

ANALISIS PEMBENTUKAN BAHASA TOXIC STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA CHANNEL YOUTUBE “TOP GLOBAL MIYA” (KAJIAN MORFOLOGI)

Ahlan Romadhona¹, Muhammad Afif Ardiansyah², Nixie Sancity³, Laili Dwi Rohmah⁴, Lisa Lulua⁵, Taswirul Afkar⁶

¹⁻⁶ Universitas Islam Majapahit
Alamat : Jl. Raya Jabon No. KM. 07, Mojokerto, Jawa Timur

Email: ahlanromadhonac70@gmail.com¹,
aafifardiansyah.02@gmail.com², nixiesanctity@gmail.com³,
lailidwirohmah131@gmail.com⁴, lisalulua03@gmail.com⁵, taswirulafkar@unim.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai analisis pembentukan Bahasa Toxic kajian morfologi yang digunakan streamer game online Mobile Legend, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan Bahasa toxic yang sering digunakan pada saat streamer bermain game yang ada di chanel youtube Top Global Miya milik bang pascol. penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan analisis dalam pengucapan Bahasa toxic pada konten youtube untuk memperoleh data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata-kata toxic, seperti “bodoh,” “bujang inam,” “anjing,” “cok,” “tai,” “babi,” “pantek,” “idiot,” “tolol,” dan “bangsat,” memiliki asal-usul yang beragam dan konotasi negatif yang kuat. Semua kata ini termasuk dalam kategori monomorfemik, artinya tidak dapat dibagi tanpa kehilangan makna, dan sering digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, ejekan, atau merendahkan orang lain.

Kata kunci: Morfologi, Bahasa Toxic, Streamer Game Online

Abstract

This research discusses the analysis of the formation of toxic language, morphological studies used by streamers of the online game Mobile Legend. This research aims to analyze the formation of toxic language which is often used when streamers play games on Bang Pascol's Top Global Miya YouTube channel. This research uses descriptive and analytical methods in the pronunciation of toxic language in YouTube content to obtain data. The results showed that toxic words, such as "stupid," "bujang inam," "dog," "cok," "tai," "pig," "pantek," "idiot," "fool," and "son of a bitch" , has diverse origins and strong negative connotations. All of these words fall into the monomorphemic category, meaning they cannot be divided without losing meaning, and are often used to express anger, ridicule, or demean others.

Keywords: Morphology, Toxic Language, Online Game Streamer

Ahlan Romadhona¹ dkk.

A. Introduction (Pendahuluan)

Perkembangan teknologi dan media yang sangat pesat, seperti di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Hal ini khususnya Indonesia sedang mengalami peningkatan penggunaan media sosial yang dapat diakses dari telepon genggam dan berbagai perangkat lainnya, berbagai jenis proses penggunaan seperti yang kita lihat dan dari berbagai sumber yang didapatkan. mengatakan bahwa Indonesia telah mengalami peningkatan dalam penggunaan media sosial. Saat ini Indonesia menduduki peringkat ke-3 dalam hal jumlah pengguna internet terbesar setelah China. Hal ini, media sosial digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat di Indonesia seperti pelajar, peneliti, mahasiswa, dan Masyarakat umum (Junawan and Laugu 2020).

Pengertian dari Game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dibagi menjadi dua kosa kata game dan online, arti kata game adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata online adalah sesuatu yang terhubung dengan internet. Menurut (Fajar, Masyhuri, and Muda 2024) Game online adalah situs yang menyediakan berbagai macam permainan yang dapat menarik banyak pengguna internet di berbagai tempat, dan para pengguna tersebut dapat terhubung pada saat yang sama melalui jaringan komunikasi internet.

Dengan munculnya berbagai macam game online maka banyak bermunculan para streamer game online yang membagikan kontennya lewat channel youtube pribadinya, menurut (Fadhil R et al. 2023). Konten streaming game merupakan konten yang berisi rekaman seorang streamer saat bermain game dan membagikannya langsung ke khalayak dengan cara menyiarkannya melalui platform media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa bermain game online juga dapat dijadikan konten yang dipublikasikan pada channel youtube sebagai wadah untuk mengabadikan moment Ketika bermain game, bahkan para streamer bisa mendapat keuntungan dari hasil publikasi kontennya melalui para subscriber yang telah menonton hasil video kontennya.

Game Online Mobile Legends merupakan game online yang sangat populer di Indonesia. Game ini digemari oleh semua kalangan karena berjenis game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dan memiliki fitur-fitur yang menarik, Kerja sama tim yang baik juga sangat dibutuhkan dalam game ini, yakni pengguna akan

Analisis Pembentukan Bahasa Toxic Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube "Top Global Miya" (Kajian Morfologi) dibagi menjadi dua tim yang masing-masing berisi 5 player. Dalam game ini, terdapat tiga jalur untuk melawan tower musuh, tiga arena hutan, 18 tower pertahanan, dan dua boss dalam satu map untuk menang, yang dibutuhkan pemain adalah menghancurkan tower utama lawan (Manullang et al. 2023). Mobile Legends adalah salah satu contoh game online yang sangat menarik perhatian Gen Z. Banyak Gen Z yang saat ini aktif bermain game online, dan dampak dari game tersebut tidak hanya terbatas pada aspek hiburan tetapi juga pada perilaku berbahasa mereka. Variasi bahasa yang muncul selama interaksi bermain game online seringkali meresap ke dalam komunikasi sehari-hari kelompok pemain, menghasilkan pola bahasa yang unik bahkan banyak bermunculan berbagai Bahasa toxic Ketika player sedang bermain game online (Maulana Abdul Arifin et al. 2023).

Menganalisis pembentukan kata toxic dalam chanel youtube "Top Global Miya" akun youtube milik bang pascol adalah objek penelitian yang menarik untuk dikaji karna beberapa alasan, yaitu pada konten youtube yang dibagikan memiliki ciri khas yang digunakan streamer, yakni penggunaan Bahasa toxic. Toxic berasal dari bahasa Inggris, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) toxic artinya racun, mengandung racun, beracun dan berbisa. Menurut (Rahman et al. 2023), Mitchell Kuzy dan Elizabeth Holloway dalam buku mereka Toxic.Workplace!: Managing Toxic Personalities and Their Power Systems, bahwa mereka memiliki pandangan sendiri tentang arti kata "toxic." Singkatnya, mereka percaya bahwa toksisitas adalah sebuah pola kontraproduktif, yang dapat melemahkan individu baik secara pribadi maupun dalam kelompok, dan bahkan dapat terjadi dalam jangka Panjang.

Metode yang diterapkan untuk menganalisis data dalam studi ini adalah pendekatan morfologi karena penelitian ini menggambarkan proses pembentukan kata toxic pada streamer game online mobile legend. Menurut Chaer, Morfologi merupakan proses modifikasi kata dari bentuk dasar melalui kombinasi, pengulangan atau penambahan afiks (cheer, 2008). Salah satu bagian dari morfologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah monomorfemik untuk mengetahui sifat dan bagian kata dengan menentukan konotasi yang dimiliki oleh

Ahlan Romadhona¹ dkk.

kata tersebut. Melalui kata toxic yang ditemukan dalam sumber data hasil analisis, terdapat banyak kata toxic yang termasuk dalam kategori morfologi monomorfemik dengan konotasi negative. Hal ini difokuskan pada kata toxic sebagai objek kajian untuk menemukan hasil dalam proses pembentukan kata tersebut.

Penelitian serupa tentang menganalisis Bahasa toxic juga pernah dilakukan oleh Khusairi et al. dalam artikelnya yang berjudul "*Analisis Variasi Bahasa Sosiolek Dalam Video Kumpulan Toxic Brandon Kent*" pada artikelnya penulis berfokus pada pengkajian Bahasa sosioleg. Menurut (Kusyairi, Asmiyati, and Riski Putriani 2024). Bahasa sosioleg ialah Bahasa yang berkembang di kelompok sosial tertentu, mencerminkan identitas, prinsip, dan kebiasaan sosial mereka. Peneliti baru-baru ini menemukan bahwa banyak remaja melontarkan kata-kata buruk saat bermain Mobile Legends. Perilaku buruk ini biasanya terjadi ketika salah satu pemain dalam tim bermain dengan sangat buruk, melakukan feeder, afk, perbedaan negara, suku, atau agama, dan lain-lain. Perilaku buruk ini biasanya termasuk mengejek atau mengolok pemain lain (Zabrina Fitri Novi Amanda et al. 2024).

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya terdapat pada objek yang dikaji sehingga penelitian ini memunculkan hasil yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan uraian diatas kajian morfologi pada pembentukan kata toxic penting untuk dikaji maupun diteliti sehingga dapat diketahui apa saja yang mempengaruhi pembentukan Bahasa toxic itu bisa terjadi dan bagaimana proses pembentukan kata tersebut dalam kajian morfologi. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui pembentukan kata toxic dalam kajian morfologi dengan objek data yang diambil melalui analisis channel youtube top global miya milik bang pascol. Pengambilan data yang difokuskan pada channel youtube tersebut dikarenakan bang pascol sebagai Streamer Game Online Mobile Legend ditemukan bahwa dia sering menggunakan Bahasa toxic yang meliputi kata-kata kasar yang biasa digunakan kalangan milenialis sebagai wujud kemarahan atau sebagai alat berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengetahui proses pembentukan pada kata toxic.

Faktanya, adanya pelecehan verbal ini sangat terbuka di antara pemain game online terhadap orang yang tidak mereka sukai. Tidak diragukan lagi bahwa

Analisis Pembentukan Bahasa Toxic Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube “Top Global Miya” (Kajian Morfologi)
fenomena seperti ini menarik untuk dibahas dan dipikirkan langkah-langkah yang harus diambil guna mengurangi penggunaan kekerasan verbal. Karna pada dasarnya perilaku dan keperibadian seseorang juga dapat dilihat dari bagaimana cara mereka bertutur kata (Dinata, Arieta, and Igiasi n.d.). Jurnal ini untuk memahami bagaimana pembentukan Bahasa dalam kajian morfologi terkhusus dalam Bahasa toxic dalam lingkup *streamer game online mobile legend* dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi mengenai proses kajian morfologi.

B. Metode Penelitian (Research Method)

Dalam Penulisan penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini difokuskan untuk menelaah bahasa Toxic yang diujarkan pada chanel youtube “Top Global Miya” milik bang Paschol. Penelitian kualitatif lebih terfokuskan pada pengumpulan data dan menganalisisnya tanpa menggunakan statistik (Fadli 2021).

Sumber data yang diperoleh dalam penulisan ini adalah dari konten yang berjudul “KASIH AKU NAPAS WO!!!! CAPE DI LOCK TERUS AKU!!!!. Pada chanel youtube “Top Global Miya” yang di unggah pada 14 November 2024 dengan pemutaran sebanyak 150.110 penayangan dan 29.000 ribu like.

Deskriptif yang dimaksud dalam penulisan disini adalah pengambilan data tentang bahasa Toxic yang diujarkan dalam setiap menit per detik sehingga data yang diperoleh berdasarkan fakta dan terbukti kebenarannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tabel Hasil Penelitian

NO.	Menit	Kalimat yang digunakan	keterangan
1.	0:52	Bodoh	ketika streamer sedang melakukan live di akun youtubnya ada salah satu penonton dengan inisial Gilang yang sedang menyawer lewat fitur gift, kemudian penonton tersebut meninggalkan pesan yang berbunyi " <i>streamer apani marah mulu ngomong kasar mulu botak gada leher pula</i> ". seketika itu pascol berkata " Bodoh " hal ini menandakan bahwa pascol merasa marah karena telah diejek " <i>botak gada leher</i> ".
2.	1:04	Bujang Inam	ketika streamer sedang melakukan live di akun youtubnya ada salah satu penonton dengan inisial Juan yang sedang menyawer lewat fitur gift, kemudian penonton tersebut meninggalkan pesan yang berbunyi " <i>udah kebanyakan lemak kau itu, sampe leher pun ngak kelihatan</i> ". Seketika itu pascol mengatakan " Bujang Inam, kau pikir ini bisul ", ujaran tersebut menandakan bahwa pascol kesal karena telah diejek penontonya.
3.	3:18	Anjing	ketika streamer sedang melakukan live di akun youtubnya ada salah satu penonton dengan inisial Ustad paling suci yang sedang menyawer lewat fitur gift, kemudian penonton tersebut menyawer dengan nominal sebesar (Rp.50.000,-). Pascolpun melakukan goyangan sambil diiringi musik Dj, hal tersebut sebagai bentuk terimakasih karena telah disawer penonton dengan nominal cukup besar. Setelah melakukan beberapa menit bergoyang akhirnya pascol berkata " ngap banget Anjing ". Lewat kata tersebut mengekspresikan bahwa pascol mengalami capek dan ngap setelah melakukan goyangan.
4.	3:24	Cok	Ketika streamer sedang melakukan live di akun youtubnya ada salah satu penonton dengan inisial Joko yang sedang menyawer lewat fitur gift, kemudian penonton tersebut meninggalkan pesan yang berbunyi " <i>siulmu mana col</i> ". Pascolpun bersiul dengan bibirnya namun bunyinya tidak keluar dikarenakan pascol yang habis joget tadi, lalu pascol berkata " Sabar joko, lagi ngap, makasih Cok dua puluh ribunya bang ". Disini pascol mengucapkan terimakasih namun pada ujarannya telah disisipkan kalimat toxic.

Analisis Pembentukan Bahasa Toxic Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube “Top Global Miya” (Kajian Morfologi)

5.	5:09	Tai	Ketik pascol bermain hero Miya dan berjalan dilane bawah, ada rekan timnya yang berposisi role roamer yang heronya bernama Estes, saat hero pascol darahnya sekarat, heronya tidak di heal atau dikasih nyawa tambahan oleh Estes. Hal tersebut memicu kejengkelan pascol dengan ucapan “Tai cok gak di heal cok”
6.	5:11	Babi	Ketika hero pascol sekarat dan malah si Estes mondar mandir tanpa memberi heal atau nyawa tambahan kepada hero pascol. hal ini membuat pascol kesal sehinggamengucapkan “Babi gais caper cok anjing gais”
7.	6:34	pantek	Ketika pascol mendapat ganking atau serangan secara masal oleh hero musuh, hal ini membuat pascol merasa panik karna tidak adanya bantuan dari tim yang menyelamatkan heronya oleh serangan musuh. Karna merasa kesal dengan rekan timnya pascol mengatakan “udah gais guwe baru recall pantek emang gais”
8.	6:38	Idiot	Ketika ganking atau serangan secara masal oleh hero musuh yang mengincar hero milik pascol hingga pada akhirnya hero milik pascol mati karna mendapat serangan yang bertubi-tubi. Hal ini membuat pascol sangat kesal dan marah Ketika heronya mati, pascolpun berkata “Game idiot, game bujang, bujang inam” .
9.	7:44	Tolol	Pascol pada livenya kali ini mendapat incaran oleh lawannya atau dalam istilah mobile legend yaitu serangan personal, sehingga hero pascol mati berulang kali. Hal ini membuat pascol sangat marah karna pada game kali ini dia gagal bermain dengan baik, pascol mengekspresikan kemarahannya dengan berkata “udah bang kasih guwa nafas monton bujang inam, game tolol, game idiot.
10.	7:53	Bangsat	Pascol pada game kali ini gagal mendapatkan kemenangan, karna rekan satu timnya yang kurang kompak dalam merancang strategi dan mengakibatkan pada game kali ini pascol mengakui lawannya yang lebih jago dan berhasil membuat pascol dan rekan satu timnya kalah. Hal ini membuat pascol sangan emosi hingga mengucapkan “tim bangsat main macam apa kau ini”

Ahlan Romadhona¹ dkk.

2. Pembahasan (Discussion)

1. Bodoh

Kata “bodoh” timbul dari rasa kesal seorang player game saat mengalami kegagalan dalam mengatur strategi bermain atau mengalami kekalahan dalam proses bertanding dengan lawan. Kata “bodoh” sendiri memiliki makna yang cenderung menyinggung perasaan seseorang, sebab dari kata “bodoh” menyimpan makna yang mendeskriminasi seseorang dalam keadaan yang dialami.

Kata “bodoh” dalam kajian morfologi berfungsi sebagai umpatan yang memiliki konotasi negatif. bodoh termasuk dalam kategori monomorfemik, artinya kata tersebut tidak dapat dibagi menjadi morfem yang lebih kecil tanpa kehilangan makna. Kata tersebut berarti bisa berdiri sendiri tanpa bantuan kata lain.

2. Bujang inam

Kata “bujang inam” berasal dari bahasa batak yang memiliki makna menyinggung atau termasuk dalam kata umpatan. Kata umpatan tersebut di gunakan player game sebagai luapan emosinya karena mengalami kekalahan atau merasa diganggu oleh player lain. Kata “bujang inam” pada kajian morfologi disebut frasa, frasa tersebut terdiri dari dua morfem: “bujang” dan “inam”. Kata “bujang” dalam bahasa batak berarti “alat kelamin perempuan”, sedangkan kata “inam” memiliki makna “ibumu”. Frasa ini dianggap sebagai klausa bebas karena memiliki makna lengkap.

3. Anjing

Kata “anjing” berasal dari nama seekor hewan yang dianggap najis oleh kalangan yang beragama islam. Kata “anjing” jika dikaitkan pada kajian morfologi mengalami pergeseran makna yang signifikan. Pada dasarnya, kata “anjing” merujuk pada nama hewan peliharaan, namun kini digunakan dalam konteks umpatan atau ekspresi emosional seperti: marah, kesal, dan kagum. Dalam bahasa sunda, kata tersebut juga mengalami transformasi menjadi kata sapaan atau interjeksi yang menunjukkan bahwa pergeseran tersebut mencerminkan dinamika bahasa yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan psikologis pengguna.

4. Cok

Kata “cok” adalah kata yang sering di pakai oleh kalangan muda bahkan tua khususnya di daerah jawa timur. kata tersebut, awalnya bukan umpatan melainkan berasal dari nama pelukis (jan-cox) yang dikagumi oleh negara kincir angin (belanda) sampai namanya ditulis pada sebuah tank yang saat itu di pakai belanda untuk menjajah di Indonesia tepatnya di daerah Surabaya, hingga ketika belanda menyerang dengan membawa tank yang bertuliskan jan-cox, warga Surabaya serentak berteriak jancok dengan dialek khas Bahasa jawa yang bertujuan memberitahukan bahwa pasukan belanda telah datang.

Dalam kajian morfologi bentuk singkat dari “jancok,” adalah kata “cok” yang sering digunakan sebagai umpatan dalam bahasa Jawa. Secara morfologis, “cok” termasuk dalam kategori monomorfemik, karena merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dibagi tanpa kehilangan makna. Kata ini memiliki konotasi negatif yang digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, kekecewaan, atau ejekan. Di samping itu, “cok” juga dapat berfungsi sebagai sapaan akrab di kalangan teman dekat, karena dari kata “cok” menjadi Bahasa kebiasaan yang sering dipakai dalam

Analisis Pembentukan Bahasa Toxic Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube “Top Global Miya” (Kajian Morfologi)

berteman dengan teman yang juga tau kata tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kata “cok” bersifat fleksibilitas pada penggunaannya dalam konteks sosial yang berbeda.

5. Tai

kata “tai” berasal dari nama kotoran manusia yang di gunakan sebagai umpatan, sebab diambil dari makna kata tersebut yang menunjukkan sifat kotor atau jelek. Hal ini di tujukan pada perbuatan buruk seseorang hingga munculah kata “tai” sebagai umpatan. Kata “tai” termasuk dalam kategori monomorfemik, artinya tidak dapat dibagi menjadi satuan yang lebih kecil tanpa kehilangan maknanya. Kata ini berkonotasi negatif yang sering digunakan untuk meremehkan atau mengungkapkan kemarahan. Kata umpatan “tai” dapat berbentuk frasa atau klausa, tergantung konteks penggunaannya.

6. Babi

Kata “babi” berasal dari nama hewan ternak yang memiliki sifat buruk seperti: suka di lingkungan yang kotor dan pemalas. Kata tersebut kemudian di pakai sebagai umpatan yang memiliki makna konotatif negative. Kata tersebut dijadikan umpatan, sebab Kata ini sering digunakan untuk mengejek atau menyindir seseorang yang merujuk pada sifat buruk hewan tersebut.

Kata umpatan “babi” dapat berupa bentuk monomorfemik (kata dasar) atau polimorfemik (kata turunan) yang mencerminkan karakteristik negatif dari babi dalam budaya masyarakat. Penggunaan kata ini menciptakan dampak emosional pada lawan bicara, menekankan perasaan jengkel penutur sebab kata “babi” berasal dari nama hewan yang memiliki kepribadian buruk.

7. Pantek

Kata “pantek” dalam bahasa gaul yang sering digunakan sebagai kata makian atau kata kasar untuk mengungkapkan rasa kesal, marah atau tidak suka. Hal ini menjadikan kata tersebut digunakan sebagai kata umpatan. Namun kata tersebut memiliki arti kata yang sangat fleksibel dan dapat tergantung konteks dan wilayah geografis. Kata “pantek” secara morfologi dapat diartikan sebagai kata monomorfemik yang memiliki beragam arti berdasarkan bahasa daerahnya, dalam Bahasa madura kata “pantek” memiliki arti anjing, dalam bahasa Minangkabau kata “pantek” memiliki arti kelamin perempuan.

8. Idiot

Kata “idiot” dalam kajian morfologi termasuk dalam kategori makian yang mengacu pada kondisi atau sifat seseorang. Istilah ini digunakan sebagai penghinaan untuk menunjukkan kecerdasan yang rendah, sering kali dianggap tidak pantas jika kata tersebut di jadikan sebutan untuk orang normal. Dalam konteks morfologi, “idiot” merupakan kata dasar yang tidak dapat dibagi lagi menjadi satuan-satuan yang lebih kecil sehingga bersifat monomorfemik. Penggunaan kata ini mencerminkan

Ahlan Romadhona¹ dkk.

emosi pembicara, sebab sangat tidak pantas jika kata tersebut di ungkapkan pada orang yang normal dengan tujuan untuk menjatuhkan atau sebagai makian.

9. Tolol

Kata “tolol” dalam kajian morfologi termasuk dalam kategori makian sebagai kata tunggal atau monomorfemik, artinya tidak dapat dibagi-bagi menjadi satuan-satuan yang lebih kecil tanpa kehilangan maknanya. Kata ini mengacu pada kebodohan atau kurangnya pemahaman seseorang. Dalam penggunaannya, “tolol” biasa digunakan sebagai ekspresi kemarahan atau penghinaan. Kata “tolol” sebagai kata tunggal atau monomorfemik dapat berdiri sendiri dalam sebuah kalimat tanpa memerlukan kata lain.

10. Bangsat

Kata “bangsat” dalam kajian morfologi merupakan kata umpatan yang berasal dari nama binatang yaitu kutu busuk (*Cimex lectularius*). Dalam konteks kebahasaan, “bangsat” termasuk dalam kategori kata sifat yang menggambarkan sifat-sifat negatif atau buruk dalam diri seseorang dan masuk pada kategori monomorfemik. Kata ini sering digunakan ketika seseorang merasa marah dan kata tersebut sering digunakan untuk mendepersonalisasikan orang yang dikutuk. Secara umum, kata ini mencerminkan emosi negatif dan ketika digunakan dalam situasi sosial mengungkapkan ketidakpuasan atau kemarahan.

D. Simpulan (Conclusion)

Kata toxic atau kata umpatan menjadi Bahasa yang sering kita dengar dalam kebiasaan sehari-hari. khususnya, pada permainan game online juga sering kita jumpai bahwa seorang player game yang menjadikan kata tersebut sebagai identitas untuk mengenalnya dari kebiasaannya ketika bermain game menggunakan kata toxic. Dalam penelitian ini kami mencoba menghubungkan kata toxic tersebut dengan kajian morfologi dari segi Bahasa dengan menunjukkan bahwa kata toxic, seperti “bodoh,” “bujang inam,” “anjing,” “cok,” “tai,” “babi,” “pantek,” “idiot,” “tolol,” dan “bangsat,” memiliki asal-usul yang beragam dan konotasi negatif yang kuat. Semua kata ini termasuk dalam kategori monomorfemik, artinya tidak dapat dibagi tanpa kehilangan makna, dan sering digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, ejekan, atau merendahkan orang lain. Selain itu, beberapa kata menunjukkan fleksibilitas makna tergantung pada konteks sosial dan geografis. Dalam komunitas gamer, penggunaan istilah-istilah ini menciptakan identitas kelompok dan berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan emosi, baik sebagai makian maupun simbol keakraban di antara para pemain. Dengan demikian, bahasa dalam konteks ini tidak hanya mencerminkan emosi individu tetapi juga dinamika sosial yang kompleks dalam interaksi antaranggota komunitas.

Ahlan Romadhona¹ dkk.

Daftar Pustaka (References)

- Junawan, Hendra, and Nurdin Laugu. 2020. "Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia." *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 41–57. doi: 10.30631/baitululum.v4i1.46.
- Wiriany, Detya, and Tiarani Vidia Pratami. 2019. "Kekuatan Media Baru Youtube Dalam Membentuk Budaya Populer." *ArtComm : Jurnal Komunikasi dan Desain* 2(02):25–30. doi: 10.37278/artcomm.v2i02.199.
- Fajar, Mochammad, Masyhuri Masyhuri, and Yuslenita Muda. 2024. "Kecanduan Game Online pada Remaja." *Journal of Education Research* 5(3):3995–4001. doi: 10.37985/jer.v5i3.1273.
- Fadhil Rizqi Romdhoni. 2023. "The PENGARUH KONTEN GAME STREAMING PADA KANAL YOUTUBE TERHADAP DEKADENSI AKHLAK GENERASI MUDA." *Nathiqiyah* 6(1):46–54. doi: 10.46781/nathiqiyah.v6i1.558.
- Manullang, Yosephine, Juniar Andrean Rifky Effendy, Arya Irfandi Yoga Dewanto, Muhantyo Ramadhani, Oktavia Rahmadani, and Eni Nurhayati. 2023a. "Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur." *Jurnal Multidisiplin West Science* 2(12):1033–39. doi: 10.58812/jmws.v2i12.813
- Maulana Abdul Arifin, Linggua Sanjaya Usop, Patrisia Cuesdeyeni, Rini Susilawati, Suryanata Suryanata, and Umega Umega. 2023. "Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang." *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa* 1(3):266–83. doi: 10.59024/bhinneka.v1i3.628.
- Rahman, Muhammad Riky, Devin Austin, Muhammad Raihan, and Salsabila Amalia. 2023. "PANDANGAN MAHASISWA TERHADAP BAHASA TOXIC PADA PERGAULAN REMAJA DI MASYARAKAT BANJAR." *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*. P-ISSN : 2962-6560 , E-ISSN : 2963-7139
- Kusyairi, Asmiyati, and Riski Putriani. 2024. "ANALISIS VARIASI BAHASA SOSIOLEK DALAM VIDEO KUMPULAN TOXIC BRANDON KENT." *Demagogi: Journal of Social*. Vol. 2 No. 4 (2024).

Analisis Pembentukan Bahasa Toxic Streamer Game Online Mobile Legend Pada Channel Youtube “Top Global Miya” (Kajian Morfologi)

Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, and Eni Nurhayati. 2024. “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo.” *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* 2(1):110–22. doi: 10.61132/fonologi.v2i1.341.

Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Rineka Cipta
Dinata, Aditya Surya, Siti Arieta, and Teguh Setiandika Igiasi. n.d. “KEKERASAN VERBAL YANG TERBENTUK DI KALANGAN GAMER.” *HUMANITIS: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis* Vol. 2 No. 9 September 2024, hal. 1030-1043.

Fadli, M.R 2021). “Memahami desain metode penelitian kualitatif”. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Vol. 21. No. 1. (2021). pp. 33-54 doi: 10.21831/hum.v21i1. 38075. 33-54.