



KETIDAKSANTUNAN BERBAHASA KATEGORI KESEMBRONOAN PADA FITUR QUICK CHAT DALAM GAME HONOR OF KINGS

¹Saadiah Triastuti, ²Ilmi
Solihat
¹saadiah.triastuti@untirta.ac.id
²ilmisolihat@untirta.ac.id
Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa

Abstract

This study analyzes linguistic impoliteness in the category of frivolousness. The purpose of this research is to describe and explain forms of linguistic impoliteness categorized as frivolousness found in the Quick Chat feature of the game Honor of Kings. This study employs a descriptive qualitative method. The data collection technique uses an observation and note-taking method through documentation in the form of screenshots taken during gameplay in Honor of Kings. The data in this study consist of written or spoken utterances containing linguistic impoliteness in the category of frivolousness. The data sources are utterances found in the Quick Chat feature of the game Honor of Kings. The results obtained by the researcher were compiled in the form of data and described descriptively. Based on the research findings, the most dominant category of frivolousness is exclamatory expressions with joking elements, totaling 19 data. This indicates that players tend to use utterances with an exclamatory tone accompanied by elements of humor. This study provides insight for language users, particularly Honor of Kings players, to be more wise and aware in using utterances in the Quick Chat feature so that communication in the game remains enjoyable without causing misunderstandings or conflicts among players.

Keywords: *Impoliteness, Frivolousness, Quick Chat, Honor of Kings*

Abstrak

Penelitian ini menganalisis ketidaksantunan berbahasa kategori kesembronoan. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menjelaskan yang termasuk dalam bentuk ketidaksantunan berbahasa kategori kesembronoan pada fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan simak catat melalui teknik dokumentasi dengan tangkapan layar yang diambil dalam game *Honor of Kings*. Data dalam penelitian ini berupa tulisan atau ujaran (suara) yang mengandung ketidaksantunan berbahasa kategori kesembronoan. Sumber penelitian berupa ujaran pada fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*. Hasil yang dilakukan peneliti akan dikumpulkan dalam bentuk data dan diuraikan dalam bentuk penjelasan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kategori kesembronoan yang paling dominan ditemukan adalah seruan dengan gurauan



sebanyak 19 data. Hal ini menunjukkan bahwa pemain cenderung menggunakan ujaran bernada seruan dengan disertai unsur humor. Dengan adanya penelitian ini memberikan pemahaman kepada pengguna bahasa, khususnya pemain game *Honor of Kings* untuk lebih bijak dan sadar dalam menggunakan ujaran pada fitur *Quick Chat* agar komunikasi dalam game dapat tetap menyenangkan tanpa menimbulkan kesalahpahaman atau konflik antar pemain.

Kata kunci: Ketidaksantunan, Kesembronoan, *Quick Chat*, *Honor of Kings*





PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa berperan besar dalam terbentuknya ketidaksantunan berbahasa. Ketidaksantunan adalah sikap dan perilaku negatif yang terjadi dalam konteks tertentu (Culpeper, 2011: 254). Perilaku tidak santun didasari oleh harapan, keinginan, atau keyakinan terhadap nilai tertentu yang tidak berorientasi pada pembentukan harmoni sosial.

Tindakan tersebut dinilai negatif atau dianggap tidak santun ketika penutur menunjukkan sikap mempertahankan pendapat, menentang, atau berusaha memaksakan keyakinan serta nilai yang diyakininya kepada orang lain. Pemakaian bahasa juga harus baik dan benar sesuai dengan kaidah yang digunakan secara sopan dan santun (Syahdila & Kusuma, 2024).

Menurut Bousfield, ketidaksantunan berbahasa merupakan tindakan tutur yang secara sengaja dan sadar dilakukan untuk mengancam muka lawan tutur serta menimbulkan konflik dalam interaksi. Bousfield memberikan penekanan pada dimensi 'kesembronoan' (*gratuitous*), dan konflik (*conflictive*) dalam praktik berbahasa yang tidak santun itu (Rahardi, 2016:91). Jadi, apabila perilaku berbahasa seseorang itu mengancam muka dan ancaman terhadap muka itu dilakukan sembrono (*gratuitous*) hingga akhirnya tindakan berkategori sembrono mendatangkan konflik atau bahkan pertengkar dan tindakan tersebut dilakukan dengan kesengajaan (*purposeful*), maka tindakan berbahasa itu merupakan realitas ketidaksantunan. Ketidaksantunan berbahasa sebagai bentuk pelanggaran terhadap kesantunan yang telah disepakati oleh masyarakat (Anjani, 2023).

Penuturan bahasa Indonesia oleh generasi sekarang kurang memerhatikan kesantunan (Wahyu et al., 2024). Bentuk ketidaksantunan berbahasa sering kali muncul sebagai akibat dari cara penutur memilih dan menggunakan bahasa dalam interaksi sosial. penutur kerap memilih bentuk tuturan yang mencerminkan emosi, keinginan, atau kekuasaan, sehingga bahasa tidak lagi berfungsi sebagai alat menjaga keharmonisan, melainkan sebagai sarana penegasan diri. Kondisi tersebut sering kali menimbulkan kesembronoan dalam berbahasa, yaitu penggunaan bahasa yang kurang hati-hati, spontan,



atau disertai nada gurauan yang dapat menyinggung pihak lain.

Kesembronoan dapat diartikan sebagai perilaku yang menunjukkan ketidakseriusan (Miranda et al., 2025). Selain itu, bentuk perilaku sembrono yang tidak santun juga dapat dikenali melalui penggunaan bahasa yang disisipi unsur humor atau gurauan. Menurut Rihardi (2016:96-110), kategori kesembronoan meliputi: (1) Kesembronoan Subkategori Kepura-puraan dengan





Gurauan; (2) Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Gurauan; (3) Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Gurauan; (4) Kesembronoan Subkategori Sinisme dengan Ejekan; (5) Kesembronoan Subkategori Kesombongan dengan Gurauan; (6) Kesembronoan Subkategori Pleonasme dengan Gurauan; (7) Kesembronoan Subkategori Pelesetan dengan Gurauan; (8) Kesembronoan Subkategori Merendahkan dengan Gurauan; (9) Kesembronoan Subkategori Menggoda dengan Gurauan; (10) Kesembronoan Subkategori Seruan dengan Gurauan; (11) Kesembronoan Subkategori Melulu dengan Gurauan; (12) Kesembronoan Subkategori Mengejek dengan Gurauan; (13) Kesembronoan Subkategori Menyapa dengan Ungkapan Keakraban.

Penggunaan kata atau ungkapan yang bersifat sembrono dapat dikategorikan sebagai bentuk ketidaksantunan berbahasa. Tindakan seperti itu kerap diwujudkan melalui ujaran bernada meremehkan, mengejek, atau mengolok rekan setim. Seperti “*mana suaranya dek*”. Tuturan ini digunakan secara spontan untuk menyindir atau memancing reaksi lawan main yang diam atau kalah. Meskipun bernuansa humor, bentuk seperti ini tetap melanggar prinsip kesantunan karena mengandung unsur ejekan dan merendahkan lawan turur melalui pilihan kata. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam game tidak semata-mata berfungsi untuk koordinasi, tetapi juga menjadi arena ekspresi emosi, kekuasaan, dan perbedaan nilai antar pemain.

Terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai ketidaksantunan berbahasa oleh Akbar et al., (2024) dengan judul penelitian *Fenomena Ketidaksopanan Berbahasa Indonesia Pada Saat Bermain Game Online*. Dalam penelitian ini membahas ujaran anak-anak yang berbiacara kasar saat bermain game, dan faktor yang menyebabkan penyimpangan moral pada anak. Terdapat kebaharuan penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya, kemudian perbedaannya berupa pembahasan data yang akan digunakan saat penelitian. Penelitian sebelumnya terkait ujaran penutur yang tidak sopan dan berbiacara kasar saat bermain game, sedangkan penelitian saat ini mengalami kebaharuan yaitu penggunaan bahasa yang sembrono pada fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*.

Fitur-fitur yang mendukung variasi komunikasi secara virtual dalam *Honor of*



Kings ialah *voice chat*, *chat box*, dan *quick chat*, di mana ketiga jenis fitur ini mampu memberikan kesan kepada para pemain seolah-olah berada dalam satu ruangan yang sama (Nurjayanti & Hatta,2023). Dalam penelitian ini fokus menganalisis pada fitur *Quick Chat* yang dikenal dengan fitur OK untuk melihat proses komunikasi dua arah (*two way communication*) yang terjadi.





Berdasarkan pemaparan tersebut, menarik jika dilakukan pencarian lebih lanjut mengenai kesembronoan bahasa pada game *Honor of Kings*. Mengetahui fitur *Quick Chat* yang termasuk ke dalam ketidaksantunan subkategori kesembronoan bermanfaat untuk mengidentifikasi bentuk penggunaan bahasa yang cenderung spontan, santai, namun tetap bermakna dalam komunikasi digital. Melalui kajian ini, dapat dipahami bahwa ujaran yang tampak sembrono dalam game tidak selalu berkonotasi negatif, melainkan dapat menjadi sarana membangun keakraban dan kerja sama antar pemain. Dengan adanya penelitian ini memberikan pemahaman kepada pengguna bahasa, khususnya pemain dalam bermain game *Honor of Kings* untuk lebih bijak dan sadar dalam menggunakan ujaran pada fitur *Quick Chat*. Dengan demikian, komunikasi dapat tetap menyenangkan tanpa menimbulkan kesalahpahaman atau konflik di antara pemain.

Landasan Teori

Teori yang mendukung dalam kajian pragmatik adalah teori yang dikemukakan oleh Zamzani (2007:16) yang mengatakan bahwa kajian pragmatik terkait langsung dengan fungsi utama bahasa, yaitu sebagai alat komunikasi. Kajian pragmatik selalu terarah pada permasalahan pemakaian bahasa di dalam suatu masyarakat bahasa, mengungkap bagaimana perilaku berbahasa suatu masyarakat bahasa bersosialisasi. Pemahaman masyarakat tentang pemakaian bahasa sangat dibutuhkan agar komunikasi yang terjalin dapat terarah dan para peserta tutur dapat berkomunikasi dengan baik. Dalam berkomunikasi tidak sekadar menghasilkan tuturan yang mengandung kata-kata, tetapi juga memperlihatkan tindakan-tindakan dari tuturan tersebut. Apabila perilaku berbahasa seseorang mengancam muka dan ancaman terhadap muka dilakukan sembrono hingga akhirnya tindakan berkategori sembrono mendatangkan konflik atau bahkan pertengkar, dan tindakan tersebut dilakukan dengan kesengajaan, maka tindakan berbahasa itu merupakan realitas ketidaksantunan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berfokus pada kualitas data melalui proses pengumpulan dan analisis secara detail. Menurut Mahsun



(2005:257), penelitian kualitatif berupaya mengungkap makna fenomena melalui bentuk kata dan konteks sosialnya. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap makna yang muncul dari data penelitian terkait ketidaksantunan berbahasa dalam





permainan *Honor of Kings* yang memiliki ungkapan kata atau kesembronoan berbahasa pada fitur

Quick Chat.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak catat dan melalui teknik dokumentasi dengan tangkapan layar yang diambil dalam game *Honor of Kings*. Data dalam penelitian ini berupa tulisan atau ujaran (suara) yang mengandung ketidaksantunan berbahasa kategori kesembronoan. Sumber penelitiannya berupa ujaran pada fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*. Hasil yang telah dilakukan peneliti akan dikumpulkan dalam bentuk data dan diuraikan dalam bentuk penjeasan. Adapun langkah-langkahnya yaitu, (1) membuka akun game *Honor Of Kings*, (2) Dari lobi utama (main menu), tekan ikon pengaturan, (3) Pilih tab “Chat” atau “*Quick Chat*”, (4) Mengumpulkan dan menganalisis frasa atau kalimat yang mengandung kebencian dalam pesan pada fitur *Quick Chat*, (5) Tahapan akhir penulis akan menyimpulkan hasil dari analisis sumber data yang diperoleh dengan masalah yang di bahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketidaksantunan berbahasa dapat dipahami sebagai kesembronoan.

Kesembronoan dapat dipahami sebagai perilaku yang mengandung ketidakseriusan (Rihardi, 2016:95-110). Perilaku sembrono yang dianggap tidak santun ditandai dengan perilaku berbahasa yang mengandung humor atau gurauan. Ketidaksantunan berbahasa yang berupa kesembronoan dapat dilihat dari ciri-ciri seperti nada, tekanan, durasi, dan intonasi.

Tabel 1. Data Kategori
Kesembronoan

No	Subkategori Kesembronoan	Jumlah Data
1	Kepura-puraan dengan Gurauan	3
2	Asosiasi dengan Gurauan	2
3	Asosiasi dengan Ungkapan Tabu	0
4	Sinisme dengan Ejekan	6



5	Kesombongan dengan Gurauan	8
6	Pleonasme dengan Gurauan	1
7	Plesetan dengan Gurauan	2





8	Merendahkan dengan Gurauan	3
9	Menggoda dengan Gurauan	9
10	Seruan dengan Gurauan	19
11	Melucu dengan Gurauan	5
12	Mengejek dengan Gurauan	7
13	Menyapa dengan Ungkapan Keakraban	7

Kesembronoan Subkategori Kepura-puraan dengan Gurauan

Kepura-puraan dalam KBBI dipahami sebagai perbuatan yang tidak sesungguhnya, berlagak (KBBI, 2008:1119). Ketidaksantunan ini mengacu pada perilaku berbahasa yang bersifat humor atau candaan yang mengandung tindakan tidak bersungguh-sungguh. Apa yang dinyatakan oleh penutur sesungguhnya bertolak belakang dengan apa yang diharapkan oleh mitra tutur (Firmanda, 2024). Jenis kesembronoan subkategori kepura-puraan dengan gurauan terdapat pada fitur *Quick Chat* dalam *Honor of Kings*.

Data :

“Izin serius guys, musik~”

Pada data tersebut, mengandung ketidaksantunan berbahasa khususnya kategori kesembronoan subkategori kepura-puraan dengan gurauan. Kesembronoan terlihat pada ujaran dalam fitur *Quick Chat* saat tim sedang kalah atau tertekan. Kata-kata tersebut biasanya digunakan agar pemain tidak merasa malu atau menganggap kekalahan serta tekanan yang dialami sebagai sesuatu yang serius, melainkan sebagai bentuk candaan.

Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Gurauan

Asosiasi adalah pertalian antara gagasan, ingatan, atau kegiatan pancaindra (KBBI, 2008:94). Hal-hal yang bertalian itu dapat berupa benda atau objek. Kesembronoan dengan asosiasi dapat dipahami sebagai perilaku berbahasa yang mengandung ketidakseriusan dengan mempertautkan gagasan atau ide dengan benda, objek, atau



peristiwa lain.

Data:

“Kamu harus punya style khas sendiri dong!”





Data tersebut, termasuk dalam ketidaksantunan berbahasa khususnya kategori asosiasi dengan gurauan. Kesembronoannya terletak ketika salah satu rekan tim meniru gaya bermain atau hero dari pemain profesional, tetapi hasilnya justru membuat tim kesulitan. Pemain lain menekan fitur *Chat Wheel* dan mengirim pesan “*Kamu harus punya style khas sendiri dong!*” dengan nada bercanda. Ujaran ini tidak dimaksudkan serius, melainkan untuk bercanda rekan tim agar suasana tetap santai meski situasi permainan kurang menguntungkan. Kesembronoan dengan asosiasi ditandai dengan perilaku berbahasa yang mengandung humor atau komedi.

Kesembronoan Subkategori Sinisme dengan Ejekan

Sinisme adalah pernyataan sikap yang mengejek atau memandang rendah, pandangan atau gagasan yang tidak melihat suatu kebaikan apa pun dan meragukan sifat baik yang ada pada manusia (KBBI, 2008: 1314). Tuturan tidak santun yang merupakan kesembronoan dengan sinisme dapat dipahami sebagai perilaku berbahasa yang mengandung ketidakseriusan, candaan, atau humor dengan sikap mengejek dan memandang rendah mitra tutur.

Data:

“*Yakin bisa menang?*”

Data tersebut, termasuk kesembronoan bahasa karena diucapkan secara tidak serius yang mengandung unsur sindiran dan ejekan. Biasanya diucapkan saat tim sedang kalah atau bermain buruk, namun salah satu pemain masih terlalu percaya diri. Pemain lain kemudian menggunakan *Quick Chat* “*Yakin bisa menang?*” dengan nada sinis atau menyindir. Ujaran ini tidak bermaksud menanyakan secara serius, melainkan mengejek secara halus dan menunjukkan ketidakpercayaan terhadap kemampuan tim.

Kesembronoan Subkategori Kesombongan dengan Gurauan

Sombong dimaknai dengan tindakan menghargai diri secara berlebihan, congak, atau pongah (KBBI, 2008: 1328). Dengan demikian, kesombongan menunjukkan pada hal yang cenderung menonjolkan ke-aku-annya. Dalam konteks komunikasi,



menyombongkan diri termasuk pada perilaku tidak santun. Jadi, kesembronoan dengan kesombongan adalah perilaku berbahasa yang mengandung humor atau gurauan dengan menonjolkan kelebihan diri penutur





kepada mitra tutur. Lazimnya, tuturan kesembronoan tipe ini diungkapkan untuk menunjukkan rasa percaya diri yang berlebihan.

Data:

“Bukannya sompong, tapi emang jago!”

Data tersebut, diucapkan melalui fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*, yang memungkinkan pemain mengirim pesan singkat otomatis saat pemain dalam situasi unggul di permainan. Seperti setelah berhasil *kill streak*, memenangkan duel, atau menyelamatkan tim dari kekalahan. Pemain kemudian menekan pesan *Quick Chat* ini untuk mengekspresikan rasa bangga terhadap kemampuannya. Meskipun secara leksikal terdengar sompong atau menantang, tujuannya bukan benar-benar menyombongkan diri, melainkan bercanda atau memancing reaksi lucu dari teman maupun lawan. Pesan tersebut, termasuk kesembronoan subkategori kesombongan dalam gurauan karena menunjukkan kepercayaan diri berlebihan yang disampaikan dengan nada lucu dan santai dalam konteks permainan, sehingga bertujuan untuk menghibur, menunjukkan kedekatan, dan mencairkan suasana.

Kesembronoan Subkategori Pleonasme dengan Gurauan

Pleonasme adalah pemakaian kata-kata yang lebih daripada yang diperlukan (KBBI,

2008:1085). Dalam komunikasi, penutur yang melebih-lebihkan sesuatu yang dibicarakan atau tentang dirinya itu termasuk tuturan yang tidak santun. Kesembronoan dengan pleonasme ditandai dengan perilaku berbahasa yang mengandung humor atau gurauan dengan ungkapan yang melebih-lebihkan.

Data:

“Terus. terus. terus? Ngapain?”

Data tersebut, termasuk dalam kesembronoan subkategori pleonasme dengan gurauan karena mengandung pengulangan kata secara berlebihan (pleonasme). Ujaran *“Terus, terus, terus? Ngapain?”* muncul dalam konteks game *Honor of Kings*



melalui fitur *Quick Chat*. Biasanya digunakan oleh pemain untuk menanggapi rekan satu tim yang terlalu agresif atau bertindak berlebihan, seperti terus maju ke wilayah musuh tanpa strategi, atau menyerang tanpa koordinasi dengan tim. Dalam situasi seperti ini, pemain lain mengirimkan pesan “*Terus, terus,*





terus? Ngapain?” dengan nada bercanda dan tidak serius menggunakan pengulangan kata sebagai humor.

Kesembronoan Subkategori Pelesetan dengan Gurauan

Pelesetan adalah salah satu kategori humor yang dilakukan dengan memelesetkan unsur-unsur kebahasaan tertentu dalam tuturan. Pelesetan dalam batas-batas tertentu menyenangkan karena di dalamnya mendatangkan kejengkelan.

Data:

“Rotasi lo! kayak bengkoang!”

Data tersebut, termasuk dalam kesembronoan subkategori pelesetan dengan gurauan karena mengandung permainan kata atau pelesetan kata. Ujaran ini digunakan melalui fitur *Quick Chat*, saat pemain menegur rekan tim yang rotasinya seperti perpindahan posisi dari satu lane ke lane lain tidak efisien atau salah arah. Frasa “kayak bengkoang!” merupakan plesetan, karena bengkoang tidak ada hubungannya dengan rotasi atau permainan. Pemilihan kata tersebut menunjukkan unsur pelesetan dengan gurauan karena mengandung permainan kata yang disampaikan dengan nada humor, dan menciptakan efek lucu sekaligus kritik ringan terhadap rekan satu tim.

Kesembronoan Subkategori Merendahkan dengan Gurauan

Merendahkan adalah tindakan yang menghinakan orang lain; memandang rendah atau hina (KBBI, 2008: 1163). Kesembronoan yang dilakukan dengan merendahkan pihak lain dapat dikategorikan sebagai tindakan yang tidak santun. Kesembronoan itu menjadi semakin jelas kelihatan ketika orang menghina orang lain, sekalipun disampaikan dengan cara humor atau candaan.

Data:

“Jangan sok keras.”

Data tersebut, termasuk ke dalam kesembronoan subkategori merendahkan dengan gurauan, karena mengandung unsur ejekan dan merendahkan terhadap pemaian lain



yang dianggap terlalu percaya diri, tetapi disampaikan dengan maksud humor. Ujaran ini digunakan melalui fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*, khususnya saat salah satu pemain bersikap





terlalu percaya diri, terlalu maju sendirian menyerang musuh, atau berlagak kuat padahal situasi tidak mendukung. Rekan satu tim kemudian menanggapi perilaku tersebut dengan ujaran “Jangan sok keras” melalui fitur *Quick Chat* secara bercanda. Frasa “Jangan sok keras” bukan penghinaan langsung, melainkan bentuk ejekan bercanda agar rekan tim sadar diri.

Kesembronoan Subkategori Menggoda dengan Gurauan

Menggoda dapat dimaknai sebagai mengganggu, mengusik, atau menarik-narik hati supaya berbuat dosa atau jahat (KBBI, 2008:456). Dalam konteks ketidaksantunan berbahasa, makna yang lebih banyak muncul adalah mengganggu dan mengusik. Jadi, tindakan sembrono yang biasanya dilakukan dengan gurauan atau humor tersebut cenderung mengganggu perasaan, harga diri, martabat seseorang. Dengan perkataan lain, kenyamanan seseorang menjadi terusik.

Data:

“Gimana? Udah panas belom?”

Data tersebut, termasuk ke dalam kesembronoan subkategori menggoda dengan gurauan. Kesembronoan terlihat dari sikap penutur yang tidak mempertimbangkan secara serius dampak ujaran terhadap lawan bicara, karena tujuannya hanyalah untuk bercanda. Nada yang digunakan bersifat usil dan santai, menandakan bahwa penutur hanya ingin membangun interaksi sosial yang ringan dan humoris. fitur *Quick Chat* memungkinkan pemain mengirimkan pesan singkat yang sudah disediakan secara otomatis untuk berkomunikasi dengan cepat selama permainan berlangsung. Dalam konteks ini, ujaran tersebut biasanya muncul ketika permainan berada dalam situasi yang tegang atau kompetitif, misalnya setelah tim lawan kalah dalam pertempuran, atau ketika penutur ingin memancing reaksi dari pemain lain. Dengan demikian, ujaran “Gimana? Udah panas belom?” dapat dikategorikan sebagai kesembronoan subkategori menggoda dengan gurauan, karena mengandung unsur godaan lucu dan keakraban, bukan untuk merendahkan atau menyinggung lawan main.



Kesembronoan Subkategori Seruan dengan Gurauan

Seruan dapat dipahami sebagai ajakan, anjuran, atau peringatan (KBBI, 2008:1291). Dalam kaitan ketidaksantunan berbahasa, seruan sering muncul dalam bentuk tuturan-tuturan ekslamatif





misalnya ‘wow, ampun, ah, aduh’. Akan tetapi, bentuk-bentuk ekslamatif itu disampaikan dalam nuansa humor atau gurauan.

Data:

“Menyala Abangku”

Data tersebut, termasuk ke dalam kesembronoan subkategori sesuan dengan gurauan karena dapat digunakan untuk menyemangati sekaligus memuji rekan tim. Kata “Menyala” menggambarkan performan yang luar biasa, sedangkan sapaan “Abangku” menciptakan kesan akrab dan santai. Dalam konteks ini, disampaikan oleh pemain dalam fitur *Quick Chat* ketika rekan satu tim bermain sangat baik atau berhasil melakukan aksi luar biasa, seperti membunuh banyak lawan (*kill*) atau menyelamatkan tim. Kesembronoan dalam ujaran ini tampak dari nada humor dan spontanitas yang muncul saat digunakan di tengah permainan. Oleh karena itu, secara keseluruhan “Menyala abangku” tepat digolongkan sebagai bentuk kesembronoan subkategori seruan dengan gurauan dalam konteks komunikasi *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*.

Kesembronoan Subkategori Menyapa dengan Ungkapan Keakraban

Sapaan itu diungkapkan dengan ungkapan yang seolah-olah akrab dengan penuturnya, sehingga terkesan sembrono dengan penutur. Kesembronoan demikian ini merupakan manifestasi ketidaksantunan berbahasa.

Data:

“Kalem ges, bisa menang nih!”

Data tersebut mencerminkan bentuk kesembronoan menyapa dengan ungkapan keakraban karena mengandung unsur sapaan santai “Ges” dan disampaikan dengan nada humoris. Selain itu, frasa “kalem ges” menunjukkan nada ujaran yang santai dan tidak formal. Dalam situasi permainan, ujaran ini menandakan adanya kesembronoan berbahasa, karena penutur lebih memilih menggunakan gaya bicara santai dibandingkan bentuk tutur yang serius. Ujaran ini digunakan oleh pemain dalam fitur *Quick Chat* ketika permainan berada pada situasi yang menegangkan, misalnya saat tim mulai



kehilangan semangat atau hampir kalah. Penutur menggunakan ujaran ini untuk menenangkan sekaligus menyemangati rekan satu tim agar tetap fokus dan optimis. Tuturan ini menunjukkan adanya kedekatan sosial dan solidaritas antar





pemain, meskipun disampaikan dengan cara yang tidak formal. Kesembronoan muncul bukan karena niat tidak sopan, melainkan karena pilihan bahasa yang akrab dan spontan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai ketidaksantunan kategori kesembronoan pada fitur *Quick Chat* dalam game *Honor of Kings*, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk ujaran yang ada mencerminkan pola komunikasi yang cenderung tidak santun, namun bersifat ringan, spontan, dan sering dimaknai sebagai bentuk gurauan antar pemain. Bentuk kesembronoan yang paling dominan ditemukan adalah Seruan dengan Gurauan sebanyak 19 data. Hal ini menunjukkan bahwa pemain cenderung menggunakan ujaran bernada seruan dengan disertai unsur humor. Subkategori lain yang juga sering ada adalah Menggoda dengan Gurauan (9 data), Kesombongan dengan Gurauan (8 data), dan Menyapa dengan Ungkapan Keakraban (7 data).

Sementara itu, subkategori dengan jumlah paling sedikit adalah Pleonasme dengan Gurauan (1 data), dan Asosiasi dengan Ungkapan Tabu (0 data). Kondisi ini menunjukkan bahwa bentuk ujaran berlebihan atau yang mengandung unsur tabu jarang digunakan, kemungkinan karena adanya penyaringan bahasa dalam sistem permainan maupun kesadaran pemain terhadap norma sosial yang berlaku. Secara keseluruhan bentuk ketidaksantunan kategori kesembronoan pada fitur *Quick Chat* lebih cenderung bersifat ringan dan humoris. Ujaran-ujaran tersebut berfungsi sebagai sarana untuk membangun keakraban, memperkuat solidaritas antarpemainan, serta mencairkan suasana pemaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., Akram, M., & Fiddienika, A. (2024). Fenomena Ketidaksopanan Berbahasa



- Indonesia Pada Saat Bermain Game Online. *Jurnal Loyalitas Sosial*, 6(2), 85–99.
- Anjani, R. (2023). Bentuk-Bentuk Ketidaksantunan Berbahasa yang Terdapat Pada Tayangan Talkshow Rosi dengan Tema “Demo Mahasiswa dan Ade Armando.” *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 893–931.
- Firmando, F. S. (2024). Ketidaksantunan Berbahasa dalam Komedi Tunggal Nopek Novian.
- Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 19(11), 167–186. (Mahsun, 2005) Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press.





Miranda, C., Rahayu, R., & Ginting, R. P. (2025). Kesembronoan dan Memain-mainkan Muka dalam Debat Cagub dan Cawagub Aceh Periode 2025-2030. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 16(2), 192–206. <https://doi.org/10.37304/jikt.v16i2.405>

Nurjayanti, & Hatta, H. (2023). Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game

Online Mobile Legends : Bang Bang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3153–3163.

Rahardi, K., Setyaningrum, Y., & Dewi, R. P. (2016). *PRAGMATIK: Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Jakarta: Erlangga.

Syahdila, R., & Kusuma, E. R. (2024). Analisis Prinsip Kesopanan Bahasa pada Lirik Lagu “Nemen” Versi Ndx A.K.A. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 8(1), 70–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um007v8i12024p69-80>

Wahyu, N. D., Saidiman, Yani, L., & Fahruddin. (2024). Kesantunan Berbahasa dalam Kegiatan

Diskusi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *GURINDAM: JURNAL BAHASA DAN SASTRA*, 4(2), 70–79.

Zamzani. (2007). *Kajian Sosiopragmatik*. Yogyakarta: Cipta Pustaka.