.

Penyediaan data didasarkan pada metode simak. Metode simak menurut (Mahsun, 2012) merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa yaitu data tertulis. Setelah itu, peneliti menggunakan teknik lanjutan, yaitu berupa teknik simak bebas libat cakap, artinya peneliti tidak terlibat dalam peristiwa pertuturan dan sama sekali tidak berperan dalam menentukan pembentukan dan pemunculan calon data (Mahsun, 2012). Selanjutnya dilakukan teknik catat, peneliti melakukan pencatatan data pada berkas *Microsoft Word*

di laptop dengan penulisan kode data agar mudah diklasifikasi untuk selanjutnya diproses pada tahap analisis data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih dengan teknik dasar Bagi Unsur Langsung, yaitu membagi satuan lingual data menjadi beberapa unsur dan unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 2015). Langkah selanjutnya menggunakan teknik lesap, yaitu penghilangan atau pelepasan unsur satuan lingual data yang nantinya akan dihasilkan tuturan berbentuk ABC, ABD, ACD, atau BCD jika tuturan data semula berbentuk ABCD (Sudaryanto, 2015). Kemudian menggunakan teknik lanjutan ganti, yaitu penggantian unsur satuan lingual sehingga dihasilkan tuturan dengan bentuk ABCS, ABSD, ASCD, SBCD, jika tuturan data semula berbentuk ABCD (Sudaryanto, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah, yaitu bentuk satuan gramatika makian dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada *app store*, ditemukan sebanyak 190 data makian yang telah diklasifikasikan berdasarkan bentuk satuan gramatikanya dalam kata dasar, kata turunan, dan klausa. Berikut tabel terkait bentuk satuan gramatika makian dalam permainan *mobile legends: bang bang* pada *app store*.

Tabel 1
Bentuk Satuan Gramatika Makian dalam Permainan *Mobile legends: Bang Bang* pada App Store

Bentuk	No. Data	Jumlah	Persentase
Kata dasar	1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 15, 17, 22, 25, 26, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 89, 91, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 111, 112, 113, 115, 116, 117, 119, 120, 123, 124, 127, 130, 131, 133, 135, 136, 137, 142, 144, 148, 149, 150, 151, 154, 156, 158, 159, 160, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 174, 175, 178, 179, 180, 181, 183, 185, 188, 190	124	65%
Frasa	8, 16, 19, 20, 21, 48, 58, 70, 71, 72, 90, 94, 109, 114, 118, 121, 122, 134, 138, 139, 140, 145, 146, 147, 152, 155, 161, 162, 171, 172, 173, 176, 177, 182, 184, 186, 187, 189	38	20%
Klausa	3, 11, 13, 14, 18, 23, 24, 27, 30, 32, 33, 39, 41, 59, 61, 62, 84, 88, 110, 125, 126, 128, 129, 132, 141, 143, 153, 157	28	15%
Jumlah		190	100%

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan 190 data makian dalam permainan *mobile legends: bang bang* pada app store. Bentuk satuan gramatika data makian tersebut terdiri dari 124 kata dasar dengan persentase sebesar 65%, 38 frasa dengan persentase sebesar 20%, 28 klausa dengan persentase sebesar 15%. Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa penggunaan makian dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada app store bentuk kata dasar paling banyak digunakan, sedangkan penggunaan makian bentuk kalimat paling sedikit ditemukan. Berikut paparan analisis terkait satuan gramatika makian bentuk kata dasar dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada app store.

Kata Dasar

Pada kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada app store, ditemukan 124 data makian yang tergolong dalam kategori kata dasar. Berdasar banyaknya data yang ditemukan, bentuk itu merupakan bentuk yang paling dominan. Berikut pemaparan analisis satuan gramatika makian bentuk kata dasar.

(2) Game *tai* ngeleg trs tiap hari. (1/ML/01/JAN/21)

Pada data (2) ditemukan ungkapan makian pada kata *tai*. *Tai* berasal dari kata *tahi*. Kata *tahi* menurut KBBI daring memiliki arti '*kotoran, endapan, atau barang yang dianggap sebagai ampas*'. Pada komentar tersebut, *tai* ditunjukkan kepada seseorang, yaitu *game*, sehingga ungkapan tersebut dianggap makian karena menyamakan *game* dengan kotoran, endapan atau barang yang dianggap sebagai ampas.

Kata *tai* merupakan bentuk kata tunggal dan dapat berdiri sendiri. Selain itu, *tai* merupakan kata dasar karena tidak mendapatkan imbuhan.

Data (2) dapat dijadikan komentar yang bermakna netral jika ungkapan *tai* dilesapkan seperti pada (2a).

(2a) Game ngeleg trs tiap hari.

Data makian lain dapat ditemukan dalam kolom komentar yang dapat dilihat dalam data (3) berikut.

(3) MONTAON ANJING laggg meskipun diupdate. (15/ML/09/JAN/21)

Pada data (3) ditemukan ungkapan makian, yaitu *ANJING*. Kata *ANJING* menurut KBBI daring memiliki arti '*binatang menyusui yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah dan berburu*'. *Anjing* merupakan suatu ungkapan yang netral jika ungkapan tersebut memiliki referen hewan menggonggong berkaki empat. Pada komentar (2), *ANJING* bukan ditujukan untuk hewan menggonggong berkaki empat, melainkan ungkapan tersebut ditujukan untuk seseorang. Ungkapan tersebut dianggap makian karena menyamakan seseorang dengan hewan menggonggong berkaki empat. Penulisan komentar dengan penggunaan huruf kapital juga dapat menambah kesan kasar.

Kata **ANJING** merupakan bentuk kata tunggal dan dapat berdiri sendiri. Selain itu, **ANJING** merupakan kata dasar karena tidak mendapatkan imbuhan.

Data (3) dapat dijadikan komentar yang bermakna netral jika ungkapan **ANJING** dilesapkan seperti pada (3a).

(3a) MONTTOON laggg meskipun diupdate.

Frasa

Berdasarkan data yang telah diklasifikasi, ditemukan 38 data satuan gramatik makian berbentuk frasa. Berikut paparan analisis terkait satuan gramatika makian bentuk frasa dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada app store.

(4) ngga bisa login pake fb dapet **tim ampas**. (8/ML/05/JAN/21)

Pada data (4) ditemukan makian berbentuk frasa, yaitu ungkapan **tim ampas**. **Tim** menurut KBBI daring memiliki makna *kelompok* atau *regu*, kemudian **ampas** menurut KBBI daring memiliki makna '*sisa barang yang telah diambil sarinya atau patinya*'. Frasa **tim ampas** berarti suatu *kelompok sisa* atau *kelompok sampah*. Penggunaan ungkapan **ampas** tidak sesuai dengan referennya yang seharusnya digunakan pada sisa barang, melainkan digunakan untuk menyamakan sebuah kelompok seperti **ampas**. Data (3) **tim ampas** dikatakan sebagai makian karena frasa tersebut memiliki konotasi negatif sehingga tergolong sesuatu hal yang kasar dan ditunjukkan kepada sekelompok orang yang dimaksud dalam komentar. Sebaiknya ungkapan tersebut tidak diujarkan karena dapat menyakiti bagi orang yang dituju.

Data makian lainnya dapat dilihat pada data (5) berikut.

(5) **game dajjal**. (19/ML/12/JAN/21)

Pada data (5) ditemukan makian berbentuk frasa pada ungkapan **game dajjal**. **Game** memiliki arti *permainan* dalam bahasa Indonesia, kemudian **dajjal** merupakan bentuk tidak baku dari **dajal** yang menurut KBBI daring memiliki makna '*setan yang datang ke dunia apabila kiamat sudah dekat (berupa raksasa)*'. Frasa **game dajjal** memiliki makna, yaitu *permainan seperti setan*. Frasa tersebut diungkapkan untuk memaki menggunakan hal yang kasar kepada permainan yang menyerupai setan sehingga dikatakan sebagai makian. Ungkapan tersebut merupakan ungkapan yang tidak perlu diungkapkan.

Klausa

Berdasarkan data yang telah diklasifikasi, ditemukan 28 data satuan gramatik makian berbentuk klausa. Berikut paparan analisis terkait satuan gramatika makian bentuk klausa dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada app store.

(6) **Delete aja gagnetolol**. (128/ML/28/FEB/21)

Pada data (6) ditemukan makian berbentuk klausa, yaitu pada *Delete aja gagunatolol*. Ungkapan tersebut merupakan klausa karena memenuhi syarat sebagai klausa, yaitu dengan ditemukannya ungkapan *gagunatolol* sebagai keterangan. Menurut KBBI daring, *ga* merupakan kependekkan dari *enggak* yang memiliki arti 'tidak', kemudian *guna* berarti 'manfaat', dan *tolol* berarti 'sangat bodoh'. Berdasarkan hal tersebut, *delete aja gagunatolol* dapat diartikan sebagai *hapus saja, tidak bermanfaat bodoh sekali*. Klausa tersebut digunakan untuk menghina seseorang sehingga klausa tersebut dianggap sebagai makian.

Data makian lainnya dapat dilihat pada data (7) berikut.

(7) Lucu. Solo rank di mytik 2 dapet tim mytic 5 semua. *Ga ada otak.*
(129/ML/28/FEB/21)

Pada data (7) ditemukan makian berbentuk klausa pada ungkapan *Ga ada otak*. Ungkapan tersebut merupakan klausa karena memenuhi syarat sebagai klausa dengan ditemukannya ungkapan *Ga ada otak* sebagai predikat. Klausa tersebut merupakan sebuah hinaan yang ditujukan kepada seseorang dengan menyebutnya *Ga ada otak* yang berarti *ketidakpunyaan otak* yang dianggap kasar, sehingga klausa tersebut dikategorikan sebagai makian.

Data (7) dapat diubah menjadi komentar yang bernilai netral jika klausa *Ga ada otak* dihapuskan seperti pada (7a) berikut.

(6a) Lucu. Solo rank di mytik 2 dapet tim mytic 5 semua.

Rumusan masalah selanjutnya adalah tipe makian dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada app store yang ditemukan sebanyak 190 data makian dan telah diklasifikasikan berdasarkan tipe makian. Berikut tabel terkait tipe makian dalam permainan *mobile legends: bang bang* pada app store.

Tabel 2

Tipe Makian dalam Permainan Mobile Legends: Bang Bang pada App Store

Tipe	No. Data	Jumlah	Persentase
Perbandingan Manusia dengan Hewan yang secara Konvensional Dianggap Memiliki Perilaku Tertentu	4, 15, 20, 31, 32, 35, 38, 42, 43, 49, 53, 54, 61, 65, 74, 75, 78, 84, 85, 95, 97, 101, 107, 108, 109, 110, 112, 114, 121, 125, 126, 127, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 140, 141, 145, 147, 157, 158, 161, 164, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 178, 179, 180, 182, 183, 184, 186, 187, 190	61	32%
Istilah atau Julukan yang Berasal dari	1, 3, 6, 9, 10, 13, 14, 17, 24, 25, 26, 28, 36, 40, 46, 47, 52, 55, 56, 58, 66, 77, 79, 83, 87, 88, 92, 93, 99, 103, 104, 106, 115, 116, 119, 120,	46	24%

Organ Tubuh yang Ditabukan, Efluvia Tubuh (Bau atau Sekresi), dan Perilaku Seksual	137, 138, 144, 151, 153, 154, 162, 163, 185, 188		
Julukan atau Sapaan yang Diambil dari Karakter Fisik yang Terlihat sehingga Dianggap Seolah Menjadi Orang yang Abnormal	34, 69, 90, 100, 123, 167	6	3%
Kutukan dan Julukan yang Menggunakan Istilah dari Abnormalitas Mental atau Penyakit Jiwa	2, 5, 7, 11, 12, 18, 19, 21, 23, 27, 29, 30, 39, 41, 45, 50, 51, 57, 60, 62, 63, 64, 67, 68, 71, 73, 76, 80, 81, 82, 86, 89, 91, 96, 102, 113, 117, 122, 124, 128, 129, 136, 139, 142, 143, 146, 148, 150, 152, 155, 156, 160, 165, 171, 172, 176, 177, 181	58	31%
Istilah Penghinaan atau Tidak Hormat yang Menyerukan Penghinaan terhadap Karakter yang Dituju	8, 16, 22, 33, 37, 44, 48, 59, 70, 72, 94, 98, 105, 111, 118, 149, 159, 166, 189,	19	10%
Jumlah		190	100%

Berdasarkan Tabel 2, ditemukan 190 data makian yang terdiri beberapa tipe, yaitu tipe Perbandingan Manusia dengan Hewan yang secara Konvensional Dianggap Memiliki Perilaku Tertentusebanyak 61 data dengan persentase 32%, tipe Istilah atau Julukan yang Berasal dari Organ Tubuh yang Ditabukan, Efluvia Tubuh (Bau atau Sekresi), dan Perilaku Seksual sebanyak 46 data dengan persentase 24%, tipe Julukan

atau Sapaan yang Diambil dari Karakter Fisik yang Terlihat sehingga Dianggap Seolah Menjadi Orang yang Abnormal sebanyak 6 data dengan persentase 3%, tipe Kutukan dan Julukan yang Menggunakan Istilah dari Abnormalitas Mental atau Penyakit Jiwa sebanyak 58 data dengan persentase 31%, dan tipe Istilah Penghinaan atau Tidak Hormat yang Menyerukan Penghinaan terhadap Karakter yang Dituju sebanyak 19 data dengan persentase 10%. Berdasarkan rincian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan makian dengan tipe Perbandingan Manusia dengan Hewan yang secara Konvensional Dianggap Memiliki Perilaku Tertentu paling banyak ditemukan, sedangkan tipe Julukan atau Sapaan yang Diambil dari Karakter Fisik yang Terlihat sehingga Dianggap Seolah Menjadi Orang yang Abnormal pada makian paling sedikit ditemukan. Berikut pemaparan analisis tipe makian dalam kolom komentar permainan *mobile legends: bang bang* pada *app store*.

Perbandingan Manusia dengan Hewan yang secara Konvensional Dianggap Memiliki Perilaku Tertentu

Makian tipe ini biasanya menggunakan nama-nama hewan. Makian tersebut diambil dari beberapa karakteristik hewan yang menonjol serta pandangan masyarakat terhadap tampilan atau perilaku seekor hewan yang kemudian secara metaforis dengan tampilan atau perilaku manusia. Hal itu ditemukan dalam data (8-10) berikut.

- (8) *Monton babi*. (20/ML/12/JAN/21)
- (9) *Montoon monyet* ngasik team jelek sma yg punya gamenya jelek *monyet*. (35/ML/19/JAN/21)
- (10) Makin *anjing* ni game. (42/ML/27/JAN/21)

Dalam data (8-10) ditemukan tiap-tiap kata, yakni *babi*, *anjing*, dan *monyet* sebagai makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Kata *babi* dalam data (8) menurut KBBI Daring memiliki makna '*binatang menyusui yang berroncong panjang, berkulit tebal, dan berbulu kasar*'. Kata *monyet* dalam data (9) menurut KBBI Daring berarti '*keras yang bulunya berwarna keabu-abuan dan berekor panjang*'. Sementara itu, *anjing* dalam data (10) menurut KBBI Daring memiliki makna, yaitu *binatang menyusui yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah dan berburu*. Ketiga kata tersebut dianggap berkonotasi kasar karena mengacu pada diri seseorang, yakni ditandai dengan penggunaan makian terhadap subjek dalam kalimat tersebut, yaitu kepada *moonton* dalam data (8) dan (9), serta *game* dalam data (10).

Ketiga kata tersebut merupakan wujud makian yang muncul dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Hal itu disebabkan ketiganya digunakan untuk menyamakan seseorang yang dianggap memiliki kesamaan dengan perilaku hewan dari hewan babi, monyet, dan anjing. Ketiga ungkapan tersebut dapat menyakiti hati seseorang jika ditujukan kepada seseorang yang dituju. Selain itu, komentar pada data (8-9) dapat menjadi lebih halus apabila kata yang mengandung makian dilesapkan seperti pada data (8a-9a) berikut.

- (8a) Monton.
- (9a) Montoon ngasik team jelek sma yg punya gamenya jelek.

Istilah atau Julukan yang Berasal dari Organ Tubuh yang Ditabukan, Efluvia Tubuh (Bau atau Sekresi), dan Perilaku Seksual

Makian jenis ini biasanya menggunakan istilah yang berasal dari organ tubuh yang tabu, efluvia tubuh (seperti *kotoran*), dan perilaku seksual (seperti *penjilat pantat*, *pelacur*, dan lain-lain). Hal tersebut ditemukan seperti pada data (11-13) berikut.

- (11) Game *tai* ngeleg trs tiap hari. (1/ML/01/JAN/21)
- (12) kurangin player myanmar *NGENTOT!*(40/ML/27/JAN/21)
- (13) Moontod *kontoll*. (46/ML/29/JAN/21)

Dalam data (11-13), ditemukan tiap-tiap kata, yakni *tai*, *ngentot*, dan *kontol* sebagai makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Kata *tai* dalam data (22) berasal dari kata *tahi* yang menurut KBBI Daring memiliki arti 'kotoran, endapan, atau barang yang dianggap sebagai ampas'. Kata *ngentot* dalam data (23) menurut menurut *urbandictionary.com* memiliki arti *fuck* atau *bersetubuh* dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, *kontol* dalam data (24) menurut KBBI Daring memiliki makna, yaitu 'kemaluan laki-laki atau zakar'. Ketiga ungkapan tersebut tersebut dianggap sebagai makian karena menyamakan seseorang seperti kotoran, kemaluan laki-laki, dan bersetubuh.

Tindakan memanggil seseorang dengan memberikan julukan dengan menggunakan istilah dari organ tubuh yang ditabukan, efluvia tubuh, dan perilaku seksual dipandang sebagai ungkapan yang tidak hormat dan dapat melukai perasaan orang tersebut. Sementara itu, komentar pada data (11-13) dapat menjadi lebih halus apabila kata yang mengandung makian dilesapkan, seperti pada data (11a-13a) berikut.

- (11a) Game ngeleg trs tiap hari.
- (12a) kurangin player myanmar.
- (13a) Moontod.

Julukan atau Sapaan yang Diambil dari Karakter Fisik yang Terlihat sehingga Dianggap Seolah Menjadi Orang yang Abnormal

Makian tipe ini biasanya menggunakan istilah yang berasal dari keadaan fisik seseorang yang tidak kompeten atau berasal dari nama-nama penyakit. Hal tersebut ditemukan seperti pada data (14) dan (15) berikut.

- (14) *Burik* karena main ML secukupnya tapi pas kita berhenti main malah kena AFK. (69/ML/12/FEB/21)
- (15) Moton gak pecus ngatasi lag dari dulu gak bisa,,, sedangkan kredit skor berkurang terus, moton *buta* ya,,,?? Game lain gak ada yg kayak gini lak kog terus2an gak pecus lu. (100/ML/21/FEB/21)

Dalam data (14) dan (15) ditemukan tiap-tiap kata, yakni *burik* dan *buta* sebagai makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Kata *burik* dalam data (14) menurut KBBI Daring memiliki arti 'bopeng'. Sementara itu,

kata **buta** dalam data (15) menurut KBBI Daring memiliki makna, yaitu '*tidak dapat melihat karena rusak matanya tunanetra*'. Kedua ungkapan tersebut tersebut dianggap sebagai makian karena menghina seseorang seolah menjadi orang yang abnormal seperti *burik* dan *buta*.

Tindakan memanggil seseorang dengan memberikan julukan berdasarkan karakter fisik yang dianggap buruk, yaitu *burik* dan *buta* merupakan ungkapan yang tidak sopan dan dipandang dapat melukai perasaan orang tersebut. Sementara itu, data (14) dan (15) dapat bermakna lebih halus apabila ungkapan makian dilesapkan atau diganti sebagaimana data (14a) dan (15a) berikut.

(14a) karena main ML secukupnya tapi pas kita berhenti main malah kena AFK.

(15a) Moton gak pecus ngatasi lag dari dulu gak bisa,,, sedangkan kredit skor berkurang terus, moton *tunanetra* ya,,,?? Game lain gak ada yg kayak gini lak kog terus2an gak pecus lu.

Kutukan dan Julukan yang Menggunakan Istilah dari Abnormalitas Mental atau Penyakit Jiwa

Makian tipe ini menggunakan semua penghinaan yang mencerminkan ciri ngetaif yang melekat pada subnormalitas mental seseorang. Hal tersebut ditemukan dalam data (16) dan (17) menunjukkan kutukan dan julukan yang menggunakan istilah dari abnormalitas mental atau penyakit jiwa sebagai berikut.

(16) Banyak cheat lag dll, *game goblok*. (2/ML/01/JAN/21)

(17) Gajelas dapet tim yang gakjelas2 tolong dong skill yang bener sama ga bener di sharing jangan di jadiin satu *tim tolol*. (12/ML/07/JAN/21)

Dalam data (16) dan (17) ditemukan tiap-tiap kata, yakni *goblok* dan *tolol* sebagai makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Kata *goblok* dalam data (16) menurut KBBI Daring memiliki arti '*bodoh sekali*'. Sementara itu, kata *tolol* dalam data (17) menurut KBBI Daring memiliki makna, yaitu '*sangat bodoh*'. Kedua ungkapan tersebut dianggap sebagai makian karena menghina seseorang ditandai dengan penggunaan *game* dan *tim* yang seolah menjadi orang yang abnormalitas mental, yaitu *bodoh sekali* dan *sangat bodoh*.

Tindakan memberikan julukan dari abnormalitas mental merupakan tindakan yang tidak sopan dan dapat melukai perasaan orang lain. Sementara itu, data (16) dan (17) dapat bermakna lebih halus apabila ungkapan makian diganti sebagaimana data (16a) dan (17a) berikut.

(16a) Banyak cheat lag dll, game *kurang pintar sekali*.

(17a) Gajelas dapet tim yang gakjelas2 tolong dong skill yang bener sama ga bener di sharing jangan di jadiin satu *tim sangat kurang pintar*.

Istilah Penghinaan atau Tidak Hormat yang Menyerukan Penghinaan terhadap Karakter yang Dituju

Makian tipe ini biasanya digunakan untuk menghina seseorang yang menunjukkan istilah penghinaan atau tidak hormat yang menyerukan penghinaan terhadap karakter yang dituju. Hal tersebut ditemukan dalam data (18) dan (19) berikut.

- (18) Yang hpnya kentang mohon banget sadar jan asal rating *dasar bajingan*. (16/ML/12/JAN/21)
- (19) Network gak jelas *bangsad emang moonton*. (44/ML/28/JAN/21)

Dalam data (18) dan (19) ditemukan tiap-tiap kata, yakni *bajingan* dan *bangsad* sebagai makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Kata *bajingan* dalam data (18) menurut KBBI Daring memiliki arti 'kurang ajar'. Sementara itu, kata *bangsad* dalam data (30) berasal dari kata *bangsat* yang menurut KBBI Daring memiliki makna, yaitu 'orang yang bertabiat jahat'. Kedua ungkapan tersebut tersebut dianggap sebagai makian karena menghina seseorang, yaitu *orang yang memiliki hp kentang dan moonton* dengan istilah penghinaan atau tidak hormat yaitu *bajingan* dan *bangsad*.

Tindakan memberikan julukan yang menyerukan penghinaan terhadap karakter seperti, *bajingan* dan *bangsad* merupakan tindakan yang tidak sopan dan dapat melukai perasaan orang lain. Sementara itu, komentar dalam data (18) dan (19) dapat memiliki makna yang lebih halus apabila ungkapan makian pada tersebut diganti atau dihapuskan sebagaimana data (18a) dan (19a) berikut.

- (18a) Yang hpnya kentang mohon banget sadar jan asal rating dasar *kurang ajar*.
- (19a) Network gak jelas emang moonton.

Berdasarkan analisis data, ditemukan penggunaan makian yang sejalan dengan penjelasan mengenai bentuk dan referensi menurut Wijana dan Rohmadi (2006). Bentuk satuan gramatika berupa kata merupakan bentuk makian yang dominan muncul dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Data yang diteliti dikatakan sesuai karena makian berupa kata merupakan makian yang berasal dari kata tunggal dan dapat berdiri sendiri. Dikatakan sebagai makian karena ungkapan tersebut merupakan ungkapan yang menghujat, memaki, dirasakan menyerang, dan dapat melukai, atau menyinggung seseorang, sehingga dapat menyebabkan orang lain sakit hati.

Selanjutnya, berdasarkan analisis tipe makian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tipe makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store sesuai dengan teori Allan dan Burridge (2006). Allan dan Burridge menyatakan bahwa tipe makian dapat berupa, perbandingan manusia dengan hewan yang secara konvensional dianggap memiliki perilaku tertentu; istilah atau julukan yang berasal dari organ tubuh yang ditabukan, efluvia tubuh (bau atau sekresi), dan perilaku seksual; julukan yang diambil dari karakter fisik yang terlihat sehingga dianggap seolah menjadi orang yang abnormal; julukan yang menggunakan istilah dari abnormalitas

mental atau penyakit jiwa; dan istilah penghinaan yang menyerukan penghinaan pada karakter yang dituju. Penggunaan makian yang dikategorikan menurut tipe dapat diartikan bahwa masih banyak pengguna yang masih tidak mengindahkan bahasa Indonesia baik untuk menghina seseorang berperilaku seperti hewan, menghina menggunakan organ tubuh seksual, menghina secara fisik maupun mental, dan menghina seseorang. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store dapat memperkuat teori mengenai makian dari Wijana maupun Allan dan Burridge.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang dilakukan terhadap makian dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store, dapat ditemukan simpulan bahwa bentuk satuan gramatika makian berupa *kata*, *frasa*, dan *klausula*. Ketiga bentuk tersebut mayoritas muncul pada bagian komentar pada App Store. Bentuk *kata* paling banyak ditemukan dengan temuan sejumlah 124 data. Selanjutnya, bentuk *frasa* menduduki urutan kedua, yaitu dengan temuan sejumlah 38 data. Penemuan bentuk terakhir berupa *klausula* dengan jumlah data 28. Bentuk ini lah yang muncul paling sedikit dalam kolom komentar permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store. Selain itu, dalam tipe makian dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* pada App Store dapat disimpulkan berupa 1) perbandingan manusia dengan hewan yang secara konvensional dianggap memiliki perilaku tertentu, 2) istilah atau julukan yang berasal dari organ tubuh yang ditabukan, efluvia tubuh (bau atau sekresi), dan perilaku seksual, 3) julukan atau sapaan disfemistik yang diambil dari karakter fisik yang terlihat sehingga dianggap seolah menjadi orang yang abnormal, 4) kutukan dan julukan yang menggunakan istilah dari abnormalitas mental atau penyakit jiwa, dan 5) istilah penghinaan atau tidak hormat yang menyerukan penghinaan pada karakter yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, K., & Burrige, K. (2006). *Forbidden words: Taboo and the censoring of language*. Oxford: Oxford University.
- Chaer, A. (2007). *Sintaksis Bahasa Indonesia Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Putra.
- Djajasudarma, T. F. (2010). *Metode Linguistik (Ancangan Metode Penelitian dan Kajian)*. Bandung: Refika Aditama.
- Glück, H. (1993). *Lexikon Sprache*. Stuttgart: Verlag J. B. Metzler, 17(2), 375.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: Rajawali Pers.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Wijana, I. D. P. (2004). Makian dalam Bahasa Indonesia: Studi tentang Bentuk dan Referensinya. *Humaniora*, 16(3), 242–251.

- Wijana, I. D. P. (2008). Kata-Kata Kasar dalam Bahasa Jawa. *Humaniora*, 20(3), 249–256.
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi. (2006). *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Pustaka Pelajar.