

**ANALISIS PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA SMP PEMAIN GAME  
ONLINE ANDROID BERGENRE BATTLE ROYALE**

Gugun Gunawan, Helmi Azis  
Institut Ummul Quro Al- Islami Bogor-Indonesia  
[gugun.gunawan@iuqibogor.ac.id](mailto:gugun.gunawan@iuqibogor.ac.id)

Naskah masuk:11-01-2018, direvisi:12-02-2018, diterima:01-03-2018, dipublikasi:18-03-2018

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa pada anak usia SMP yang menjadi pemain *game online* android bergenre *battle royale*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu metode yang melukiskan suatu keadaan objektif atau peristiwa tertentu berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya yang kemudian diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan fakta-fakta historis tersebut. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat ragam kosakata yang muncul, berkembang, dikuasai, dan dijadikan bahasa komunikasi khusus oleh para pelajar usia SMP saat mereka memainkan *game online*. Kosakata tersebut merupakan serapan dan modifikasi dari 3 bahasa utama yakni bahasa Inggris, bahasa Daerah, dan bahasa Indonesia. Namun, berdasarkan maknanya, sebagian besar dari kosakata yang di gunakan banyak yang bermakna negatif atau kasar. Hal ini memicu perkembangan bahasa dan karakter pelajar yang kurang baik terutama di lingkungan keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, di perlukan pengawasan yang cukup intensif dari para orang tua dan regulasi yang kuat dari pemerintah melalui dinas pendidikan terkait penggunaan *Games online* Android bergenre *battle royale* ini.

**Kata Kunci:** *Perkembangan bahasa anak, Games Online, Android, Battle Royale*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the language development of junior high school aged children who became players of the online android game battle royale genre. The method used in this research is descriptive qualitative method, which is a method that describes an objective state or certain event based on visible facts or as it should be, which is then accompanied by general conclusions based on these historical facts. The results obtained from this study are that there are various vocabularies that appear, develop, master, and become a special communication language by junior high school students when they play online games. The vocabulary is an uptake and modification of the 3 main languages, namely English, regional languages, and Indonesian. However, based on its meaning, most of the vocabulary used is negative or harsh. This triggers the development of language and character of students who are not good, especially in the family and school environment. Therefore, intensive supervision from parents is needed and strong regulation from the government through the education office regarding the use of the Android online games in the battle royale genre.*

**Keywords:** *Children's language development, Online Games, Android, Battle Royale*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini dihiasi dengan temuan-temuan yang begitu canggih dan inovatif. Seiring berjalannya waktu, alat-alat teknologi hasil temuan tersebut banyak

yang menjadi barang-barang rumahan yang hampir dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat. Bila dulu di awal abad 20, teknologi seperti *personal computer* (PC), laptop dan telepon genggam merupakan alat yang begitu canggih yang hanya dimiliki oleh masyarakat kalangan menengah keatas. Maka saat ini PC, Laptop, dan telepon genggam banyak dimiliki oleh hampir seluruh pelajar di Indonesia. Bahkan kini yang mereka gunakan bukan sekedar telepon genggam biasa melainkan sudah bertransformasi menjadi telepon pintar (*smartphone*) yang menggunakan teknologi *mobile*.

Teknologi *Mobile* yang banyak diterapkan pada *smartphone* banyak menyerap dan menyederhanakan beragam proses rumit yang awalnya hanya bisa dilakukan oleh PC atau Laptop. Saat ini, kegiatan seperti pengetikan, pengolahan data dan angka, penyimpanan gambar dan penggunaan aplikasi lainnya bisa dilakukan secara praktis menggunakan *smartphone*, termasuk didalamnya adalah teknologi *video games*.

Pada perkembangannya, teknologi *video games* sendiri terbagi kedalam beberapa kategori. Dilihat dari media yang digunakannya, selain pada PC, *game* dapat juga dimainkan dalam bentuk *console* (seperti pada *Playstation* dan *Nintendo*), *handheld* (Seperti *PSP* dan *Gameboard*) maupun dalam format *mobile* (terintegrasi dalam aplikasi *smartphone* baik dalam *platform iOS* maupun *Android*). Lalu, berdasarkan cara memainkannya, *games* terdiri dari 2 jenis yakni *games* dengan jenis *offline* (tidak memerlukan jaringan internet) dan *games Online* (menggunakan jaringan internet).

Dalam artikelnya berjudul *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, Angela (2013) menjelaskan pertama kalinya *game online* hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam satu ruangan yang sama. Seiring kemajuan teknologi, *game online* dikembangkan menjadi teknologi yang lebih canggih dan diterapkan pada media lainnya. Saat ini, terdapat 2 *platform* raksasa yang berhasil menjadi wadah dalam penerapan teknologi tersebut yakni *iOS* milik perusahaan *Apple* dan *Android* dari *Google Corporation*. Namun, penggunaannya secara kuantitas lebih banyak pada *smartphone* dengan jenis *Android*.

Seperti halnya pada PC dan media teknologi lainnya, didalam *android* terdapat *game* dalam bentuk *Online* maupun *Offline*. Para pengembang aplikasi *android* atau yang biasa disebut sebagai *developer* dari perusahaan *games* gencar berinovasi memunculkan banyak variasi atau genre dalam permainannya. Dalam artikelnya berjudul *Hubungan kebiasaan bermain game online di rumah dengan sikap disiplin siswa*, Nety, Riswandi, dan Lolyana (2018) menjelaskan banyak jenis (Genre) *Game online* yang dapat dimainkan. Jenis-jenis *game online* itu antara lain ketangkasan (*arcade*), petualangan (*adventure*), permainan strategi (*strategy*), maupun permainan simulasi (*simulation*).

Setiap genre dalam *game* ini memiliki genre turunan (sub-genre) masing-masing dan pada setiap genre tersebut memiliki pengguna dengan latar belakang usia dan tingkat pendidikan yang berbeda. Para pemain *game online* bervariasi mulai dari siswa TK, SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa. Dari berbagai latar belakang pendidikan tersebut, anak usia remaja yang duduk di bangku SMP dan SMA adalah yang paling banyak menjadi pengguna *game online*. Hal ini dipengaruhi faktor ketersediaan sarana dan kemampuan penguasaan teknologi yang lebih baik dibanding yang lainnya.

Seiring berjalannya waktu, pada akhir tahun 2016 sampai awal tahun 2017, *Game online android* dengan genre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang merupakan

turunan dari genre *game strategy* seperti *Mobile Legend (ML)* dan *Arena Of Valor (AOV)* menjadi *game online* berbasis android yang paling banyak diunduh dan dimainkan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa. Namun, pada pertengahan tahun 2017 muncul genre *game online* baru yang mulai menggeser eksistensi *game MOBA*. Genre tersebut lebih dikenal dengan istilah *Battle Royale*

*Battle Royale* adalah jenis *game online* android baru dimana para pemainnya diterjunkan di dalam sebuah peta yang berisi 100 pemain dan diharuskan untuk saling membunuh menjadi "*the last one standing*" atau pemain terakhir yang masih hidup. Asal mula game *Battle Royale* terinspirasi dari sebuah novel Jepang berjudul *Battle Royale* yang ditulis pada tahun 1996 dan rilis di tahun 1999. Novel ini bercerita tentang 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup dengan ketentuan hanya boleh satu orang yang bertahan hidup.

Beberapa game dengan Genre *Battle Royale* yang paling populer diantaranya adalah *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* dan *Fortnite*. Pada awalnya kedua game ini adalah Game *Battle Royale* berbasis PC. Namun, seiring perkembangan teknologi dan guna meraup pemain dalam jumlah yang lebih banyak, dikembangkanlah teknologi game tersebut kedalam format lain lintas platform, salah satunya android. Tak disangka setelah game tersebut dirilis oleh *developer*, jumlah penggunaannya semakin meningkat melebihi nilai unduhan game bergenre *MOBA*. Kesuksesan *PUBG* dan *Fortnite* memicu *developer* lain untuk mengembangkan game dengan genre yang sama, sehingga muncul beberapa games yang cukup terkenal saat ini selain *PUBG* dan *Fortnite* diantaranya *FreeFire Battleground*, *Rules of Survival* dan *Survival Royale*.

Pada praktiknya, meski para pemain tidak berada dalam satu tempat permainan yang sama. Namun, mereka dapat melakukan komunikasi yang cukup intensif melalui perangkat *audio smartphone* selama permainan berlangsung. Beberapa kata dan kalimat tertentu terucap oleh para pemain baik secara sadar maupun tidak sebagai bentuk tanggapan atas apa yang sedang berlangsung dalam sesi permainan mereka. Umumnya kalimat tersebut merupakan pengucapan sederhana dari beragam istilah yang terdapat pada game yang mereka mainkan. Namun, beberapa kata mengalami perubahan ejaan, singkatan, dan seringkali bermakna negatif. Hal ini cukup berpengaruh pada pola perkembangan bahasa yang mereka peroleh.

Bahasa itu sendiri dengan ragam fase perolehannya merupakan salah satu faktor penting dalam komunikasi. Mulyani dan Nana (2008:2.30) menjelaskan bahwa bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran, dan perasaan seseorang disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain. Dalam artikelnya berjudul *Perkembangan bahasa anak usia dini*, Anita (2015) mengemukakan bahwa bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan demikian, melalui Bahasa orang dapat saling bertegur sapa saling bertukar pikiran untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam perkembangannya, setiap manusia memperoleh bahasa dengan ragam fase dan tipe tertentu. Yusuf dalam artikel Iswah Adriana (2008), dengan judul *Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak dalam konteks pendidikan*, menjelaskan perkembangan Bahasa Anak di bedakan menjadi dua tipe : 1. *Egocentric Speech*, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri, dan 2. *Socialized Speech*, terjadi ketika berlangsung kontak antara anak dengan temannya atau lingkungannya.

Perkembangan bahasa anak dengan tipe *Socialized Speech* tentu menjadi perhatian utama khususnya bagi anak yang sudah mulai tumbuh menjadi remaja. Hurlock (dalam Herlina, 2013) membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (11/12-16/17 tahun) dan masa remaja akhir (16/17-18 tahun). Umumnya di Indonesia pada tingkat usia remaja awal (11/12-16/17 tahun) merupakan masa sekolah menengah pertama (SMP). Pada tingkat usia ini mereka mulai mengenal lingkungan sekitar lebih luas dari masa sekolah sebelumnya di tingkat sekolah dasar. Ragam bahasa yang di dengar dan di ucapkan secara verbal oleh mereka pun menjadi lebih bervariasi.

Bahasa yang di tiru dan dijadikan bahasa komunikasi oleh para siswa SMP dipengaruhi erat oleh lingkungan. Lingkungan tersebut dapat berupa dunia nyata maupun dunia maya, termasuk didalamnya adalah lingkungan komunitas para pemain *game online*. Setiap kata atau kalimat bermakna positif yang muncul tentu akan menjadi faktor pembentuk karakter baik dalam komunikasi verbal mereka sehari-hari. Begitupun sebaliknya, anak-anak yang terbiasa mengucapkan kalimat-kalimat bernada negatif cenderung akan memiliki karakter bahasa yang kurang baik pula dalam pergaulan mereka sehari-hari. Peneliti mengamati di lingkungan sekitar bantarkemang, khususnya di beberapa rumah dan warung makan tempat berkumpulnya siswa SMP sepulang sekolah, muncul bahasa-bahasa yang sangat tidak wajar diucapkan oleh mereka. Berangkat dari permasalahan tersebut maka perlu adanya penelitian tentang perkembangan bahasa pada anak usia SMP pemain game online genre *Battle Royale*

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari suatu fenomena. Hariwijaya (2007:22). Dalam rangka menghasilkan penelitian yang baik di perlukan data yang cukup dan valid. Menurut teori penelitian kualitatif, agar penelitiannya dapat betul-betul berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap, yaitu data primer dan data sekunder. Suharsini Arikunto (2010:22) Data Primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang di ucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku dari subjek penelitian sedangkan data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari dokumen grafis, dokumentasi yang dapat memperkaya data primer. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian secara langsung adalah 40 siswa SMP yang tinggal di sekitar wilayah Bantarkemang, Kelurahan Baranang siang Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor. Mereka memiliki rentang usia dan sekolah yang berbeda. Namun, memiliki kesamaan karakter yakni gemar bermain game online bergenre *Battle Royale*. Prosedur atau langkah dalam penelitian ini adalah 1)observasi pada pelajar usia SMP di wilayah bantarkemang Kelurahan Baranang, Kota Bogor, 2)wawancara pada para pelajar, 3) mengumpulkan data secara langsung melalui kegiatan bermain bersama para responden penelitian 4) mengidentifikasi data dari hasil pengumpulan data, 5) mengklasifikasikan data sesuai kategori yang telah di tentukan, 6)analisis data dari hasil penelitian, 8) memberikan interpretasi pada data yang dianalisis, 8) menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di wilayah kampung bantarkemang, Kelurahan Baranangsiang Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor, didapat beberapa responden dari para pelajar SMP yang bersedia untuk diwawancarai. Adapun data yang didapat oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 1.

Daftar responden siswa SMP usia 12-15 Tahun di wilayah bantarkemang, Kelurahan Baranang siang Kecamatan Bogor Timur.

No	Nama Siswa (samaran)	Kelas	Usia	Sekolah
1	Ahsan	VIII	12 Tahun	MTs
2	Ihsan	VIII	12 Tahun	SMP Negeri
3	Yudis	VII	12 Tahun	SMP Swasta
4	Putra	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
5	Fauzi	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
6	Putri	VIII	13 Tahun	MTs
7	Yati	VIII	13 Tahun	MTs
8	Dafa	VIII	13 Tahun	MTs
9	Ahmad	VIII	13 Tahun	MTs
10	Argi	VIII	13 Tahun	MTs
11	Dama	VIII	13 Tahun	SMP Swasta
12	Dwi	VII	13 Tahun	SMP Negeri
13	Naufal	VII	13 Tahun	SMP Negeri
14	Malik	VIII	13 Tahun	SMP Swasta
15	Sofia	VIII	13 Tahun	MTs
16	Syawal	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
17	Hilal	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
18	Dimas	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
19	Rafael	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
20	Gamal	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
21	Olivia	VIII	13 Tahun	MTs
22	Hani	VIII	13 Tahun	MTs
23	Subhan	VIII	13 Tahun	SMP Negeri
24	Maulana	IX	13 Tahun	SMP Negeri
25	Yazid	VIII	14 Tahun	SMP Negeri
26	Wahyu	IX	14 Tahun	SMP Negeri
27	Salma	VIII	14 Tahun	MTs

28	Fahrezi	VIII	14 Tahun	MTs
29	Agus	IX	14 Tahun	SMP Negeri
30	Nanda	IX	14 Tahun	SMP Negeri
31	Hafidz	VIII	14 Tahun	MTs
32	Firdaus	IX	14 Tahun	SMP Negeri
33	Taqin	IX	14 Tahun	SMP Negeri
34	Nuri	IX	14 Tahun	SMP Negeri
35	Irsyad	VIII	14 Tahun	SMP Negeri
36	Arif	VIII	14 Tahun	SMP Negeri
37	Juna	VIII	14 Tahun	SMP Negeri
38	Akmal	IX	15 Tahun	SMP Negeri
39	Haikal	IX	15 Tahun	SMP Negeri
40	Faisal	IX	15 Tahun	SMP Negeri

Berdasarkan hasil analisis bahasa ditemukan bahwa para pemain game online android dengan genre *Battle Royale* baik itu pengguna *PUBG*, *Fortnite* maupun *Freefire* umumnya sering menggunakan bahasa dengan pilihan kata dan singkatan tertentu. Adapun bahasa yang muncul di kalangan para pemain adalah sebagai berikut.

Tabel 2

Kata dan kalimat bermakna khusus dalam bahasa pemain game online android genre *Battle Royale*

No	Kata /kalimat	Definisi
1	Cheating	bermain dengan curang
2	Chicken Dinner	Ekspresi kemenangan setelah menuntaskan game
3	Edan GG deh	Ungkapan memuji permainan
4	Good	Bagus
5	Good Luck	Semoga berhasil
6	Headshot	Penembakan kepala
7	Invite	Mengundang bermain
8	Invite coy	Permintaan mengundang permainan
9	Klok tower moal	Menyerang/Hancurkan Menara
10	Kuy	Yuk, kalimat Ajakan
11	Lag	Keterlambatan respon
12	Lanjut bosku	Penghargaan kepada kawan
13	Mana Musuhnya	menantang lawan
14	Mob	Kumpulan musuh di area tertentu
15	Newbie	Pemain Pemula
16	Nice shoot	Tembakan yang bagus

17	Noob	Kata Slang dari Newbie
18	Patch	Update penyempurnaan bug/kekurangan game
19	Riweuh	Sibuk sendiri
20	Selow	Pelan-pelan
21	Sikat	Habiskan/Selesaikan
22	Slow Bos	Pelan-pelan
23	Sultan ih	Ungkapan Apresiasi, mengakui kehebatan lawan/kawan
24	Suplai	Pasokan
25	teu bisaeun Ulin	Tidak bisa bermain
26	Timnya Noob	Timnya masih pemula
27	Wes low	Kata Slang dari Slow/Pelan-pelan

Tabel 3  
Singkatan dan Akronim dalam Pemain *game online* android genre *Battle Royale*

No	Singkatan dan Akronim	Definisi
1	AFK	Away From Keyboard, sedang tidak berada di dekat PC
2	BG	Bad Game, Permainan buruk
3	Bot	Robot, Pemain otomatis/bukan manusia
4	Cuk	Jancuk, Kata Ejekan bahasa Jawa
5	DOT	Damage Over Time, Kerusakan sepanjang waktu
6	DPS	Damage Per second, Kerusakan tiap detik
7	DPS	Damage per Minute, Kerusakan tiap menit
8	FPS	First Person Shooter, Penembak dari sudut pandang orang pertama
9	Gan	Juragan, Kata sapaan umum di kalangan pengguna internet
10	GG	Good Game, Permainan Bagus
11	Kimak	P*kimak, Bahasa daerah bermakna kasar yang menunjukkan arti kemaluan seorang perempuan/Ibu
12	LOL	Laughing Out Loud, tertawa terbahak-bahak
13	Mabar	Main Bareng, permainan bersama
14	mod	Modifikasi, Perubahan kondisi atau keadaan permainan
15	Pro	Professional, Pemain Hebat
16	Tod	*g*nTod, bahasa daerah bermakna kasar yang menunjukkan kegiatan bersetubuh orang dewasa
17	WTF	What The Fuck, Umpatan/Ungkapan bernada kasar

Tabel 4  
Daftar Kata/Kalimat umum bermakna netral dalam bahasa pemain *game online* android  
genre *Battle Royale*

No	Kata	No	Kata	No	Kata
1	Ada musuh depan	14	kabur gan	27	Salah
2	Aiih	15	Kumpul	28	Saya butuh senjata
3	Ayo	16	Kumpul sini	29	serang
4	bagi peluru	17	Lindungi saya	30	Serbu
5	Bagus	18	loba musuh ah	31	Susah amat
6	Bantuan dong	19	Maaf	32	Terimakasih
7	depan musuh	20	Maen Ga sih	33	Tidak
8	hati-hati	21	Main yang bener	34	Tolong
9	Jaga-jaga	22	Maju terus	35	Tunggu
10	jangan bergerak	23	Mantap kali	36	Uh atap
11	Jangan di tembak	24	Musuh udah mati	37	Wes
12	jangan takut	25	naek pangkat	38	Woy Bantuin
13	Jaringannya jelek	26	sakit amat itu musuh	39	Woy ke airdrop

Tabel 5  
Daftar kata/kalimat bermakna kasar/negatif dalam bahasa pemain *game online* android  
genre *Battle Royale*

No	Kata	No	Kata	No	Kata
1	Aingah	17	Beloon	33	lemah najis
2	Alah	18	Berengsek	34	Lo kaya kera
3	Anjay	19	Biadab	35	Macam Tai
4	Anjing	20	Bodoh kau	36	Maniak
5	Anjir	21	Boloon amat Sih	37	master kimak
6	Anying	22	Boloon ih	38	matamu kicep
7	Asu	23	Buta warna	39	Modar
8	Babi	24	Cangak	40	monyet
9	Bagong	25	Edan	41	Najis da aingmah
10	Bagoy	26	Gembel	42	Sakit anjing
11	Bajingan	27	geuleuh aing mah	43	Sampah
12	Bangke ucing	28	Goblok	44	Sia mah
13	Bangkek matamu	29	Homo	45	Sialan
14	Bangsot	30	Kampret	46	Siamah teu bener ulinna
15	Bedegong	31	Kintil	47	Tangkurak siah
16	bego	32	Lebok tah sia	48	Tolol



## **Sumber kata dan karakteristik bahasa pemain game online android genre Battle royale**

Berdasarkan data hasil penelitian, diketahui bahwa para siswa yang menjadi responden merupakan pengguna smartphone yang cukup aktif. Pada saat peneliti melakukan wawancara, sebagian dari mereka mengakui kerap meluangkan waktu untuk bermain game online bahkan di jam-jam terlarang, misalnya saat kegiatan belajar mengajar di kelas sedang berlangsung. Hal ini berlaku bagi mereka baik siswa laki-laki maupun perempuan.

Ketika permainan berlangsung, banyak kejadian di dalam layar smartphone yang memancing respon pemain. Tanpa mereka sadari, banyak kata atau kalimat yang terucap secara spontan oleh mereka sebagai ungkapan reaktif dari apa yang mereka lihat. Para pemain mendapatkan pengalaman seolah-olah berada pada situasi yang bersamaan dengan pemain lainnya, padahal kenyataannya mereka berada pada tempat yang berbeda dan tidak saling bertemu dan bertatap muka satu sama lain. Namun, mereka dapat berkomunikasi selama permainan menggunakan bahasa yang jarang digunakan oleh orang pada umumnya.

Berdasarkan data penelitian sebagaimana tercantum pada tabel 2.3.4, dan 5 diperoleh informasi bahwa bahasa yang mereka gunakan berasal dari 3 jenis bahasa utama yakni 1. bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang menjadi panduan game, 2. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan 3. Bahasa daerah yang menjadi bahasa percakapan sehari-hari mereka. Diantara ketiga jenis bahasa tersebut, umumnya bahasa daerah menjadi bahasa pertama yang mereka pelajari di lingkungan rumah sejak usia dini. Hal ini akan berkaitan erat dengan pola perkembangan bahasa pada tingkat usia berikutnya. Dalam artikelnya berjudul *Perkembangan Bahasa anak usia dini*, Anita (2015) menjelaskan bahwa bahasa pertama yang digunakan anak merupakan dasar bagi anak untuk memperoleh bahasa kedua dan seterusnya.

Peneliti menganalisis berdasarkan data sumber bahasa yang mereka gunakan, terdapat pola pencampuran bahasa sehingga menjadi tidak sesuai dan tidak tepat digunakan. Hal ini, terlihat sebagaimana contoh pada tabel 2 no 9. Terdapat kata "*Klok Tower moal?*" Dan "*Slow Bos*". Lalu, terdapat modifikasi kata dengan cara menambah, menghapus atau merubah susunan huruf dari kata awalnya seperti "*Kuy*" dari kata "*Yuk*" dan kata "*Slow*" yang mendapat tambahan huruf e menjadi "*Selow*" lalu mengalami perubahan susunan huruf menjadi "*woles*". Selain itu, muncul pula kata-kata serapan dari bahasa asing yang menjadi kosakata baru bagi para pemain *game online* yang telah disepakati bersama seperti kata "*Newbie*" dan "*Noob*" yang merupakan bentuk lain dari kata "*New Comer*" (pendatang baru).

Selanjutnya, berdasarkan data penelitian pada tabel 3 dan 5 terdapat beberapa kata dan singkatan atau akronim yang umumnya digunakan oleh para pemain game online yang bermakna kurang sopan atau kasar. Kosakata tersebut tentu akan membawa dampak yang kurang baik terhadap kemampuan berkomunikasi mereka secara santun. Apalagi jika bahasa yang biasa digunakan dalam permainan game online tersebut telah menjadi kebiasaan dalam pola komunikasi mereka sehari-hari.

## **Dampak permainan game online terhadap siswa SMP**

Dengan berkembangnya *game online* android genre *battle royale* yang kini berubah menjadi versi *mobile* melalui *smartphone*, setiap siswa SMP semakin berpeluang untuk

memainkan kapanpun dan dimanapun mereka berada tanpa perlu pergi ke warung internet dan membuka PC. Hal ini tentu saja akan membawa dampak positif dan negatif bagi perkembangan siswa. Salah satu dari dampak positif *game online* android bagi siswa adalah meningkatnya potensi kemampuan otak untuk lebih aktif, kreatif, dan responsif dalam berpikir. Di sisi lain, dampak negatif dari *game online* android bergenre *battle royale* ini juga harus menjadi perhatian, terutama bagi para orang tua. Dalam artikelnya, *Pengaruh game online terhadap perkembangan Bahasa anak usia 9-12 tahun, di kelurahan cempaka putih, ciputat timur, tangerang selatan*. Iswan dan Ati (2014) menjelaskan,

“dampak negatif dari game online bagi pelajar : a. siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online b. siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka, c. waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game d. uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain game online e. lupa waktu dan pola makan terganggu, f. emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, dan g. jadwal ibadah akan dilalaikan”

### **Peran orang tua dalam mengatasi dampak buruk game online**

Pada umumnya, setiap siswa SMP yang baru memasuki masa remaja awal terpengaruh oleh adanya hal-hal yang baru di sekitar mereka. Banyak dari mereka yang menjadi ketergantungan terhadap *game online* bermula dari pergaulan teman-teman mereka. Satu dengan yang lainnya saling mempengaruhi dan ikut mencoba sendiri. Dalam situasi seperti ini, guna mencegah terjadinya masalah sebagai akibat dari game online tersebut diperlukan peran orang tua dalam rangka pengawasan terhadap anak-anaknya. Peran ini mencakup banyak hal meliputi pengawasan tempat bermain, teman bermain, bahasa yang mereka gunakan selama bermain, dan pengaturan waktu yang boleh dilakukan untuk bermain *game online* tersebut.

### **KESIMPULAN**

1. *Games Online*, dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia SMP. Dengan daya kemampuan penguasaan teknologi yang baik di usia mereka, *game online* sangat mudah untuk dimainkan dan dioperasikan sehingga dapat melatih keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *games*.
2. Para pemain game online memiliki ragam kosakata tersendiri yang dijadikan bahasa komunikasi mereka dalam permainan. Bahasa tersebut merupakan serapan dan modifikasi dari bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa daerah sehingga membentuk frase kalimat tertentu
3. Berdasarkan analisis definisi dan makna dari setiap kalimat para pemain game online diketahui terdapat beberapa istilah yang bernada negatif, kasar dan tidak layak diucapkan oleh siswa SMP.
4. Semua ini tentunya menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua, lingkungan, dan masyarakat terhadap anak-anak yang sudah kecanduan bermain *Games Online*, dapat merusak perilaku berbahasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, I. (2008). Memahami pola perkembangan bahasa anak dalam konteks pendidikan. *Tadris, Vol 3. No. 1*
- Angela (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 1 (2) :532-544*
- Anita (2015). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Al-Shifa, Vol. 06. No. 02*
- Arikunto, Suharsini. (2010) *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Dewi, A.N., Riswandi, & Loliyana (2018). Hubungan kebiasaan bermain game online di rumah dengan sikap disiplin siswa. *Jurnal Pedagogi, Vol 7. No. 10*
- Hariwijaya, M. & Budi. P (2007). *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*. Yogyakarta: Tugu Publisher
- Herlina. (2013). *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama
- Iswan & Kusmawati, A. (2015). Pengaruh game online terhadap perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun di kelurahan Cempaka putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *Jurnal Teknodik, Vol. 19. No. 1*
- Pitaloka, A.A. (2013). Perilaku konsumsi game online pada pelajar (Studi Fenomenologi tentang perilaku konsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sos Ant. Vol. 3, No. 1*
- Sumantri, M. & Syaodih, N. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.