

PENGUNAAN KATA-KATA KASAR PADA PEMAIN GAME *ONLINE* : GAMBARAN *SELF CONSTRUAL* YANG DIMILIKI

Dwi Novita Putri¹, Sayang Ajeng Mardhiyah²

^{1,2} Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

E-mail: ¹dwinp06@gmail.com, ²ajeng_mardhiyah.psi@fk.unsri.ac.id,

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Hipotesis penelitian ini yaitu ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Subjek penelitian sebanyak 20 orang dan untuk uji coba sebanyak 56 orang. Manipulasi *self-construal* dilakukan dengan metode *priming* melalui skenario diikuti *manipulation check* menggunakan skala Singelis (1994), dan lembar observasi berisi daftar kata-kata kasar berdasarkan Jay (2009) dan Stapleton (2010). Analisis data menggunakan uji beda *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara kedua *self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), namun perbedaan ditemukan pada durasi waktu bermain per minggu. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memahami lebih jauh mengenai *self-construal* dan penggunaan kata-kata kasar.

Kata kunci: Games Online, Kata-Kata Kasar, Self-Construal

Abstract. This study aims to investigate the difference between *independent self-construal* and *interdependent self-construal* of *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) gamers in profanity use. The hypothesis of this study was that there is a difference between *independent self-construal* and *interdependent self-construal* of *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) gamers in profanity use. The subjects for this study consisted of 20 gamers and the try-out samples consisted of 56 gamers. *Self-construal* manipulation was done using *priming* method with self-made scenario, Singelis' (1994) *self-construal* scale for manipulation check, and an observation checklist with profanity categories based on Jay (2009) and Stapleton (2010). The data was analyzed using *Mann-Whitney* test. The finding suggest that there is no difference between both kind of *self-construals* of the gamers in profanity use, rather a difference was found in gaming duration per week. This research is expected to be a reference for further understanding about *self-construal* and profanity use.

Keywords: Online Games, Profanity, Self-Construal

PENDAHULUAN

Kata-kata kasar sering juga disebut sebagai umpatan, bahasa kotor, sumpah serapah, makian, bahasa vulgar, kata-kata tidak senonoh, hujatan (Coyne et al., 2012), dan kata-kata tabu (Shek & Lin, 2017). Kata-kata kasar dapat diperoleh dari media seperti *video games* (Anh & Tan, 2017). Coyne et al. (2011) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa paparan kata-kata kasar yang diperoleh melalui media seperti *video games* akan menimbulkan penerimaan positif terhadap kata-kata tersebut sehingga ikut mempengaruhi penggunaannya. *Video games* memungkinkan individu untuk berinteraksi baik *online* maupun *offline* dan interaksi ini dapat berupa percakapan, kekerasan, seksualitas, dan penggunaan *slang* atau umpatan (Çakmak & Aktan, 2018).

Di Indonesia sendiri, penggunaan kata-kata kasar sudah menjadi sorotan berbagai disiplin untuk dipelajari lebih lanjut. Beberapa penelitian yang telah mencoba mempelajari penggunaan kata-kata kasar yaitu kata-kata kasar atau umpatan seperti apa yang diucapkan (Sumadyo, 2011), perbedaan remaja laki-laki dan perempuan dalam menanggapi kata umpatan (Nicolau & Sukanto, 2014), kata-kata tabu di stasiun televisi (Arini, Juita, & Burhanuddin, 2015) hingga penggunaannya sebagai ekspresi budaya (Sriyanto & Fauzie, 2017).

Menurut Jay (2009), kata-kata yang dapat dikategorikan sebagai kata-kata kasar atau tabu biasanya berupa referensi seksual (*blow job, cunt*); penghinaan agama/Tuhan (*goddamn!*); referensi yang berkaitan dengan fungsi tubuh ekskresi atau objek menjijikan (*shit, crap, douche bag*); nama hewan (*bitch, pig*); kata-kata terkait etnis-ras-gender (*nigger, fag, dago*); penghinaan terhadap perbedaan fisik, psikologis, atau sosial yang dipersepsikan (*retard, wimp, lard ass*); istilah vulgar substandar (*fart face, on the rag*); dan slang ofensif (*cluster fuck, tit run*). Sementara menurut Stapleton (2010), ada tiga kategori kata-kata kasar yang paling dikenali berdasarkan area tabu, yakni *excretory/scatological*-yang berkaitan dengan bagian atau fungsi tubuh (*shit, piss, arse*); *sexual*-yang berkaitan dengan aktivitas seksual atau genital (*fuck, prick, cunt, wank*); dan *profanity*-yang berkaitan dengan isu agama (*damn, goddamn, bloody, Chrissake*).

Mobile Legends: Bang Bang

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu contoh *online game* yang bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). MLBB dikembangkan oleh Moonton dan dirilis untuk Android maupun iOS pada tahun 2016 lalu. Menurut laman berita FoxsportAsia (2018), MLBB adalah salah satu *mobile games* terpopuler di Asia Tenggara, dikarenakan MLBB bebas dimainkan untuk semua pengguna *smartphone* dan lebih mudah diakses dimana saja. MLBB juga dikonfirmasi sebagai salah satu *eSport* berupa *mobile game* yang akan ikut serta pada SEA Games 2019 di Filipina.

Berdasarkan artikel yang ditulis di situs Indogamers (2018), *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menempati peringkat pertama *online game* dengan komunitas pemain *toxic* terbanyak, salah satunya adalah dengan berkata-kata kasar atau sumpah serapah melalui lisan maupun tulisan di kolom *chat*. Salah satu artikel di *Hybrid* (2018) juga menunjukkan adanya perilaku berkata-kata kasar sebagai perilaku *toxic* di *online game*, salah satunya MLBB yang menjadi masalah bagi banyak pemain, seperti dikarenakan sudah tergolong terlalu kasar hingga SARA. Penelitian Martens et al. (2015) menunjukkan bahwa toksisitas pada *game* MOBA yang ditandai dengan penggunaan kata-kata kasar didasari oleh daya saing yang melekat pada *game*, seperti membunuh satu sama lain.

Self-Construal

Menurut Hardin, Leong, dan Bhagwat (2004), *self-construal* adalah pandangan individu mengenai diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Singelis (1994) berpendapat bahwa individu memiliki dua jenis *self-construal* yaitu *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*. Twenge, VanLandingham, dan Campbell (2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa menurunnya derajat tabu dalam penggunaan kata-kata kasar membuktikan adanya peningkatan individualisme, adapun salah satu label lain dari individu dengan orientasi individualistik adalah *independent self-construal* (Markus & Kitayama, 1991). *Self-construal* juga seringkali dianggap sebagai level individual yang setara dengan individualisme-kolektivisme (Kim & Sharkey, 1995).

Perilaku pemain pada *online games* terbentuk dari gabungan apa yang pemain inginkan dan apa yang tidak pemain inginkan, dapat pula dikatakan bahwa pemain membentuk norma atau tata berperilaku sendiri dalam *game* (Lee, Jeong, & Kim, 2016). Perilaku pemain berada dalam kerangka norma tersebut dan kemungkinan dipertemukan dengan perilaku pemain lain. Salah satu bentuk pengungkapan norma ini dapat dilakukan di dalam *game* atau secara langsung seperti melalui pertarungan, dimana pemain memunculkan perilaku agresi yang dapat disebabkan oleh *self-construal*, dan agresi dapat dilakukan secara verbal melalui perilaku mengumpat (Tamborini et al., 2008).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan kata-kata kasar adalah salah satu perilaku yang dapat ditemui ketika bermain *online game* seperti berupa umpatan dan seringkali dianggap sebagai perilaku *toxic*. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya ketika bermain *online game* (MLBB), agar individu mampu mengendalikan diri dalam berekspresi melalui kata-kata kasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dalam *naturalistic setting*. Manipulasi *self-construal* dilakukan dengan metode *priming* menggunakan skenario yang peneliti susun sendiri berdasarkan skenario acuan pada penelitian Jin (2010) dan dilanjutkan dengan *manipulation check* melalui skala *self-construal* Singelis (1994) yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan subjek penelitian. Skenario A bertujuan untuk mengaktifkan *independent self-construal* sementara skenario B untuk *interdependent self-construal*. Observasi penggunaan kata-kata kasar dilakukan selama kondisi bermain dalam satu jam oleh observer masing-masing subjek dengan bantuan daftar kategori kata-kata kasar yang disusun dari kategori menurut Jay (2009) dan Stapleton (2010).

Validitas dan Reliabilitas

Validitas pada penelitian ini diuji melalui *experts judgment* untuk skenario *priming self-construal* dan komputasi koefisien korelasi untuk skala *self-construal*. Dari hasil penilaian *experts judgment*, didapatkan nilai V pada masing-masing komponen isi, tata Bahasa, dan penampilan yakni 0,684, 0,729, dan 0,729. Rentang angka yang mungkin diperoleh untuk nilai koefisien V adalah antara 0 sampai 1,00 (Azwar, 2016) sehingga angka diatas dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup layak menandakan bahwa skenario *priming* sudah sesuai dengan beberapa perbaikan. Kemudian, peneliti melakukan uji

keterbacaan terhadap 2 orang di luar sampel penelitian. Dari hasil uji keterbacaan, didapatkan skenario akhir yang akan digunakan dalam penelitian setelah dilakukan perbaikan. Validitas juga diuji terhadap skala *self-construal* yang telah disusun. Uji validitas skala dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala itu sendiri. Uji validitas dilakukan melalui komputasi dengan bantuan program SPSS versi 16.0 for Windows. Pemilihan aitem dilakukan berdasarkan hasil koefisien korelasi aitem-total. Batasan kategori pemilihan aitem yang digunakan adalah $r_{iX} \geq 0.30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi 0.30 dianggap sebagai aitem yang memiliki daya beda tinggi (Azwar, 2016). Dari uji coba didapatkan skala *self-construal* dengan reliabilitas sebesar 0,806 untuk *independent self-construal* dan 0,829 untuk *interdependent self-construal* dengan masing-masing berjumlah 10-aitem.

Metode Analisis Data

Pada penelitian dengan desain dua-kelompok, data dianalisis dengan teknik analisis statistik uji-t (Seniati, Yulianto, & Setiadi, 2017). Dikarenakan jumlah sampel pada penelitian ini kecil (*small-n design*), untuk membandingkan antara frekuensi kata-kata kasar pada kelompok dengan *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*, digunakan teknik analisis uji beda non parametrik *Mann-Whitney*. Teknik ini tidak memerlukan syarat tertentu dalam analisisnya. Apabila pada hasil analisis $p < 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan rata-rata frekuensi kata-kata kasar pada kedua *self-construal*, sebaliknya jika $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan rata-rata frekuensi kata-kata kasar antara *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja *gamer* MLBB. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* sehingga diperoleh subjek penelitian berjumlah 20 orang yang terbagi ke dalam empat kelompok dengan kriteria remaja laki-laki yang merupakan *gamer* MLBB berusia 16-22 tahun, sementara untuk sampel *try-out* diperoleh sampel berjumlah 56 orang *gamer* MLBB.

HASIL

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang *gamer* MLBB dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun rangkuman deskripsi subjek penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.

Deskripsi subjek penelitian berdasarkan *self-construal*

<i>Self-Construal</i>	Jumlah	Persentase
<i>Independent</i>	13	65%
<i>Interdependent</i>	7	35%
TOTAL	20	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa subjek paling banyak memiliki *independent self-construal* yaitu sebanyak 13 orang dengan presentase 65%. Sementara itu, presentase subjek dengan *interdependent self-construal* sebanyak 35%. Seorang subjek memiliki nilai yang sama-sama tinggi untuk *independent* maupun *interdependent self-*

construal, namun peneliti memutuskan untuk memasukkan subjek ke dalam *interdependent self-construal* sesuai kelompok awal dari pemberian skenario.

Tabel 2.
Deskripsi subjek penelitian berdasarkan usia

Usia	Jumlah	Persentase
16 tahun	1	5%
18 tahun	4	20%
19 tahun	5	25%
20 tahun	3	15%
21 tahun	1	5%
22 tahun	6	30%
TOTAL	20	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa subjek dengan jumlah terbanyak adalah subjek yang berusia 22 tahun dengan presentase sebesar 30%. Sedangkan presentase subjek yang berusia 18 tahun adalah sebanyak 20%, 19 orang sebanyak 25%, 20 tahun sebanyak 15%, dan 21 tahun sebanyak 5%.

Tabel 3.
Deskripsi subjek penelitian berdasarkan lama mengenal MLBB

Bermain sejak	Jumlah	Persentase
2015	1	5%
2016	4	20%
2017	10	50%
2018	5	25%
TOTAL	20	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa subjek paling banyak bermain MLBB sejak tahun 2017 yakni sebanyak 10 orang dengan presentase 50%. Sedangkan presentase subjek yang bermain sejak 2015 adalah sebanyak 5%, sejak 2016 sebanyak 20%, dan sejak 2018 sebanyak 25%.

Dari data penelitian, untuk durasi bermain per minggu, peneliti mengkategorisasikan subjek menjadi tiga kategorisasi berikut:

Tabel 4.
Deskripsi subjek penelitian berdasarkan durasi bermain per minggu

Durasi per minggu	Jumlah	Persentase
< 4 jam	5	25%
4 – 65 jam	12	60%
≥ 66 jam	3	15%

TOTAL	20	100%
--------------	----	------

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa subjek paling banyak bermain dalam seminggu selama 4 – 65 jam dengan persentase yaitu 60%. Sedangkan untuk durasi < 4 jam dan ≥ 66 jam masing-masing sebesar 25% dan 15%.

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini juga menganalisis data terhadap frekuensi penggunaan kata-kata kasar per kategori kata-kata kasar itu sendiri, berikut hasil perhitungan frekuensi berdasarkan kategori kata-kata kasar.

Tabel 5.

Deskripsi frekuensi berdasarkan kategori kata-kata kasar

Kategori	Frekuensi	Persentase
Referensi Seksual	52	19%
Bagian / Fungsi Tubuh	17	6%
Kata terkait Isu Agama	8	3%
Nama Hewan	63	23%
Kata terkait Etnis-Ras-Gender	0	0%
Perbedaan Fisik, Psikologis, atau Sosial yang Dipersepsikan	91	33%
Lainnya	45	16%
Total	276	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa frekuensi paling tinggi terdapat pada kategori kata-kata kasar mengenai perbedaan fisik, psikologis, atau sosial yang dipersepsikan, yakni sebesar 91 kali pengucapan dengan presentase 33%. Kategori tertinggi selanjutnya adalah nama hewan yakni sebanyak 63 kali, referensi seksual sebanyak 52 kali, lainnya sebanyak 45 kali, bagian / fungsi tubuh sebanyak 17 kali, dan kata terkait isu agama sebanyak 8 kali, sementara kata terkait etnis-ras-gender tidak muncul pada penelitian ini.

Hasil Analisis Data Penelitian

Hasil dari uji hipotesis dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan taraf signifikansi dengan nilai p sebesar 0,204 ($p > 0,05$) menunjukkan tidak ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara subjek dengan *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*. Berikut adalah hasil uji hipotesis dengan *Mann-Whitney*:

Tabel 6.

Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig.	Ket
<i>Self-Independent Construal</i> / <i>Interdependent</i>	0,204	Tidak ada perbedaan

Analisis Tambahan

1. Uji Beda Penggunaan Kata-Kata Kasar pada Subjek Berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil pengambilan data penelitian, peneliti mengkategorikan subjek berdasarkan usia. Selanjutnya peneliti melakukan uji beda *One Way Anova* untuk mengetahui perbedaan frekuensi penggunaan kata-kata kasar. Berikut deskripsi hasil uji beda tersebut:

Tabel 7.

Hasil uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan usia

Usia	F	Sig.	Ket
16 tahun	1,357	0,298	Tidak ada perbedaan
18 tahun			
19 tahun			
20 tahun			
21 tahun			
22 tahun			

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan frekuensi kata-kata kasar yang signifikan antar subjek berdasarkan usia. Taraf signifikansi sebesar 0,298 ($p > 0,05$) artinya tidak ada perbedaan frekuensi kata-kata kasar yang signifikan antara *gamer* MLBB pada penelitian berdasarkan usia.

2. Uji Beda Penggunaan Kata-Kata Kasar pada Subjek Berdasarkan Lama Mengenal MLBB

Berdasarkan hasil pengambilan data penelitian, peneliti mengkategorikan subjek berdasarkan tahun lama mengenal MLBB. Selanjutnya peneliti melakukan uji beda *One Way Anova* terhadap masing-masing variabel untuk mengetahui perbedaan frekuensi kata-kata kasar berdasarkan lama mengenal MLBB. Berikut deskripsi data uji beda tersebut:

Tabel 8.

Hasil uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan lama mengenal MLBB

Bermain Sejak	F	Sig.	Ket
2015	1,363	0,290	Tidak ada perbedaan
2016			
2017			
2018			

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara subjek yang bermain sejak 2015, 2016, 2017, maupun 2018. Taraf signifikansi sebesar 0,290 ($p > 0,05$) artinya tidak ada perbedaan frekuensi kata-kata kasar yang signifikan antara *gamer* MLBB pada penelitian yang bermain sejak 2015, 2016, 2017, maupun 2018.

3. Uji Beda Penggunaan Kata-Kata Kasar pada Subjek Berdasarkan Durasi Bermain per Minggu

Berdasarkan hasil pengambilan data penelitian, peneliti melakukan uji beda *One Way Anova* untuk mengetahui perbedaan frekuensi kata-kata kasar berdasarkan durasi bermain per minggu. Berikut hasil uji beda berdasarkan durasi bermain:

Tabel 9.

Hasil uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan durasi bermain per minggu

Durasi per Minggu	F	Sig.	Ket
	5,277	0,016	Ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara subjek berdasarkan durasi bermain per minggu. Taraf signifikansi sebesar sebesar 0,016 ($p < 0,05$) artinya ada perbedaan frekuensi kata-kata kasar yang signifikan antara *gamer* MLBB pada penelitian yang bermain dalam durasi per minggu < 4 jam, $4 - 65$ jam, maupun ≥ 66 jam per minggu.

Tabel 10.

Rangkuman hasil analisis uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan durasi bermain per minggu

Durasi per Minggu		Sig.	Keterangan
Rendah	Sedang	0,777	Tidak ada perbedaan
	Tinggi	0,186	Tidak ada perbedaan
Sedang	Rendah	0,777	Tidak ada perbedaan
	Tinggi	0,015	Ada perbedaan
Tinggi	Rendah	0,186	Tidak ada perbedaan
	Sedang	0,015	Ada Perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa durasi bermain per minggu untuk kategori sedang dan tinggi memiliki nilai signifikansi sebesar 0,015 ($p < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kategori durasi bermain sedang dan tinggi. Lebih lanjut dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 11.

Perbedaan rata-rata frekuensi kata-kata kasar berdasarkan durasi bermain per minggu

Durasi per Minggu	Mean	Jumlah Subjek	Sig
Sedang	9,75	12	0,015
Tinggi	28,00	3	

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata frekuensi kata-kata kasar tertinggi ada pada durasi bermain yang sangat tinggi, yaitu ≥ 66 jam. Artinya, kata-kata kasar lebih banyak diucapkan *gamer* MLBB yang bermain lebih dari sama dengan 66 jam seminggu.

DISKUSI

Hasil analisis uji beda *Mann-Whitney* terhadap data frekuensi kata-kata kasar dan *self-construal* yang didapatkan dari *gamer* MLBB diperoleh nilai p sebesar 0,204 ($p > 0,05$). Hasil analisis ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *gamer* MLBB yang memiliki *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*.

Game MLBB itu sendiri dapat menjadi salah satu alasan mengapa tidak terdapat perbedaan antara subjek dengan *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*. Menurut Kaye dan Bryce (2012), beberapa faktor seperti persaingan dan papan skor (*leader boards*) dapat membantu pemain memperlihatkan kompetensinya, adapun hal ini sejalan teori *independent self-construal* dimana individu lebih berfokus pada atribut internal, trait, dan sikap tanpa bergantung dengan hubungan, juga mengutamakan keunikan diri sendiri (Giacomin & Jordan, 2017).

Namun, *game* MLBB juga memiliki elemen sosial seperti bahwa dapat dimainkan dalam bentuk tim, adanya fitur *voice chat* dan *chat room*, serta MLBB dimainkan secara *online* sehingga dapat menghubungkan pemain dari berbagai penjuru dunia. Hal ini menjadikan kondisi *game* menjadi membutuhkan kerjasama dan mengarahkan pada *interdependent self-construal* (Voyer & Reader, 2013). Maka, dapat dikatakan bahwa proses kompleks yang terjadi ketika *gaming* mengaktifkan kedua *self-construal* dalam kondisi yang berbeda.

Magid, Sarkol, dan Mesoudi (2017) menyampaikan beberapa hal yang mungkin menjadi penyebab gagalnya administrasi *priming*, seperti jumlah sampel yang terlalu kecil, latar belakang historis yang tidak digali lebih dalam, atau alat ukur kurang sesuai. Maka faktor yang mungkin menyebabkan kegagalan administrasi skenario *priming self-construal* pada penelitian ini antara lain skenario yang peneliti susun belum memadai atau sesuai untuk *priming self-construal*, instruksi yang kurang jelas, jumlah subjek terlalu kecil, kondisi lingkungan, adanya pengaruh historis yang tidak digali dalam penelitian, atau metode *priming* skenario tidak sesuai untuk dilakukan dalam penelitian ini.

Draghici, Petca, dan Hillebrandt (2009) menjelaskan bahwa tidak adanya dampak berupa perbedaan dari *priming self-construal* adalah karena administrasi skala yang dilakukan setelah pemberian tugas atau situasi sehingga dampak dari *priming* mungkin sudah hilang. Pada penelitian ini, skala diadministrasikan segera setelah *priming*, namun tidak efektif dengan beberapa alasan di atas. Tidak adanya perbedaan pada frekuensi kata-kata kasar mungkin disebabkan oleh hilangnya efek *priming* ketika subjek dikondisikan bermain *game*.

Dari hasil analisis tambahan didapatkan perbedaan yang signifikan berdasarkan durasi bermain. Perbedaan yang signifikan juga muncul berdasarkan durasi bermain subjek dalam seminggu, dimana rata-rata frekuensi kata-kata kasar tertinggi diperoleh oleh subjek yang bermain selama lebih dari sama dengan 66 jam per minggu, yakni sebesar 28,0. Hal ini serupa seperti penelitian Eastin dan Griffiths (2009) yang menemukan bahwa terdapat hubungan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain dengan kemungkinan terekspos komponen agresi pada *game*, salah satunya adalah agresi verbal seperti berkata-kata kasar. Hasan et al. (2012) juga menjelaskan bahwa semakin sering individu bermain *game*, tingkat perilaku agresi individu juga ikut meningkat.

Dari keseluruhan data, didapatkan bahwa frekuensi paling rendah adalah 1 kali dan paling tinggi adalah 32 kali. Kategori kata-kata kasar yang paling banyak muncul adalah kategori perbedaan fisik, psikologis, atau sosial yang dipersepsikan, yakni sebanyak 91 kali pengucapan, dengan presentase 33%. Kata-kata pada kategori ini mencakup “gila”, “bodoh”, “tolol”, dan sebagainya. Sementara itu, untuk kategori terendah sebesar 8 kali pengucapan yaitu kategori kata yang terkait isu agama, salah satunya seperti kata “setan” atau “hantu”, serta kategori kata terkait etnis-ras-gender yang tidak muncul dalam penelitian ini.

Mengumpat dengan kata-kata kasar secara interpersonal dapat dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti hubungan pembicara-pendengar, lokasi fisik dan sosial, serta topik pembicaraan (Jay & Janschewitz, 2008). Topik pembicaraan dalam penelitian ini terlihat dalam situasi *gaming*, kemudian rata-rata frekuensi yang lebih tinggi dapat menunjukkan kedekatan hubungan yang lebih erat antar *gamer* pada kelompok ketiga. Lokasi fisik dan sosial juga dapat ikut berperan seperti misalnya, kelompok ketiga memiliki rata-rata frekuensi yang tinggi dikarenakan berada di lokasi yang nyaman, familiar, dekat dengan rumah, terbuka, atau karena dikelilingi teman-teman yang dikenal meskipun dalam kondisi menjadi subjek suatu penelitian. Simpson, Duarte, dan Bishop (2016) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa kata-kata kasar yang terdengar dari teman secara signifikan berpengaruh terhadap frekuensi mengumpat individu. Maka dapat dikatakan bahwa frekuensi kata-kata kasar yang diucapkan subjek kemungkinan dipengaruhi satu sama lain.

Hal yang serupa juga disampaikan Vingerhoets et al. (2013), dimana konteks yang paling sesuai untuk mengumpat sepertinya adalah situasi informal dengan orang-orang familiar dengan status atau jenis kelamin yang sama. Maka, terlihat bahwa kemunculan kata-kata kasar pada penelitian ini salah satunya dapat dipengaruhi oleh situasi informal dengan teman-teman yang familiar, status yang sama, usia yang tidak jauh beda, juga jenis kelamin yang sama. Pada kenyataannya, tidak semua individu yang berada di lokasi adalah laki-laki, namun didominasi oleh laki-laki yakni sekitar 14 orang dibandingkan perempuan yang hanya 6 orang.

Vingerhoets et al. (2013) juga menambahkan bahwa pelajar dan remaja seringkali mengumpat, karena mereka tidak memiliki status atau kekuatan tertentu sehingga tidak harus takut kehilangan status / kekuatan tersebut. De Klerk (2005) juga mengungkapkan bahwa komunikasi secara lisan telah berubah menjadi lebih informal terutama pada masa remaja, yang salah satu cara menunjukkan formalitas dan modernitas tersebut adalah dengan berkata-kata kasar sebagai bagian dari standar berbicara pada remaja. Hal ini juga menjelaskan kemunculan kata-kata kasar pada subjek penelitian meskipun dalam kondisi observasi yakni karena telah menjadi suatu standar bicara yang biasa terdengar pada remaja dan tidak ada hal yang harus ditakutkan terkait mengucapkan kata-kata kasar tersebut.

Kata-kata kasar juga mempengaruhi kondisi emosi dan konteks sosial, seperti menurut Chun et al. (2015), menjelaskan bahwa kata-kata kasar mendorong aktivitas yang kuat pada bagian otak terkait pemrosesan emosi, emosi kognitif sosial, dan atensi emosi. Berdasarkan observasi selama eksperimen peneliti melihat kapan kata-kata kasar muncul, antara lain ketika kesal karena diserang, menyerang, karakter mati, hingga ketika koneksi internet *nge-lag* atau terputus di tengah permainan.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), sehingga hipotesis dalam penelitian ini ditolak. Namun berdasarkan analisis tambahan, didapatkan bahwa ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar berdasarkan durasi bermain. Dari hasil penelitian juga didapatkan frekuensi kata-kata kasar yang tertinggi pada kategori perbedaan fisik, psikologis, atau sosial yang dipersepsikan yakni diucapkan sebanyak 91 kali.

Implikasi dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat membuka wawasan mengenai penyebaran kata-kata kasar salah satunya melalui *online games* dan penggunaan kata-kata kasar pada remaja yang bermain *online game* terutama MLBB agar selanjutnya mampu memperhatikan dan mengawasi penyebaran maupun penggunaan kata-kata kasar terutama di lingkungan remaja yang merupakan *gamer online games*, serta mampu mengendalikan diri dalam berekspresi dengan menggunakan kata-kata kasar.

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yaitu ketidakmampuan untuk mengontrol berbagai faktor luar seperti kebisingan dan cuaca dikarenakan penggunaan *setting* natural, sampel yang sedikit, skenario yang belum memadai, hingga kesalahan dalam prosedur penelitian, maka untuk penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor-faktor yang tidak terkontrol dalam penelitian ini, seperti histori (sejak kapan mulai bermain *online games*, latar belakang pertemanan, dll.), menempatkan penelitian dalam *laboratorium setting*, atau meneliti penggunaan kata-kata kasar dari variabel yang berbeda. Disarankan pula jika menggunakan metode eksperimen untuk melaksanakan *pilot study* terlebih dahulu agar memahami bagaimana prosedur eksperimen sebenarnya akan berlangsung. Adapun teknik manipulasi, diharapkan penelitian selanjutnya menggunakan metode yang berbeda misalnya dengan menggunakan skenario baku, tugas-tugas tertentu (*pronoun task, sentence completion task, dll.*), atau memanipulasi situasi itu sendiri, misalnya dengan membagi kelompok dalam *team / squad* dan *solo player*. Penelitian selanjutnya juga dapat memberikan variasi pada beberapa karakteristik subjek, misalnya jenis kelamin atau asal daerah, serta menambahkan jumlah subjek penelitian minimal berjumlah 30 orang agar lebih representatif dan dapat digeneralisasikan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anh, P.Q., & Tan, V. (2017). Play with bad words: A content analysis of profanity in video games. *Acta Ludica International Journal of Game Studies*, 1(1), 7-30.
- Arini, AR. Juita, N., & Burhanuddin, D. (2015). Ungkapan tabu dalam tuturan peserta pada acara Indonesia *Lawyers Club* di stasiun TV One. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 3(1), 57-68.
- Azwar, S. (2016). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Çakmak, V., & Aktan, E. (2018). Internet cafes, young people and game interaction: A study in the context of subculture. *MANAS Journal of Social Studies*, 7(3), 585-600.
- Coyne, S.M., Stockdale, L.A., Nelson, D.A., & Fraser A. (2011). Profanity in media associated with attitudes and behaviour regarding profanity use and aggression. *PEDIATRICS*, 128(5), 867-872. Doi: 10.1542/peds.201-1062.
- Coyne, S.M., Callister, M., Stockdale, L.A., Nelson, D.A., dan Wells, B.M. (2012). "A helluva read": Profanity in adolescent literature. *Mass Communication and Society*, 15, 360-383. Doi: 10.1080/15205436.2011.638431.
- Chun, J-W., Choi, J., Cho, H., Lee, S-K., & Kim, D.J. (2015). Dysfunction of the frontolimbic region during swear word processing in young adolescents with internet gaming disorder. *Translational Psychiatry*, 5, 1-9. Doi: 10.1038/tp.2015.106.

- De Klerk, V. (2005). Slang and swearing as markers of inclusion and exclusion in adolescence. Dalam Williams, A. & Thurlow, C. (Eds.), *Talking adolescence: Perspectives on communication in the teenage years* (hal.111-126).
- Draghici, A.M., Petca, A.R., & Hillebrandt, H. (2009). Inferring emotion from facial expression in social contexts. A role of self-construal? *Journal of European Psychology Students*, 1, 1-8.
- Eastin, M.S. & Griffiths, R.P. (2009). Unreal: Hostile expectations from social gameplay. *New Media & Society*, 11(4), 509-531. Doi: 10.1177/1461444809102958.
- FoxsportsAsia (2018). Mobile legends is the first confirmed esports titles for the 2019 SEA games. Diakses dari <https://www.foxsportsasia.com/esports/986343/mobile-legends-is-the-first-confirmed-esports-title-for-the-2019-sea-games/> [19 Mei 2019].
- Giacomin, M. & Jordan, C. (2017). Interdependent and independent self-construal. Dalam Zeigler-Hill, V. & Shackelford, T.K. (eds.), *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*. Doi: 10.1007/978-3-319-28099-8_1136-1.
- Hardin, E.E., Leong, F.T.L., & Bhagwat, A.A. (2004). Factor structure of self-construal scale revisited: Implications for the multidimensionality of self-construal. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 35(3), 327-345. Doi: 10.1177/0022022104264125.
- Hasan, Y., Begue, L., Scharrow, M., & Bushman, B.J. (2012). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behaviour. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49, 224-227. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jesp.2012.10.016>.
- Jay, T., & Jansschewitz, K. (2008). The pragmatics of swearing. *Journal of Politeness Research*, 4, 267-288. Doi: 10.1515/JPLR.2008.013.
- Jay, T. (2009). The utility and ubiquity of taboo words. *Perspective on Psychological Science*, 4(2), 153-161.
- Jin, S.A. (2010). "I can be happy even when I lose the game": The influence of chronic regulatory focus and primed self-construal on exergamers' mood. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 467-471. Doi: 10.1089/cyber.2009.0268.
- Kaye, B., & Bryce, J. (2012). Putting the "Fun factor" into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing videogames. *International Journal of Internet Science*, 7(1), 23-36.
- Kim, M.S. & Sharkey, W.F. (1995). Independent and interdependent construals of self: Explaining cultural patterns of interpersonal communication in multi-cultural organizational settings. *Communication Quarterly*, 43(1), 20-38. Doi: 10.1080/01463379509369953.
- Lee, H. R., Jeong, E. J., & Kim, J. W. (2016). Does a venting outlet exist via favourite online games? The moderating role of therapeutic catharsis seeking on aggression. *The proceeding of 2016 ICBTS International Academic Research Conference*, 12-25.

- Magid, K., Sarkol, V., & Mesoudi, A. (2017). Experimental priming of independent and interdependent activity does not affect culturally variable psychological processes. *Royal Society Open Science*. Doi: <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.161025>.
- Markus, H.R. & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224-253.
- Martens, M., Shen, S., Iosup, A., & Kuipers, F. (2015). Toxicity detection in multiplayer online games. *The 14th International Workshop on Network and Systems Support for Games*. Doi: 10.1109/NetGames.2015.7382991.
- Mustofa, A. (2018). Toxic behavior in online gaming, is it necessary?. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/toxic-behavior-in-online-gaming-is-it-necesary> [19 Mei 2019].
- Nicolau, M.F.S., & Sukanto, K.E. (2014). Male and female attitudes towards swear words: A case study at Binus International School. *KATA*, 71-76. Doi: 10.9744/kata.16.2.71-76.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2017). Psikologi eksperimen. Jakarta: PT. Indeks.
- Shek, D.T.L., & Lin, L. (2017). Use of foul language among Chinese adolescents: Developmental change and relations with psychosocial competences. *Journal of Adolescent Health*, 1-7. Doi: 10.1016/j.jadohealth.2016.10.010.
- Simpson, E., Duarte, J., & Bishop, B. (2016). When moms say bad words: Family and peer influence on the frequency of swearing. *The University of Central Florida Undergraduate Research Journal (URJ)*, 8(2), 1-7.
- Singelis, T.M. (1994). The measurement of independent and interdependent self-construal. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 20, 580-591. Doi: 10.1177/0146167294205014.
- Sriyanto, S., & Fauzie, A. (2017). Penggunaan kata “jancuk” sebagai ekspresi budaya dalam perilaku komunikasi Arek di kampung Kota Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 7(2), 88-102.
- Stapleton, K. (2010). Swearing. Dalam Locher, M.A. & Graham, S.L. (Eds.). *Interpersonal Pragmatics* (hal.289-305).
- Stefanus. (2018). Lima game dengan komunitas terburuk dan penuh pemain toxic. Diakses dari <http://www.indogamers.com/read/28/05/2018/13667/5-game-dengan-komunitas-terburuk-dan-penuh-pemain-toxic/> [19 Mei 2019].
- Sumadyo, B. (2011). Sekilas tentang bentuk umpatan dalam bahasa Indonesia. *DEIKSIS*, 3(2), 155-165.
- Tamborini, R., Chory, R.M., Lachlan, K., Westerman, D., & Skalski, P. (2008). Talking smack: Verbal aggression in professional wrestling. *Communication Studies*, 59(3), 242-258. 10.1080/10510970802257689.

- Twenge, J. M., VanLandingham, H., & Campbell, W. K. (2017). The seven words you can never say on television: Increases in the use of swear words in American books, 1950-2008. *SAGE Open*, 1-8. Doi: 10.1177/2158244017723689.
- Vingerhoets, Ad J.J.M., Bylsma, L.M., & Vlam, C.D. (2013). Swearing: A biopsychosocial perspective. *Psychological Topics*, 22(2), 287-304.
- Voyer, B.G. & Reader, T. (2013). The self-construal of nurses and doctors: beliefs on interdependence and independence in the care of older people. *Journal of Advanced Nursing*, 69(12), 2696–2706. Doi: 10.1111/jan.12157.