

# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL SASINDO UNPAM

VOLUME 4 NO. 1, NOVEMBER 2023

### PERUBAHAN FONOLOGI DALAM PERCAKAPAN *PLAYER* *MOBILE LEGEND*

Anissa Rizky Kusuma Dewi<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Sastra Indonesia, Sastra, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Tangerang Selatan  
*anissaarizky15@gmail.com*

*Diterima: 15 November 2023*

*Direvisi: 19 November 2023*

*Disetujui: 24 November 2023*

#### ABSTRAK

Dalam Mobile Legend, marak ditemukan kata-kata kasar yang diujarkan pemain untuk membully pemain lain. Untuk menciptakan situasi permainan yang kondusif, Mobile Legend menciptakan sistem sensor. Pemain yang memiliki kebiasaan berkata kasar, melakukan perubahan fonologi guna untuk menghindari sistem sensor moonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan fonologi dalam percakapan *player* Mobile Legend. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif karena mendeskripsikan jenis-jenis perubahan fonologi dalam percakapan *player* Mobile Legend. Dalam teknik analisis data, digunakan dua metode yaitu metode padan dengan teknik pilah unsur penentu referensial yang penentunya berada di luar bahasa, yaitu tulisan dan digunakan untuk menentukan makna ujaran sebagai kata kasar. Dilanjutkan dengan metode agih teknik bagi unsur langsung yang membagi data-data menjadi unsur-unsur sesuai dengan penentunya. Data dalam penelitian ini adalah kata-kata kasar yang didapatkan dari sumber data primer yaitu Mobile Legend. Data dikumpulkan dengan cara teknik tangkap layar. Hasil penelitian ini yaitu ditemukannya 6 jenis perubahan fonem huruf menjadi fonem angka, 5 jenis sinkop, 2 jenis apokop, 4 jenis paragog, dan 4 jenis epentesis. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu, pemain Mobile Legend yang berkata kasar melakukan perubahan fonologi guna untuk menghindari sistem sensor. Karena beberapa kekurangan sistem sensor, kata-kata kasar yang termasuk pola perulangan, pola penggantian, dan pola ditambahkan spasi tidak terdeteksi sebagai kata kasar.

**Kata kunci:** *kata kasar, fonem angka, sistem sensor*

#### ABSTRACT

*In Mobile Legend, rampant found harsh words that players thought to bully some players. To create a conducive game situation, Mobile Legend makes a sensor system. Players who habitually say bad words change phonology to avoid a sensor system by moonton. This research purposed to know what kind of phonology changes in player conversation at Mobile Legend. This descriptive research uses the qualitative approach because it describes the type of phonology changes in player conversation at Mobile Legend. Data analyst techniques of this research used two kinds of methods, the padan method with referential determinant element sorting technique that the determinant is outside of language, is paper and use to determine the meaning of speech as a bad word. Then, continued with the agih method with the direct elements technique that divides data being the elements according to the determinant. Data from this research is bad words that get from the primary data source which is Mobile Legend. Data was collected by the screenshot. The result of this research found 6 kinds of font phonemes change to number phonemes, 5 kinds of sinkop, 2 kinds of apokop, 4 kinds of paragog, and 4 kinds of epentesis.*

*The conclusion of this research is the player mobile Legend that says bad words do phonology changes to avoid the sensor system. Cause some lack sensor systems, words that include looping patterns, replacement patterns, and patterns with space added are not detected as bad words.*

**Keywords:** *bad words, number phonemes, sensor system*

## PENDAHULUAN

*Mobile Legend* adalah aplikasi *game online* yang memiliki genre MOBA, yaitu arena pertarungan daring multipemain (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Mobile Legend* dikembangkan oleh suatu perusahaan bernama Moonton (*Mobile Legend*). Aplikasi ini dapat diunduh melalui *playstore* yang ada di *handphone*. *Mobile legend* merupakan aplikasi permainan yang didalamnya terdapat dua tim yang masing-masingnya dimainkan oleh lima orang dengan total pemain dalam satu pertandingan sebanyak sepuluh orang. Masing-masing pemain mengendalikan sebuah karakter yang disebut *hero*. Kedua tim ini berlomba siapa yang paling cepat menghancurkan Turet atau *tower* musuh dia adalah pemenangnya.

Dalam permainan *Mobile Legends*, terdapat beberapa mode yang dapat dimainkan. Mulai dari *classic, brawl, vs.ai, custom, arcade, dan ranked*. *Classic* adalah pertarungan 5v5 yang apabila kalah atau menang tidak mengalami penurunan atau peningkatan poin, melainkan turun atau naiknya *winrate hero* yang dimainkan. *Brawl* adalah pertarungan 5v5 yang hanya memiliki satu jalur saja yaitu *midlane*. Berbeda dengan mode lainnya yang memiliki tiga jalur, yaitu *mid lane, gold lane, dan exp lane*. *Vs.Ai* adalah mode pertarungan melawan *computer* atau biasa disebut dengan *bot*. *Custom* adalah mode yang disediakan oleh *Mobile Legend* sebagai tempat para pemain berlatih *hero*. *Arcade* adalah mode pertarungan yang terdiri dari *magic chess*. Mode terakhir yaitu mode *ranked*. Mode ini adalah mode pertarungan 5v5 yang apabila kalah pemain mengalami penurunan bintang atau poin dan apabila menang pemain mendapatkan penambahan bintang atau poin. Dalam mode *ranked*, terdapat beberapa tingkatan mulai dari *warrior, master, grandmaster, epic, legend, mythic, dan yang paling tinggi yaitu mythical glory*.

Ketika permainan dimulai, pastinya masing-masing pemain menginginkan kemenangan. Tetapi dalam permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Saat kondisi kalah, tak jarang ditemukan pemain yang kesal karena rekan timnya tidak dapat bermain dengan baik. Kekesalan ini diungkapkan melalui fitur *chat* atau percakapan yang disediakan *Mobile Legend*. Dalam percakapan ini, banyak pemain yang memiliki kebiasaan berkata kasar sehingga mengganggu pemain lainnya. Oleh karena itu, *Mobile Legend* membuat suatu sistem yang dinamakan sistem sensor.

Sistem sensor adalah sistem yang diciptakan oleh *Mobile Legend* untuk membuat pertarungan menjadi lebih kondusif dengan mengeluarkan sensor terhadap kata-kata kasar yang diucapkan oleh para pemain. Sebagai contoh, ketika pemain menuliskan kata /anjing/, sensor akan bekerja dengan menghilangkan kata tersebut sehingga kata itu tidak muncul dalam layar pemain. Karena dalam kondisi ini, kata /anjing/ dimaksudkan untuk *membully* pemain lainnya.

Sistem sensor mengakibatkan pemain mencari kata pengganti agar tetap dapat berkata kasar. Dalam hal ini, terjadi perubahan fonem. Pemain mengubah kata tersebut dengan menambahkan, mengurangi, atau mengganti salah satu fonem, sehingga kata tersebut berubah bentuk namun tetap memiliki makna yang sama. Salah satu contohnya adalah /anj/

diubah menjadi /4nnj/ yang berasal dari kata ‘anjing’ untuk menghindari sistem sensor. Kata /4nnj/ mengalami epentesis, yaitu penambahan sebuah fonem di tengah kata dan mengalami perubahan fonem huruf /A/ menjadi fonem angka /4/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi kata /4nnj/ sebagai kata kasar karena sistem sensor memiliki beberapa kekurangan, yaitu sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola pengganti, pola berulang, dan pola yang ditambahkan spasi (Rizkyawan, 2021, hlm. 4) . Dengan demikian, pemain dapat mengubah kata dengan menambahkan, mengurangi, atau mengganti satu atau beberapa fonem agar terhindar dari sistem sensor.

Alasan pemilihan objek pada penelitian ini yaitu karena terdapat perubahan fonem yang cukup unik, yaitu perubahan fonem huruf menjadi fonem angka. Hal ini belum ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan penelitian ini, pembaca dapat menambah wawasannya mengenai jenis-jenis fonologi dan bagaimana proses perubahan fonem dalam percakapan *player Mobile Legend*. Selain perubahan dengan penambahan atau pengurangan fonem, dalam penelitian ini juga akan dibahas bagaimana suatu fonem huruf berubah menjadi fonem angka yang bertujuan untuk menghindarkan sistem sensor *Mobile Legend*.

Pada penelitian ini bertitik tolak dari beberapa penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian oleh (Sartini, 2012) pada *Mozaik: Jurnal Ilmu Humaniora*, Vol. 12, No.2 dengan judul *Bahasa Pergaulan Remaja: Analisis Fonologis Generatif*. Dalam penelitiannya, Sartini menguraikan bentuk-bentuk bunyi bahasa yang terdapat pada bahasa pergaulan khususnya kalangan remaja. Ia menyimpulkan bahwa bahasa pergaulan remaja relatif lebih singkat dan pendek. Pemendekan tersebut terjadi akibat proses kontraksi dan akronim. Selain itu, bahasa pergaulan remaja juga mengalami modifikasi bentuk yang mengakibatkan perubahan fonologis, yaitu pelepasan bunyi vokal /e/ dan /o/ seperti [bosen], [tetep], [temen].

Kedua, penelitian oleh (Oktavia, 2020, hlm. 13) pada *Perubahan Fonologis Bahasa Gaul dalam Percakapan Whatsapp Kelompok Siswa Kelas 9 MTs Muhammadiyah 05 Kemusu*, terdapat perubahan fonologi jenis penambahan fonem konsonan /y/ pada kata [okey]. Selain itu terjadi proses aferesis yaitu proses penghilangan satu fonem atau lebih di awal kata seperti pada kata yang menghilangkan fonem konsonan /d/ dan vokal /u/ dari [dulur] menjadi [lur], dan kata yang menghilangkan fonem konsonan /c/ dan vokal /o/ dari [cogan] menjadi [gan] .

Ketiga, penelitian oleh (Markub, 2015), Universitas Islam Darul Ulum, Lamongan pada *Perubahan Bunyi Fonem pada Kosakata Bahasa Indonesia dalam Kosakata Bahasa Melayu Thailand*. Dalam penelitiannya, terdapat perubahan bunyi bahasa secara zeroisasi. Adapun zeroisasi apokop fonem konsonan /r/ pada BI [akar] dalam BMT menjadi [aka], zeroisasi aferesis pada BI [aku] dalam BMT menjadi [ku], zeroisasi sinkop pada BI [di situ] dalam BMT menjadi [di itu].

Keempat, penelitian oleh (Yasoling, 2017) pada *Perubahan Fonem dalam Pemakaian Bahasa Indonesia oleh Masyarakat Kecamatan Luwuk Kabupaten Banggai*. Dalam penelitian ini, terdapat perubahan fonem misalnya kata [habis] yang merupakan kata dasar dalam bahasa Indonesia berubah menjadi kata [abis]. Perubahan fonem tersebut merupakan jenis perubahan fonem dalam bentuk penghilangan fonem di awal kata atau disebut aferesis. Selain itu terdapat perubahan fonem jenis anaptiksis di tengah yaitu fonem /h/ pada kata [majuhnya]

yang seharusnya adalah kata [majunya], dan jenis anaptiksis di akhir yaitu fonem /g/ pada kata [ikang] (ikan), dan [jalang] (jalan).

Kelima, penelitian oleh (Mainora, 2019) pada *Analisis Perubahan Bunyi Bahasa dalam Esai Pemelajar BIPA Timor Leste*. Dalam penelitian ini terdapat beberapa jenis perubahan fonem, diantaranya yaitu apokop pada fonem /r/ pada kata [lahir] menjadi [lahir], jenis sinkop pada fonem /g/ pada [tanggal] menjadi [tangkal], jenis aferesis pada fonem /k/ pada [khas] menjadi [has].

Sejauh penelusuran kepustakaan yang pernah diteliti sebelumnya, belum ada penelitian yang mengkaji perubahan fonologi dalam percakapan *player Mobile Legend*. Oleh karena itu, objek pembahasan perubahan fonem huruf menjadi fonem angka menarik untuk dijadikan sebagai pembahasan dalam penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan jenis-jenis fonologi dan proses perubahan bunyi yang terjadi dalam percakapan *player Mobile Legend*. Hal ini senada dengan Punaji Setyosari dalam (Samsu, 2017, hlm. 65) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yang menjelaskan jenis-jenis fonologi dan proses perubahan bunyi sebagai masing-masing variabel.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena mendeskripsikan suatu permasalahan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah. Hal ini senada dengan Sugiyono dalam *Penelitian Kualitatif* (Hadi dkk., 2021, hlm. 12) yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat *potpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang meneliti pada kondisi objek alamiah dengan menggunakan analisis data yang bersifat induktif dan kualitatif.

Data dalam penelitian ini adalah kata-kata kasar yang diucapkan pemain *Mobile Legend* yang mengalami perubahan fonologi. Hal ini senada dengan Sugiyono (2011:6) dalam (Sulaeman & Goziah, 2019, hlm. 288), data adalah bagian-bagian khusus yang membentuk dasar-dasar analisis. Selanjutnya data diperoleh dari sumber data primer, yaitu kata-kata kasar yang diucapkan pemain dalam permainan *Mobile Legend*. Menurut (Sulaeman & Goziah, 2019, hlm. 289) dalam *Metode Penelitian Bahasa dan Sastra*, sumber data primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Jadi dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini adalah kata-kata kasar yang diucapkan oleh pemain yang didapat dari sumber data primer, yaitu *Mobile Legend*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *screenshot* (tangkapan layar). Maksudnya adalah kata-kata kasar yang diujarkan pemain dalam aplikasi *Mobile Legend* yang mengalami perubahan fonologi di *screenshot* dan dikumpulkan untuk menjadi suatu data.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan dengan teknik pilah unsur penentu dan metode agih dengan teknik bagi unsur langsung. Hal ini senada dengan (Sudaryanto, 1993, hlm. 14) dalam *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*, menjelaskan metode padan adalah metode yang alat penentunya berada di luar bahasa, yaitu tulisan. Dalam penelitian ini, digunakan teknik pilah unsur penentu referensial yaitu teknik yang penentunya berada di luar bahasa dan digunakan untuk menentukan acuan makna ujaran sebagai kata kasar. Sesuai dengan penentunya, data yang didapatkan akan dipilih dan di pilah. Selanjutnya, melalui metode agih dengan teknik bagi unsur langsung, data yang sudah dipilih dan dipilah akan dibagi menjadi beberapa bagian atau unsur. Jadi, dapat disimpulkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu metode padan dengan teknik pilah unsur penentu dan metode agih dengan teknik bagi unsur langsung yang pada akhirnya data-data tersebut akan dikelompokkan sesuai dengan unsur penentunya.

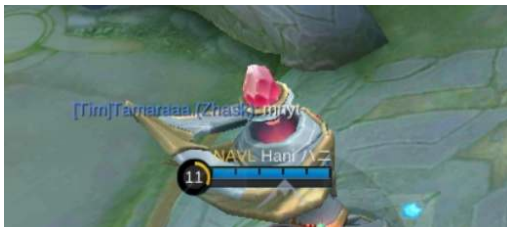
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Perubahan Fonologi dalam Percakapan *Player Mobile Legend*:

### ***SINKOP***

Data 1: /mnyt/

Data di atas termasuk ke dalam jenis sinkop. Kata /monyet/ yang berarti binatang mengalami sinkop menjadi /mnyt/. Dalam kata tersebut terjadi penghilangan beberapa fonem, yaitu fonem vokal /o/ dan /e/.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 2: /mnydd/

Data di atas termasuk ke dalam jenis sinkop. Kata /mnydd/ berasal dari kata /monyet/ yang berarti binatang. Dalam kata /mnydd/ terjadi sinkop, yaitu pengurangan fonem vokal /o/ dan /e/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian sehingga kata /mnydd/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 3: /mmmk/

Data di atas termasuk ke dalam jenis sinkop. Kata /mmmk/ berasal dari kata /memek/ yang berarti alat kelamin perempuan. Dalam kata /mmmk/ terjadi sinkop, yaitu penghilangan dua fonem vokal /e/ sehingga menyebabkan terjadinya pengulangan fonem konsonan /m/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola yang berulang sehingga kata /mmmk/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 4: /kmtol/

Data di atas termasuk ke dalam jenis sinkop. Kata /kmtol/ berasal dari kata /kontol/ yang berarti alat kelamin pria. Dalam kata /kmtol/ terjadi sinkop, yaitu penghilangan fonem vokal /o/. Hal ini bertujuan untuk menghindari sistem sensor sehingga kata /kmtol/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 5: /plrr/

Data di atas termasuk ke dalam sinkop. Kata /plrr/ berasal dari kata /pelel/ yang berarti alat kelamin pria. Dalam kata /plrr/ terjadi sinkop yaitu penghilangan dua fonem vokal /e/ di tengah kata dan paragoge yaitu penambahan fonem konsonan /r/ pada akhir kata sehingga terjadi pengulangan. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pengulangan sehingga kata /plrr/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

### **APOKOP**

Data 6: /pant3/

Data di atas termasuk ke dalam jenis apokop. Kata /pant3/ berasal dari kata /pantek/ yang berarti alat kelamin menurut bahasa Minang. Kata /pante3/ mengalami apokop yaitu penghilangan fonem konsonan /k/ pada akhir kata dan perubahan fonem huruf vokal /e/ menjadi fonem angka

/3/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian fonem huruf menjadi fonem angka sehingga kata /pant3/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 7: /lont/

Data di atas termasuk ke dalam jenis apokop. Kata /lont/ berasal dari kata /lonte/ yang berarti jalang. Dalam kata /lont/ terjadi apokop, yaitu penghilangan fonem vokal /e/ pada akhir kalimat sehingga /lont/ tidak terdeteksi oleh sistem sensor.

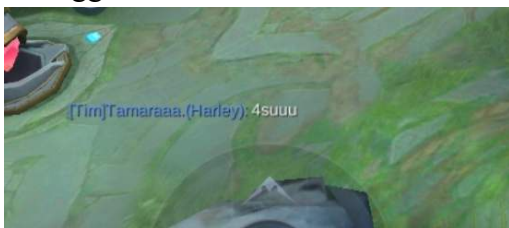


Sumber: *Mobile Legend*

### **PARAGOG**

Data 8: /4suuu/

Data di atas termasuk ke dalam jenis paragog. Kata /4suuu/ berasal dari kata /asu/ yang berarti anjing dalam bahasa Jawa. Dalam kata /4suuu/ terjadi penambahan dua fonem vokal /u/ pada akhir kata sehingga terjadi pengulangan fonem dan perubahan fonem huruf vokal /a/ menjadi fonem angka /4/. Angka 4 dapat menjadi pengganti fonem /a/ atau /A/ karena bentuknya yang hampir mirip. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola yang berulang dan pola penggantian sehingga kata /4asuuu/ tidak terdeteksi oleh sensor.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 9: /mnydd/

Data di atas termasuk ke dalam paragog. Kata /mnydd/ berasal dari kata /monyet/ yang berarti binatang. Dalam kata /mnydd/ terjadi paragog yaitu penambahan fonem konsonan /d/ sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola yang berulang sehingga kata /mnydd/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 10: /plrr/

Data di atas termasuk ke dalam paragog. Kata /plrr/ berasal dari kata /peler/ yang berarti alat kelamin pria. Dalam kata /plrr/ terjadi paragog yaitu penambahan fonem konsonan /r/ pada akhir kata sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola yang berulang sehingga kata /plrr/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 11: /baaabiii/

Data di atas termasuk ke dalam paragog. Kata /baaabiii/ berasal dari kata /babi/ yang berarti binatang. Kata /baaabiii/ mengalami paragog, yaitu penambahan fonem vokal /i/ sebanyak dua fonem pada akhir kata sehingga dalam kata /baaabiii/ terjadi pengulangan fonem vokal /a/ dan /i/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola yang berulang sehingga kata /baaabiii/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

### **EPENTESIS**

Data 12: /4nnj/

Data di atas termasuk ke dalam jenis epentesis. Kata /4nnj/ berasal dari kata /anj/ yang berarti anjing. Kata /4nnj/ mengalami epentesis, yaitu penambahan fonem konsonan /n/ di tengah kata sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola berulang sehingga kata /4nnj/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.

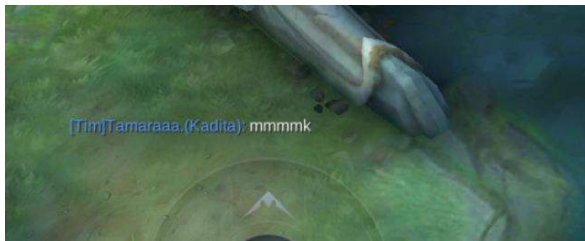




Sumber: *Mobile Legend*

Data 13: /mmmk/

Data di atas termasuk ke dalam jenis epentesis. Kata /mmmk/ berasal dari kata /memek/ yang berarti alat kelamin perempuan. Dalam kata /mmmk/ terjadi epentesis, yaitu penambahan fonem konsonan /m/ di tengah kata sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola berulang sehingga kata /mmmk/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 14: /memmeek/

Data di atas termasuk ke dalam jenis epentesis. Kata /memmeek/ berasal dari kata /memek/ yang berarti alat kelamin perempuan. Dalam kata /memmeek/ terjadi epentesis, yaitu penambahan fonem konsonan /m/ dan fonem vokal /e/ di tengah kata sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola yang berulang sehingga kata /memmeek/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 15: /baaabiii/

Data di atas termasuk ke dalam jenis epentesis. Kata /baaabiii/ berasal dari kata /babi/ yang berarti binatang berkaki empat. Kata /baaabiii/ mengalami epentesis, yaitu penambahan fonem vokal /a/ di tengah kata sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola berulang sehingga kata /baaabiii/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

### **PERUBAHAN FONEM HURUF MENJADI FONEM ANGKA**

Data 16: /p3l3r/

Data di atas termasuk ke dalam perubahan fonem huruf menjadi fonem angka. Fonem /p3l3r/ berasal dari kata /peler/ yang berarti alat kelamin laki-laki. Dalam kata tersebut, fonem vokal /e/ mengalami perubahan menjadi fonem angka /3/ karena fonem angka /3/ dianggap memiliki kemiripan dengan fonem vokal /E/ atau /e/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian sehingga kata /p3l3r/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 17: /4nnj/

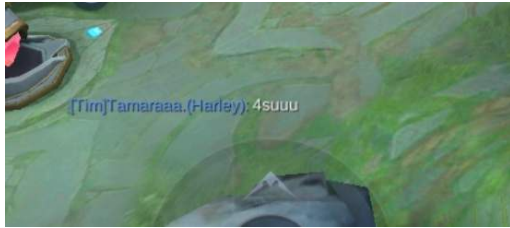
Kata /4nnj/ berasal dari kata /anjing/ yang berarti binatang. Kata /4nnj/ mengalami perubahan fonem huruf vokal /A/ menjadi fonem angka /4/ karena fonem /4/ memiliki kemiripan dengan fonem /A/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian sehingga kata /4nnj/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 18: /4suuu/

Kata /4suuu/ berasal dari kata /Asu/ yang berarti anjing dalam bahasa Jawa. Dalam kata tersebut terjadi perubahan fonem huruf vokal /A/ menjadi fonem angka /4/. Fonem angka /4/ dapat menjadi pengganti fonem vokal /a/ atau /A/ karena memiliki bentuk yang mirip. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian sehingga /4suuu/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 19: /pant3/

Data di atas termasuk ke dalam jenis perubahan fonem huruf menjadi fonem angka. Menurut bahasa Minang, kata /pant3/ berasal dari kata /pantek/ yang berarti alat kelamin. Kata /pante3/ mengalami perubahan fonem huruf vokal /e/ menjadi fonem angka /3/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian sehingga kata /pant3/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 20: /t44i/

Kata /t44i/ berasal dari kata /tai/ yang berarti kotoran manusia atau hewan. Dalam kata /t44i/ mengalami perubahan fonem huruf vokal /A/ menjadi fonem angka /4/ sebanyak dua fonem sehingga terjadi pengulangan fonem. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian dan pola berulang sehingga kata /t44i/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

Data 21: /kont0l/

Data di atas termasuk ke dalam perubahan fonem huruf menjadi fonem angka. Kata /kont0l/ berasal dari kata /kontol/ yang berarti alat kelamin pria. Kata /kont0l/ mengalami perubahan fonem huruf vokal /o/ menjadi fonem angka /0/. Sistem sensor tidak dapat mendeteksi pola penggantian sehingga kata /kont0l/ tidak terdeteksi sebagai kata kasar.



Sumber: *Mobile Legend*

## KESIMPULAN

Maraknya kata-kata kasar yang diucapkan oleh pemain *Mobile Legend* yang diakibatkan dari kekesalannya membuat *Mobile Legend* menciptakan sistem sensor. *Mobile Legend* menghadirkan sistem sensor guna untuk membuat kondisi permainan menjadi lebih kondusif. Sayangnya, sistem sensor ini memiliki beberapa kekurangan seperti tidak dapat mendeteksi pola perulangan, pola penggantian, dan pola yang ditambahkan spasi sehingga kata-kata kasar yang mengalami perubahan fonologi dan termasuk ke dalam tiga jenis tersebut tidak terdeteksi sebagai kata kasar. Akibatnya, pemain yang memiliki kebiasaan untuk berkata kasar melakukan perubahan fonologi dengan menambahkan, mengurangi, mengganti, atau mengubah fonem huruf menjadi fonem angka yang bertujuan untuk menghindari sistem sensor tersebut.

Dalam penelitian ini, data paling dominan adalah perubahan fonem huruf menjadi fonem angka. Fonem-fonem huruf yang berubah menjadi fonem angka ditemukan sebanyak 6 kata yaitu fonem vokal /e/ menjadi fonem /3/ pada kata [peler], [pante], fonem vokal /a/ menjadi fonem angka /4/ pada kata [annj], [asuuu], dan [taai], dan fonem vokal /o/ menjadi fonem angka /0/ pada [kontol]. Selanjutnya, ditemukan 5 jenis sinkop, yaitu pengurangan fonem vokal /e/ dan /o/ pada kata [monyet], [komtol], [monyed], [memek], dan [peler]. Selanjutnya ditemukan 2 jenis apokop, yaitu pengurangan fonem konsonan /k/ pada kata [pantek] dan fonem vokal /e/ pada kata [lonte]. Selanjutnya terdapat 4 jenis paragog, yaitu terjadi penambahan fonem di akhir kata, yaitu vokal /u/ pada kata [asu], fonem konsonan /d/ pada kata [monyed], fonem konsonan /r/ pada kata [peler], dan fonem vokal /i/ pada kata [babi]. Selanjutnya, terdapat 4 jenis epentesis, yaitu penambahan fonem konsonan /n/ di tengah kata [anj], fonem konsonan /m/ pada kata [mmk] dan [memmeek], dan fonem vokal /a/ pada kata [baaabiiii].

Dalam penelitian ini ditemukan perubahan fonem huruf menjadi fonem angka yang belum ada di penelitian sebelumnya. Penelitian ini baru meneliti perubahan fonologi jenis epentesis, paragog, sinkop, apokop, dan perubahan fonem huruf menjadi fonem angka. Penelitian ini belum dilakukan perubahan fonologi jenis asimilasi, disimilasi, netralisasi, zeroisasi, metatesis, aferesis, dan protesis. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti perubahan fonologi jenis asimilasi, disimilasi, netralisasi, zeroisasi, metatesis, aferesis, protesis dan menemukan penemuan baru dalam penelitian selanjutnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas karya ilmiah yang berjudul "Perubahan Fonologi dalam Percakapan *Player Mobile Legend*" dengan baik. Peneliti ucapkan terimakasih kepada dosen pengampu

mata kuliah Karya Ilmiah, Bapak Bram Denafri atas bimbingan dan arahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas karya ilmiah ini dengan baik. Ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada pihak dan sumber yang telah membantu dalam menyempurnakan tugas karya ilmiah ini. Ucapan maaf peneliti sampaikan atas kekurangan dalam tugas karya ilmiah ini.

## REFERENSI

- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. CV. Pena Persada.
- Rizkyawan, K. F. (2021). *Optimalisasi Sistem Sensor Kata Kasar dengan Menggunakan Regular Expression dalam Game Mobile Legends: Bang Bang*. 1–5.  
[https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Makalah2021/Makalah-Stima-2021-K2%20\(42\).pdf](https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2020-2021/Makalah2021/Makalah-Stima-2021-K2%20(42).pdf)
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research dan Development*.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*.
- Sulaeman, A., & Goziyah. (2019). *Metodologi Penelitian Bahasa dan Sastra*. Edu Pustaka Jakarta.