

KETIDAKSANTUNAN KESEMBRONOAN DAN MELECEHKAN MUKA PADA TUTURAN ANTARPEMAIN GAME ROBLOX

Mayang Novia Fitriani¹, Hera Meganova Lyra², Asri Soraya Afsari³

^{1,2,3} Universitas Padjadjaran

[1mayang22003@mail.unpad.ac.id](mailto:mayang22003@mail.unpad.ac.id), [2hera.meganova.lyra@unpad.ac.id](mailto:hera.meganova.lyra@unpad.ac.id),

[3asri.s.afsari@unpad.ac.id](mailto:asri.s.afsari@unpad.ac.id),

ABSTRACT

Interactions among online gamers are increasingly dominated by language that violates norms of politeness, particularly on the Roblox platform, which offers a voice chat feature. This phenomenon forms the basis of this study, which analyzes forms of linguistic impoliteness in the game Kite Combat on the Roblox platform. This study aims to describe the categories and subcategories of linguistic impoliteness used in player-to-player discourse based on the theory by Rahardi et al. The approach used in this study is qualitative descriptive, employing the Free Listening and Speaking (SLBC) technique, along with recording and note-taking for data collection. Player-to-player discourse in the Kite Combat game serves as the subject of this study. The findings revealed a total of 35 instances of linguistic impoliteness, comprising 30 instances of the frivolous impoliteness category and 5 instances of the face-aggravating impoliteness category. The frivolous impoliteness category was dominated by the subcategory of boasting in jest. Meanwhile, the face-aggravating category consisted of criticizing through cynicism, insulting through ridicule, and swearing with offensive language. These findings indicate that frivolous impoliteness is more frequently employed in player interactions than face-aggravating impoliteness.

Keywords: Impoliteness, Banter, Face-Aggravate, Roblox

ABSTRAK

Interaksi antarpemain *game online* saat ini semakin didominasi oleh penggunaan bahasa yang melanggar norma kesantunan, terutama pada platform Roblox yang menyediakan fitur *voice chat*. Fenomena inilah yang melatarbelakangi penelitian ini untuk menganalisis bentuk ketidaksantunan berbahasa dalam *game Kite Combat* pada platform *game* Roblox. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kategori dan subkategori ketidaksantunan berbahasa yang digunakan pada tuturan antarpemain berdasarkan teori Rahardi dkk. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SLBC), rekam, dan catat dalam pengumpulan data. Tuturan antarpemain pada *game Kite Combat* menjadi subjek penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan sejumlah 35 data ketidaksantunan berbahasa yang terdiri dari 30 data kategori kesembronoan, dan 5 data kategori melecehkan muka. Kategori

kesembronoan didominasi oleh subkategori kesombongan dengan gurauan, plesetan dengan gurauan, merendahkan dengan gurauan, seruan dengan gurauan, dan mengejek dengan gurauan. Sementara itu, subkategori melecehkan muka diperoleh mencela dengan sinisme, mencerca dengan ejekan, dan mengumpat dengan kata-kata kasar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketidaksantunan kategori kesembronoan lebih dominan dituturkan pada interaksi antarpemain dibandingkan ketidaksantunan kategori melecehkan muka.

Kata Kunci: Ketidaksantunan, Kesembronoan, Melecehkan Muka, Roblox

A. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi digital yang pesat memberikan kemudahan dalam terjadinya interaksi sosial. Platform media sosial menjadi salah satu platform yang menyediakan fitur untuk melakukan interaksi sosial dengan interaktif, dinamis, dan *real time*. Platform *game online* juga mengambil peran dalam adanya interaksi sosial dalam ranah digital. Pada umumnya, *game online* membagikan kesempatan bagi para pemain untuk saling terhubung satu sama lain. Dengan demikian, pemain dapat saling berinteraksi melalui aktivitas dalam *game* (seperti menyerang, menembak sesuai konteks permainan) atau melalui fitur pengirim pesan (Marini and Salas 2023).

Roblox merupakan platform *game online* yang menggunakan sistem pengembangan *game* dengan memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk menciptakan,

memprogram, serta memainkan permainan yang diciptakan oleh pengguna lain. Platform ini diciptakan sebagai ruang kreatif yang memungkinkan penggunanya untuk berkolaborasi dalam memproduksi berbagai permainan interaktif. Roblox dikembangkan dan dikelola oleh *Roblox Corporation*, yang merupakan sebuah perusahaan teknologi dan pengembang *game* berasal dari Amerika (Ramdhani dan Rahmi 2024). Daya tarik *game* roblox semakin membuat platform ini mengalami peningkatan jumlah pengguna pada tahun 2025 mencapai angka 77 juta pengguna aktif bulanan yang menjadikan roblox sebagai platform *game online* yang paling banyak dimainkan (Thoifur 2025).

Roblox menjadi platform *game online* multipemain yang menyediakan ruang komunikasi antarpemain melalui fitur *voice chat/on mic*. Fitur ini memudahkan pemain dalam menyampaikan tuturan

tanpa perlu mengetik pada kolom *chat*. Kemudahan tersebut kerap memunculkan tuturan yang melanggar norma kesantunan. Dalam interaksi antarpemain dalam *game*, penggunaan kata-kata kasar, ejekan, sindiran, maupun candaan bernada *offensive* sering kali dianggap hal yang wajar. Namun, tidak semua bentuk ketidaksantunan dalam *game* bermakna menyerang lawan tutur secara serius. Beberapa tuturan juga digunakan sebagai bentuk humor, strategi menciptakan keakraban, serta solidaritas antarpemain. Fenomena tersebut menunjukkan adanya penggunaan ketidaksantunan kategori kesembronoan dan ketidaksantunan melecehkan muka dalam interaksi pemain *game online*.

Ketidaksantunan berbahasa merupakan tindakan yang mengandung ancaman terhadap muka lawan tutur yang dilakukan secara sengaja dan bertujuan menimbulkan konflik. Bousfield menekankan bahwa 'kesembronoan' digambarkan dengan kata '*gratuitous*', dan konflik digambarkan dengan kata '*conflictive*' dalam penggunaan bahasa yang tidak santun (Bousfield dan Miriam 2008). Pandangan tersebut menunjukkan bahwa

ketidaksantunan dapat muncul melalui tuturan yang diucapkan secara sembrono, bercanda, atau tidak mempertimbangkan muka lawan tutur, namun dapat menimbulkan konflik dalam interaksi sosial. Rahardi et al., (2019) mengklasifikasikan ketidaksantunan kategori kesembronoan ke dalam 13 bentuk yaitu kepura-puraan dengan gurauan, asosiasi dengan gurauan, asosiasi dengan ungkapan tabu, sinisme dengan ejekan, kesombongan dengan gurauan, pleonasme dengan gurauan, pelesetan dengan gurauan, merendahkan dengan gurauan, menggoda dengan gurauan, seruan dengan gurauan, melucu dengan gurauan, mengejek dengangurauan, dan menyapa dengan ungkapan keakraban.

Rahardi et al., (2019) juga mengelompokkan ketidaksantunan kategori melecehkan muka ke dalam beberapa bentuk, yaitu mencela dengan sinisme, mencerca dengan ejekan, mengumpat dengan kata-kata kasar, menyapa dengan asosiasi, mengejek dengan kependekan, serta memerintah menggunakan kata-kata kasar.

Fenomena ketidaksantunan berbahasa dalam *game online* dapat

ditemukan pada interaksi antarpemain di platform Roblox, khususnya dalam *game Kite Combat*. Berdasarkan pengamatan, yang ditemukan peneliti pada interaksi pemain dalam *game* tersebut didominasi oleh penggunaan tuturan bernada ejekan, sindiran, maupun candaan dengan kata kasar yang diucapkan secara spontan melalui fitur *voice chat*.

Penelitian mengenai ketidaksantunan dalam game online sebelumnya telah dilakukan pada game online, salah satunya yaitu penelitian berjudul “Ketidaksantunan Berbahasa Kategori Kesembronoan pada Fitur Quick Chat dalam Gmae Honor of Kings” yang ditulis oleh Triastuti and Solihat (2025). Namun, kajian ketidaksantunan pada interaksi antarpemain game Roblox, khususnya yang menggunakan fitur *voice chat* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada kategori kesembronoan melecehkan muka pada tuturan antarpemain game Roblox.

Pemilihan kategori kesembronoan dan melecehkan muka didasarkan pada karakteristik tuturan yang ditemukan pada tuturan antarpemain dalam *game Kite Combat*. Kesembronoan dipilih

karena interaksi antarpemain sering mengandung unsur gurauan, humor, ejekan, dan candaan. Sementara itu, kategori melecehkan muka dipilih karena ditemukan juga tuturan yang secara langsung mengandung hinaan, umpatan, maupun ungkapan yang merendahkan mitra tutur. Kedua kategori tersebut menunjukkan bahwa ketidaksantunan berbahasa dalam interaksi antarpemain tidak hanya diwujudkan melalui tuturan yang bersifat main-main tetapi juga melalui tuturan yang secara langsung menyerang muka mitra tutur. Oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai fenomena ketidaksantunan berbahasa dalam *game online*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dan menekankan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Sugiyono 2023). Selanjutnya, metode simak diperlukan untuk menyimak tuturan antarpemain dalam *game*.

Selanjutnya, teknik simak bebas libat cakap digunakan sebagai teknik lanjutan, teknik ini menempatkan peneliti sebagai pihak yang hanya melakukan pengamatan tanpa terlibat langsung dalam percakapan dengan narasumber (Mahsun 2017)

Pengumpulan data dilakukan sebanyak lima kali, yaitu pada tanggal 3 November 2025 (6 data), 13 November 2025 (12 data), 14 November 2025 (8 data), 19 November 2025 (6 data), dan 10 Desember 2025 (3 data). Data yang diperoleh kemudian ditranskripsikan, diidentifikasi, dan diklasifikasikan menggunakan metode formal dan informal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil klasifikasi data, ditemukan 30 data yang mengandung ketidaksantunan jenis kesembronaon dan total 5 data yang mengandung ketidaksantunan jenis melecehkan muka. Adapun subkategori yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi, 13 subkategori dari ketidaksantunan kesembronaon dan 3 subkategori ketidaksantunan melecehkan muka.

1. Kesembronaon

Menurut Pandangan Bousfield (2008), ketidaksantunan merupakan tindakan mengancam muka (*face-threatening acts*) yang dilakukan secara sengaja dan ditandai oleh unsur kesembronaon (*gratuitous*) serta konflik (*conflictive*). Menurutnya, tuturan dapat dikategorikan sebagai ketidaksantunan apabila mengancam terhadap muka mitra tutur dilakukan dengan sengaja dan berpotensi menimbulkan pertentangan dalam interaksi. Lebih lanjut, kesembronaon juga dipahami sebagai perilaku yang mengandung unsur ketidakseriusan. Kesembronaon juga ditandai oleh penggunaan humor, candaan, atau gurauan dalam tuturan. Kesembronaon dapat diwujudkan melalui tuturan tidak serius dan bernuansa humor, tetapi tetap berpotensi mengancam muka serta menimbulkan konflik dalam interaksi. Hasil klasifikasi data diperoleh 11 subkategori kesembronaon, namun yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan 5 subkategori yang paling sering digunakan pada tuturan antarpemain. Berikut merupakan hasil klasifikasi yang diperoleh:

Tabel 1 Hasil Klasifikasi Data Ketidaksantunan Kategori Kesembronoan

No	Subkategori	Jumlah Data
1	Asosiasi dengan gurauan	2
2	Asosiasi dengan ungkapan tabu	1
3	Sinisme dengan ejekan	2
4	Kesombongan dengan gurauan	5
5	Plesetan dengan gurauan	3
6	Merendahkan dengan gurauan	3
7	Menggoda dengan gurauan	2
8	Seruan dengan gurauan	4
9	Melucu dengan gurauan	2
10	Mengejek dengan Gurauan	3
11	Menyapa dengan ungkapan keakraban.	1

a. Kesombongan dengan Gurauan

Kesembronoan kategori ini merupakan bentuk ketidaksantunan yang ditandai dengan tuturan bernada bercanda atau humor, tetapi digunakan untuk menunjukkan keunggulan, kepemilikan, atau kemampuan penutur. Menurut Rahardi (2021), kesombongan dengan gurauan dapat dipahami sebagai penggunaan tuturan yang bernuansa humor atau bercanda, namun digunakan untuk menonjolkan kelebihan diri sehingga mencerminkan sikap menyombongkan diri kepada lawan tutur.

Data (1)

Pn: **"*Urang mah bari ngorong tinggali ngaduna gè.*"**

‘Aku bisa sambil ngupil nih lihat bertandingnya juga.’

Pt: **"*Sia mah da gelasanna bèda ti batur ah.*"**

‘Benangnya juga beda kalo punyamu.’

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt sudah saling kenal sebelumnya atau merupakan memiliki hubungan sebagai teman satu koneksi. Peristiwa tutur terjadi dalam *game Kite Combat* pada 19 November 2025 pukul 00.15, tepatnya di area lapangan. Pn dan Pt sedang melakukan adu layangan. Pn menggunakan benang berwarna kuning yang merupakan benang dengan tingkat kemenangan paling tinggi dalam *game* ini.

Pada data (1) tuturan tersebut merupakan kategori kesombongan dengan gurauan yang ditandai pada ungkapan "*bari ngorong tinggali ngaduna gè*", ungkapan tersebut digunakan Pn untuk menyombongkan kemampuannya dalam melakukan adu layangan meskipun sambil

melakukan aktivitas lain. Dalam konteks percakapan, tuturan tersebut disampaikan secara spontan, namun Pn tetap bertujuan menunjukkan menonjolkan kemampuan diri sehingga berpotensi menimbulkan kesan merendahkan dan mengancam muka positif atau citra diri mitra tutur.

b. Plesetan dengan Gurauan

Kesembronoan kategori ini memanfaatkan pengubahan kata dalam suasana bercanda. Menurut KBBI, plesetan merupakan hasil dari tindakan memelesetkan, yaitu mengubah atau membuat sesuatu menjadi berbeda dari makna, bentuk, atau maksud yang sebenarnya. Plesetan merupakan salah satu kategori humor yang ditandai dengan memelesetkan unsur-unsur kebahasaan tertentu dalam tuturan (Rahardi et al., 2013)

Data (2)

Pn: “*Kumaha gawè tèh, Jang?*”

‘Gimana kerjanya, Jang?’

Pt: “*Gawè perawat euy, urang*

euy, nggeus.”

‘Udah kerja perawat nih aku’

Pn: “***Perawat periwit.***”

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt

(laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt sudah saling kenal sebelumnya atau merupakan memiliki hubungan sebagai teman satu koneksi. Peristiwa tutur terjadi pada 14 November pukul 00.12 WIB dalam *game Kite Combat*, tepatnya di area lapangan. Pn baru bergabung ke dalam server *Kite Combat* dan mendapati Pt dan teman-temannya sedang berbincang sembari menerbangkan layangan. Pn kemudian menghampiri sekelompok teman-temannya dan menyapa Pt. Pt kemudian mempertanyakan soal pekerjaan Pt.

Pada data (2) tuturan tersebut merupakan bentuk plesetan dengan gurauan yang ditandai pada kata “*periwit*”, yaitu bentuk plesetan dari kata “*perawat*”. Plesetan tersebut memanfaatkan kemiripan bunyi antara dua kata yang memiliki arti berbeda. Dalam konteks tuturan, gurauan dihasilkan dari kata “*periwit*” yang diasosiasikan dengan suara peluit yang identik dengan tukang parkir. Humor pada tuturan dihasilkan ketika Pn menyandingkan kedua profesi tersebut karena secara kebetulan memiliki kata yang mirip dengan bunyi peluit. Plesetan pada tuturan tersebut berpotensi menyinggung muka (*face*)

mitra tutur karena menjadikannya sebagai objek humor dalam tuturan.

c. Merendahkan dengan Gurauan

Kesembronoan kategori ini ditandai oleh penggunaan tuturan bernada bercanda atau humor yang mengandung unsur meremehkan lawan tutur.

Data (3)

Pn: **"Haha, ieu si Rex tinggali, awak leutik mawa gantar, moal gè meunang!"**

'Haha, ini si Rex lihat, badan kecil bawa gantar, ga akan dapetlah!'

Pt: **"Èh, teu apaleun."**
'Eh, gatau aja dia.'

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt belum saling kenal atau baru berinteraksi pada sesi ini di *game Kite Combat*. Peristiwa tutur terjadi pada 19 November 2025 pukul 02.05 WIB dalam *game Kite Combat*, tepatnya di area lapangan. Pn sedang berlari-lari di tengah lapangan yang situasinya sedang banyak pemain. Pn menemukan Pt sedang memburu layangan menggunakan gantar. Pt sedang

menggunakan avatar jenis *mini plushie* yang merupakan salah satu jenis *body* avatar terkecil dalam platform Roblox.

Pada data (3) tuturan tersebut merupakan kategori merendahkan dengan gurauan ditandai pada ungkapan "*awak leutik mawa gantar, moal gè meunang.*". yang diartikan 'badan kecil bawa gantar, ga akan dapetlah!' Ungkapan tersebut digunakan Pn untuk merendahkan kondisi Pt yang dianggap tidak mampu memperoleh layangan karena menggunakan avatar yang kecil. Tuturan mengandung penilaian negatif atas usaha Pt yang sedang berburu layangan menggunakan item gantar. Oleh karena itu, tuturan berpotensi mengancam muka (*face*) mitra tutur karena menagndung ungkapan yang merendahkan mitra tutur meskipun dituturkan dalam suasana bercanda.

d. Seruan dengan Gurauan

Menurut KBBI, seruan adalah ungkapan yang digunakan untuk menarik perhatian, memanggil, ajakan, anjuran, peringatan. Tuturan ini merupakan seruan spontan untuk menciptakan gurauan tetapi dapat mengganggu lawan tutur.

Data (4)

Pn: **"Nying, si Justin mah tukang moro. Justin awas, ah, ulah moro!"**

'Nying, si Justin mah pemburu layangan, Justin awas, ah, jangan berburu layangan!'

Pt: **"Cicing hela."**

'Diem dulu.

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt belum saling kenal atau baru berinteraksi pada sesi ini di *game Kite Combat*. Peristiwa tutur terjadi pada 10 Desember 2025 pukul 02.06 WIB dalam *game Kite Combat*, tepatnya di area lapangan. Pn sedang berlari-lari di tengah lapangan yang situasinya sedang banyak pemain. Pn kemudian menghampiri Pt sedang memburu layangan yang putus.

Pada data (4) tuturan tersebut merupakan bentuk seruan dengan gurauan yang ditandai pada ungkapan "awas, ah". Ungkapan tersebut digunakan Pn sebagai seruan untuk menarik perhatian Pt yang sedang memburu layangan putus sehingga Pn menyebut Pt sebagai "tukang moro" diartikan sebagai 'pemburu

layangan' dan menyerukan agar tidak berburu layangan. Dalam konteks percakapan, tuturan Pn tidak disampaikan untuk melarang Pt secara serius, melainkan sebagai gurauan untuk menciptakan suasana keakraban. Namun, tuturan berpotensi menimbulkan kesan merendahkan dan mengancam muka positif atau citra diri mitra tutur karena menjadikan mitra tutur sebagai objek gurauan.

e. Mengejek dengan Gurauan

Kesembronoan kategori ini dimaknai sebagai bentuk ketidaksantunan yang dilakukan dengan cara mengolok-olok, menyindir, atau merendahkan mitra tutur. Menurut Rahardi et al., (2013) kategori ini termasuk ke jenis kesembronoan karena disampaikan dalam suasana humor dan tidak ditujukan sebagai sereangan langsung.

Data (5)

Pn: **"Urang mah lain Margahayu kota, kabupatèn."**

'Aku bukan Margahayu kota, kabupaten'

Pt: **"Ih, anying, urang kabupatèn."**

‘Ih, anying, orang kabupaten.’

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt (perempuan beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt sudah saling mengenal sebelumnya atau merupakan memiliki hubungan sebagai teman satu koneksi. Peristiwa tutur terjadi pada 13 November 2025 pukul 11.54 dalam *game Kite Combat*, tepatnya di area *respawn*. Pn dan Pt sedang mengobrol mengenai asal daerah, Pn menyebut bahwa dirinya berasal dari Margahayu bagian kabupaten. Menanggapi hal tersebut, Pt kemudian mengejek Pn.

Pada data (5) tuturan tersebut merupakan bentuk mengejek dengan gurauan yang ditandai pada ungkapan “*urang kabupatèn*” yang diartikan ‘orang kabupaten’. Ungkapan tersebut dituturkan Pt untuk mengejek setelah mengetahui bahwa Pn berasal dari Margahayu bagian kabupaten. Ungkapan “*urang kabupatèn*” diucapkan dengan nada mengejek yang menunjukkan adanya penilaian terhadap identitas suatu daerah yang dipadukan dalam bentuk gurauan. Oleh karena itu, tuturan termasuk ke dalam ketidaksantunan berbahasa karena merkipun dituturkan dengan

candaan, tuturan tersebut tetap berpotensi menyerang muka positif mitra tutur karena menjadikannya sebagai objek ejekan.

2. Melecehkan Muka

Locher & Bousfield (2008) menegaskan bahwa ketidaksantunan adalah perilaku yang berkaitan dengan melecehkan muka (*face-aggravation*). Selain itu, tindakan tersebut tidak hanya berupa pelecehan terhadap muka, melainkan juga dapat diwujudkan melalui tindakan bermain-mainkan muka. Dapat dikatakan, bahwa penanda ketidaksantunan berbahasa dapat dikenali melalui tuturan yang mengandung unsur pelecehan muka maupun permainan muka terhadap mitra tutur. Berdasarkan pandangan tersebut, melecehkan muka dapat dipahami sebagai penilaian negatif kepada mitra tutur yang mengganggu citra positifnya. Tuturan ini berpotensi menyinggung, menciptakan ketidaknyamanan, atau membuat sakit hati mitra tutur. Berikut merupakan hasil klasifikasi data yang diperoleh:

**Tabel 2 Hasil Klasifikasi Data
Ketidaksantunan Kategori Melecehkan
Muka**

No	Subkategori	Jumlah Data
1	Mencela dengan sinisme	2
2	Mencerca dengan ejekan	1
3	Mengumpat dengan kata-kata kasar	2

a. Mencela dengan Sinisme

Kategori ini merupakan bentuk ketidaksantunan yang disampaikan dalam bentuk celaan, kritik, atau penilaian negatif dengan cara menyindir mitra tutur. Menurut Rahardi et al., (2013) tuturan ini berpotensi merusak citra diri, harga diri, atau kehormatan mitra tutur.

Data (6)

Pn: *“Teu boga gelas bodasna gè.”*

‘Ga punya benang putihnya juga.’

Pt: *“Meuli atuh meuli da murah. Maenya nu beureum, nu konèng kabeuli, nu bodas teu kabeuli.”*

‘Belilah, kan murah, Masa yang merah, yang kuning bisa beli, yang putih ga bisa beli.’

Konteks tuturan; Pn (perempuan beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt

(laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt belum saling kenal atau baru berinteraksi pada sesi ini. Peristiwa tutur terjadi dalam *game Kite Combat* pada 13 November 2025 pukul 11.24 WIB, tepatnya di area lapangan. Pn dan Pt sepakat melakukan adu layangan. Pn menggunakan gelas berwarna kuning yang merupakan salah satu warna benang paling bagus performanya. Pt memerintahkan Pn untuk menggunakan benang atau gelas atau benang yang berwarna putih agar permainan dilakukan secara adil. Tuturan tersebut diungkapkan Pt berkaitan dengan tindakan/kondisi pemain lain karena Pn mengaku tidak memiliki benang berwarna putih.

Pada data (6) tuturan termasuk kategori mencela dengan sinisme yang ditandai pada ungkapan “Masa yang merah, yang kuning bisa beli, yang putih ga bisa beli.” Ungkapan tersebut dituturkan Pt untuk menyindir alasan Pn yang mengaku tidak memiliki benang berwarna putih. Pt menyampaikan sindiran dengan menunjukkan ketidakpercayaannya atas pernyataan Pn. Tuturan tersebut berpotensi merendahkan dan

mengancam citra diri Pn karena menunjukkan bahwa alasan yang disampaikan dianggap tidak masuk akal.

b. Mencerca dengan Ejekan

Menurut, mencerca adalah tindakan mengungkapkan celaan, cacian, makian, atau penghinaan keras. Ketidaksantunan kategori ini mengandung unsur cercaan, hinaan, atau makian yang disertai ejekan sehingga berpotensi melukai perasaan psikologis mitra tutur (Rahardi et al., 2013).

(Data 7)

Pn: “*Hèsè, urang gè teu bisa bisa.*”
‘Susah, aku juga ga bisa bisa.’

Pt: “***Cupu sia mah goblog, deuleukeun aing tah!***”
‘Cupu kamu, dasar goblog, lihat aku nih!’

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt belum saling kenal atau baru berinteraksi pada sesi ini. Peristiwa tutur terjadi pada 3 November 2025 pukul 03.21 WIB dalam *game Kite Combat*, tepatnya di area lapangan. Seorang pemain meminta Pn untuk mengajarkan cara

memutus layangan. Namun, Pn mengaku belum mahir melakukannya. Menanggapi hal tersebut, Pt menyombongkan kemampuan bermainnya dan merendahkan Pn melalui ejekan yang diucapkannya.

Pada data (7) tuturan termasuk melecehkan muka kategori mencerca dengan ejekan yang ditandai pada penggunaan ungkapan “*cupu sia mah, goblog*” yang diartikan ‘Cupu kamu, dasar goblog’. Ungkapan tersebut digunakan Pt untuk merendahkan kemampuan Pn yang mengaku dirinya bahwa belum mahir dalam memutus layangan. Pt menyampaikan penilaian negatif melalui ejekan yang secara langsung menyerang kemampuan dan citra diri Pn. Tuturan tersebut berpotensi menyinggung dan melukai perasaan Pn dalam konteks percakapan antarpemain yang belum saling mengenal sebelumnya.

c. Mengumpat dengan Kata-kata Kasar

Kategori ini merujuk pada penggunaan kata-kata kasar dengan bentuk makian atau umpatan yang ditujukan kepada mitra tutur sehingga berpotensi melecehkan muka (*face*) mitra tutur. Menurut KBBI, mengumpat merupakan tindakan

mengucapkan kata-kata kasar atau kata-kata kotor, makian, atau hinaan sebagai ungkapan kemarahan, kejengkelan, kecewa. Mengumpat juga dapat disampaikan sebagai kutukan berupa cercaan, celaan, dan kutukan terhadap pihak yang dianggap merugikan.

Data (8)

Pn: ***“Tinggali, si goblog mah kabur, eweuh kawani, cèmèn, anjing!”***

‘Lihat, si goblog malah kabur, ga punya keberanian, cemen, anjing!’

Pt: ***“Eweuh, anjing! Bèak duit, goblog. Sia gara-gara sia, anjing, ah.”***

‘Gaada, anjing! Habis uang, goblog, Kamu gara-gara kamu, anjing, ah.’

Konteks tuturan; Pn (laki-laki beretnis Sunda dari generasi Z) dan Pt (perempuan beretnis Sunda dari generasi Z). Hubungan Pn dan Pt sudah saling mengenal sebelumnya. Peristiwa tutur terjadi pada 13 November 2025 pukul 10.45 WIB dalam *game Kite Combat*, tepatnya di area lapangan. Pn dan Pn telah melakukan adu layangan. Pt banyak

mengalami kekalahan sehingga item layangannya habis. Pn terus mengejar Pt agar melanjutkan permainan adu layangan. Pt kabur karena sudah tidak memiliki item layangan dan tidak memiliki uang *game* untuk membelinya.

Pada data (8) tuturan termasuk ke subkategori mengumpat dengan kata-kata kasar yang ditandai pada penggunaan kata *“goblog”*, *“cèmèn”*, dan *“anjing”*. Secara leksikal, kata *“goblog”* digunakan untuk menyebut seseorang yang dianggap bodoh. Kemudian kata *“cèmèn”* pada tuturan digunakan untuk melecehkan muka mitra tutur yang dianggap penakut. Sedangkan kata *“anjing”* merupakan ungkapan yang dianggap kasar yang mengekspresikan rasa marah dalam tuturan. Penggunaan makian yang disertai kata kasar tersebut menunjukkan adanya upaya merendahkan serta menyerang muka (*face*) mitra tutur.

Berdasarkan klasifikasi data, ditemukan bahwa lima subkategori yang dominan digunakan pada tuturan antarpemain Kite Combat cenderung menggunakan tuturan yang mengandung unsur humor, ejekan, dan menyombongkan diri dalam interaksi.

Temuan tersebut menunjukkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yang menemukan subkategori seruan dengan gurauan sebagai bentuk kesembronoan yang paling dominan pada fitur *quick chat* dalam *game Honor of Kings*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa konteks dan fitur/media komunikasi dapat memengaruhi variasi bentuk ketidaksantunan yang digunakan pemain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan sejumlah 35 data ketidaksantunan berbahasa pada tuturan antarpemain *game Kite Combat* di platform Roblox. Data tersebut terdiri atas 30 data kategori kesembronoan dan 5 data kategori melecehkan muka. Pada kategori kesembronoan, ditemukan subkategori kesombongan yang paling dominan yaitu kesembronoan dengan gurauan, plesetan dengan gurauan, merendahkan dengan gurauan, seruan dengan gurauan, dan mengejek dengan gurauan. Adapun kategori melecehkan muka meliputi subkategori mencela dengan sinisme,

mencerca dengan ejekan, dan mengumpat dengan kata-kata kasar.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa ketidaksantunan kategori kesembronoan lebih dominan digunakan dalam interaksi antarpemain dibandingkan kategori melecehkan muka. Penggunaan kesembronoan menunjukkan bahwa ketidaksantunan dalam interaksi antarpemain cenderung diwujudkan melalui tuturan yang mengandung unsur gurauan, humor, dan ketidakseriusan dibandingkan tuturan yang secara langsung menyerang muka mitra tutur.

DAFTAR PUSTAKA

- Bousfield, Derek, and L. Miriam. 2008. *Impoliteness in Language: Studies on Its Interplay with Power in Theory and Practice*. New York: Mouton de Gruyter.
- Locher, Miriam A., and Derek Bousfield. 2008. *Impoliteness in Language: Studies on Its Interplay with Power in Theory and Practice*. New York: Mouton de Gruyter.
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Marini, Marini, and Hagi Julio Salas. 2023. "Metaverse Virtual Communication Through Roblox Games For Teenagers." *International Journal of Progressive Sciences and Technologies* 42(1):184. doi:10.52155/ijpsat.v42.1.5841.

- Rahardi, Kunjana. 2021. *PRAGMATIK Lanskap Konteks Sosial, Sosial, Situasional, Dan Kultural Dalam Studi Maksud Penutur*. Kalimantan: Penerbit Amara Books.
- Rahardi, R. K., Y. Setyaningsih, and R. P. Dewi. 2019. *Pragmatik: Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Rahardi, R. Kunjana, Yuliana Setyaningsih, and Rishe Purnama Dewi. 2013. "PENANDA-PENANDA KETIDAKSANTUNAN BERBAHASA (IMPOLITENESS MARKERS) DALAM RANAH PENDIDIKAN." *JURNAL PENELITIAN* 17(1).
- Ramdhani, Rizky, and Imanda Rahmi. 2024. "Analisis Visualisasi Data Game Online RMT (Real Money Trading) Di Indonesia Dengan Metode Business Intelligence Menggunakan Dashboard Tableau." *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*.
- Sugiyono. 2023. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Thoifur, Muhammad. 2025. "Roblox Tembus Rekor Baru! Jumlah Pemain Aktifnya Kalahkan Banyak Game Populer." <https://popgames.vivanews.com/baca/2285-roblox-tembus-rekor-baru-jumlah-pemain-aktifnya-kalahkan-banyak-game-populer>.
- Triastuti, Saadiah, and Ilmi Solihat. 2025. "Ketidaksantunan Berbahasa Kategori Kesembronoan Pada Fitur Quick Chat Dalam Game Honor of Kings." *Jurnal Lazuardi* 8(2):183–202.