

Representasi Emosi dalam Komunikasi *Live Chat* dan *Voice Chat Game Online* pada Situasi Kompetitif melalui Kajian Psikolinguistik

Rizki Fajar Rahmayani¹, Dyah Ajeng Pramesti², Nadya Octarani³, Nur Lailiyah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Dyah Ajeng Pramesti

dyahajengpramesti2004@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk-bentuk emosi primer dalam tangkapan layar *live chat*, dan transkripsi *voice chat game online Valorant, Mobile Legend: Bang Bang*, dan *Roblox*, serta mendeskripsikan pengaruhnya terhadap penggunaan bahasa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikolinguistik. Data dikumpulkan melalui tangkapan layar dan rekam layar komunikasi pemain pada situasi kompetitif dalam ketiga game tersebut. Data dianalisis dan diklasifikasikan sesuai dengan kategori emosi primer, yaitu takut, marah, sedih, senang, terkejut, jijik, dan sebal. Hasil penelitian ini menunjukkan 11 data yang teridentifikasi 7 emosi primer. Didominasi emosi marah dengan total 3 data, diikuti emosi senang dan sebal dengan total masing-masing 2 data, serta emosi takut, sedih, terkejut, dan jijik dengan total masing-masing 1 data. Dari temuan ini mengindikasikan bahwa situasi kompetitif sangat mempengaruhi emosi sebagai respon pemain terhadap tekanan dalam permainan. Bahasa dalam komunikasi *game online* tidak hanya sebagai sarana koordinasi, tetapi juga media pemain dalam menyampaikan emosi.

Kata Kunci: *emosi primer, psikolinguistik, game online*

Pendahuluan

Emosi merupakan suatu hal penting untuk mengekspresikan diri. Emosi adalah jantung dan jiwa pengalaman manusia (Wade & Tavis, 2007). Emosi memiliki pengaruh besar bagi individu ketika berpikir, bertindak, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Tidak setiap individu mampu mengontrol emosi dan cenderung memiliki regulasi yang rendah. Regulasi emosi merupakan kemampuan seseorang di dalam mengatur perasaan, pikiran dan fisiologis yang berkaitan dengan emosi yang dimiliki oleh individu (Mawardah et al., 2023). Setiap individu perlu kemampuan mengontrol emosi agar terhindar dari perilaku anti sosial. Individu yang mampu meregulasi emosinya akan mendapatkan dampak positif bagi kesehatan fisik, tingkah laku, dan hubungan sosial (Endaryani et al., 2020). Menurut Wade & Tavis emosi dibagi menjadi dua bagian, yaitu emosi primer dan emosi sekunder (Wade & Tavis, 2007). Emosi primer merupakan emosi yang sudah ada sejak individu dilahirkan, sedangkan emosi sekunder merupakan emosi yang meliputi variasi dan campuran dari berbagai emosi dari berbagai kebudayaan. Wade & Tavis juga memecah emosi primer menjadi beberapa bagian, diantaranya rasa takut (*fear*), marah (*anger*), sedih (*sadness*), senang (*joy*), terkejut (*surprise*), jijik (*disgust*), dan sebal (*contempt*) (Wade & Tavis, 2007). Emosi dapat dihasilkan dan

dipengaruhi oleh persepsi terhadap situasi tertentu. Berpikir juga dapat mempengaruhi emosi, tergantung pada situasi individu.

Perkembangan pola komunikasi manusia telah berubah seiring berkembangnya teknologi digital. Generasi muda khususnya remaja, merupakan kelompok yang paling terdampak oleh perubahan ini (Novealdi & Hafizh, 2024). Perkembangan pola komunikasi ini sangat berdampak pada cara berkomunikasi remaja. Perkembangan teknologi yang pesat juga menghadirkan beberapa bentuk komunikasi, salah satunya komunikasi melalui *game online*. *Game online* juga beragam, seperti *Valorant*, *Mobile Legend: Bang Bang*, dan *Roblox*. Saat ini *game online* tak hanya berfungsi sebagai hiburan semata tetapi juga menjadi interaksi sosial yang memungkinkan pemain dapat berinteraksi satu sama lain secara *real time* melalui fitur yang telah tersedia. Fitur yang digunakan untuk berinteraksi ada dua macam, yaitu *voice chat*, dan *live chat*. Hampir setiap *game online* memiliki fitur ini. Pemain sering berkomunikasi lewat fitur ini, tak jarang juga pemain menggunakan aplikasi lain untuk berkomunikasi, contohnya *Discord*. Pemain dituntut untuk menyampaikan informasi dengan cepat ketika bermain. Ketika pemain memiliki jiwa kompetitif yang tinggi, pemain akan memberikan informasi dengan cepat, memberikan instruksi, mengekspresikan emosi, serta merespon tindakan dalam waktu yang singkat. Fitur ini mempermudah pemain untuk berkomunikasi. Dalam kondisi yang dituntut berkomunikasi cepat, melahirkan berbagai bentuk emosi yang keluar dengan spontan. Secara tidak langsung pemain akan menggunakan bahasa spontan untuk meluapkan emosi yang menarik untuk dikaji melalui perspektif psikolinguistik.

Komunikasi dalam *game online* bersifat *real time* yang memungkinkan pemain untuk harus merespon pesan dengan cepat sehingga ujaran yang muncul merupakan pelampiasan emosi pemain. Ketika bermain, individu cenderung melampiaskan emosi melalui kata-kata yang negatif. Selain itu, setiap pemain tentunya memiliki latar belakang yang berbeda-beda, hal ini memungkinkan terjadinya hubungan sosial yang unik. Kondisi *game* cenderung dinamis dan penuh tekanan, hal ini terjadi karena setiap pemain berusaha mencapai kemenangan. Kondisi ini menyebabkan luapan emosi akan mengekspresikan kondisi hati pemain. Selain itu, bahasa juga dapat terpengaruh karena individu akan cenderung menggunakan bahasa yang singkat dan ekspresif.

Lingkungan pergaulan mahasiswa dapat memunculkan sebuah bahasa yang sering disebut bahasa remaja (Indrayanti, 2015). Sama halnya dengan lingkungan pergaulan, lingkungan *game* juga dapat memunculkan bahasa baru untuk berkomunikasi. Bahasa remaja sering kali memadukan antara tulisan, lisan, dan gambar hal ini membuat kekacauan bahasa yang dapat dilihat pada penggunaan bahasa yang bebas dan penyampaian emosi terkadang tidak tepat. Bahasa remaja biasanya dipengaruhi oleh media sosial. Bahasa remaja juga menggeser penggunaan bahasa Indonesia yang benar. Kreativitas bahasa oleh remaja seringkali digunakan saat berkomunikasi ketika bermain *game online*, karena pada dasarnya pemain *game online* didominasi oleh remaja.

Game online memiliki salah satu karakteristik seperti situasi kompetitif, pemain diharuskan bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. Beres et al., menyebutkan "*are the concepts of 'choking' and 'clutching': respectively, failing and excelling in pressure conditions in which one's success is imperative*" yang berarti masing-masing merujuk pada kegagalan dan keberhasilan dalam kondisi di mana kesuksesan sangat krusial. Dapat dikatakan bahwa ketika bermain *game online* pemain dapat diadapkan oleh dua pilihan antara harus kalah, atau menang. Hal ini membuat situasi kompetitif pemain semakin besar karena setiap pemain menginginkan kemenangan. Emosi pemain setelah permainan disebabkan oleh hasil permainan yang dimainkan oleh pemain. Selain itu,

performa Ketika bermain juga mempengaruhi pemain. Dalam situasi kompetitif, pikiran, konsentrasi, dan koordinasi ketika bermain akan sangat berpengaruh pada emosi.

Bahasa menjadi salah satu sarana individu dalam mengekspresikan emosi. Pilihan kata, bentuk kalimat, intonasi, maupun respon dapat mempengaruhi individu. Oleh karena itu, komunikasi tidak hanya sebagai media berbagi informasi, tetapi juga sebagai proses pertukaran perasaan. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia (Fauzi, 2021). Bahasa sendiri diartikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan individu untuk berinteraksi. Menurut Suharti et al., cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran, dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun tanda-tanda, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan (Suharti et al., 2021).

Psikolinguistik membantu individu memahami proses komunikasi yang efektif. Psikolinguistik juga kerap kali disebut sebagai psikologi bahasa yang membahas tentang hubungan antara bahasa dengan jiwa. Psikologi bahasa menitik beratkan pembahasan mengenai hakikat bahasa, bagaimana cara bahasa dapat diperoleh, bagaimana bahasa dapat bekerja, dan bagaimana bahasa itu dapat berkembang (Suharti et al., 2021). Psikolinguistik memberikan pemahaman tentang bagaimana proses psikologis berlangsung ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang mereka dengar selama berinteraksi dan bagaimana keterampilan bahasa berkembang selama proses tersebut (Nurbaiti et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai *game online*, dan dinamika emosi telah banyak dilakukan, kajian yang membahas tentang bagaimana emosi dipresentasikan melalui bahasa dalam komunikasi *game online* cukup terbatas. Penelitian tentang emosi kegembiraan sudah dilakukan oleh (Mulyani, 2025) yang membahas tentang adanya 10 data emosi kegembiraan pada tokoh Rarra dalam animasi Nussa Season 1. Penelitian ini berfokus pada mengidentifikasi emosi kegembiraan berdasarkan ekspresi, perilaku, dan bahasa melalui kegembiraan saja sedangkan emosi primer dipecah beberapa bagian. Penelitian lain dilakukan oleh (Zanika & Putra, 2024) yang membahas tentang emosi pada cuitan Twitter, komunitas marah-marah. Penelitian ini menunjukkan bahwa emosi yang ada pada komunitas marah-marah, meliputi perasaan kesal, takut, terkejut, sedih, dan kecewa. Penelitian serupa dilakukan oleh (Ananda et al., 2025) penelitian ini mengkaji tentang perasaan yang diekspresikan dalam komunitas sedih-sedih di aplikasi X yang mencakup nilai-nilai positif dan negatif dalam interaksi sosial. Penelitian ini berhasil mengungkapkan enam data yang merepresentasikan emosi manusia dalam komunitas sedih-sedih. Pada penelitian ini cenderung negatif, seperti sedih, kecewa, marah, sakit hati, frustrasi, dan kelelahan mental yang diungkapkan melalui media sosial.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai emosi dalam *game online*, komunitas pemain, dan interaksi dalam lingkungan kompetitif belum diteliti sebelumnya. Penelitian terdahulu masih berfokus pada interaksi sosial yang dipengaruhi oleh emosi. Selain itu, beberapa penelitian juga mencantumkan keseluruhan emosi primer. Sementara itu, analisis mendalam tentang pengaruh situasi kompetitif terhadap emosi masih belum banyak diteliti sebelumnya. Oleh karena itu, kajian tentang situasi kompetitif yang mempengaruhi emosi perlu dilakukan. Penelitian ini juga menggunakan fitur *live chat*, dan *voice chat game online* yang sebelumnya masih belum banyak ditemukan. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian psikolinguistik khususnya memahami ekspresi emosi pemain *game online* ketika berada disituasi kompetitif. Dengan ini, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk emosi dalam tangkapan layar *live chat*, dan transkripsi

voice chat pemain *game online*, serta mendeskripsikan tentang pengaruh emosi primer terhadap penggunaan bahasa yang terdapat dalam *live chat*, dan *voice chat game online*

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikolinguistik. Menurut Sugiyono, tujuan penelitian untuk menggambarkan, membuktikan, mengembangkan, menemukan, dan menciptakan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan objek penelitian secara deskripsi dalam bentuk kata, dan bahasa, bukan dalam bentuk angka (Sugiyono, 2023). Penelitian deskriptif baik secara kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi adalah penelitian yang bersifat menggambarkan (Sugiyono, 2023). Pitoyo menyebut penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu keadaan, gejala, dan peristiwa yang terjadi saat sekarang (Pitoyo, 2025). Pada penelitian ini metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan representasi emosi dalam komunikasi *live chat*, dan *voice chat game online* pada situasi kompetitif, dengan berfokus pada penggambaran emosi yang muncul oleh tuturan pemain. Pendekatan psikolinguistik digunakan dalam penelitian ini sebab dikatakan bahwa psikolinguistik merupakan cabang ilmu bahasa yang mengaitkan hubungan bahasa dengan akal manusia, sehingga relevan digunakan untuk menganalisis terkait penggambaran emosi yang tercermin pada penggunaan bahasa pemain saat bermain *game online*.

Data penelitian ini berupa tuturan yang muncul dari pemain *game online*. Sumber penelitian ini, yaitu percakapan pemain pada fitur *live chat*, dan *voice chat game online*, serta aplikasi *Discord* yang sering digunakan pemain untuk berkomunikasi pada *game online Valorant, Mobile Legend: Bang Bang*, dan *Roblox* yang diperoleh melalui tangkapan layar dan rekam layar. Peneliti memilih percakapan yang sekiranya dapat merepresentasikan emosi pemain, sehingga data yang didapat tidak asal pilih. Teknik pengumpulan data diperoleh peneliti dengan mengamati percakapan pemain dalam *live chat*, dan *voice chat*, kemudian mengambil tangkapan dan rekam layar pada percakapan yang merepresentasikan emosi untuk mendokumentasikan data. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode analisis isi. Pada tahapan persiapan, peneliti menentukan fokus dari penelitian, kemudian menggunakan tangkapan layar dan rekam layar tersebut pada percakapan pada fitur *live chat*, dan *voice chat game online*. Setelah tangkapan dan rekam layar dilakukan, peneliti akan melakukan transkripsi tuturan guna memudahkan dianalisis menyeluruh, peneliti kemudian menganalisis kategori emosi primer meliputi rasa takut (*fear*), marah (*anger*), sedih (*sadness*), senang (*joy*), terkejut (*surprise*), jijik (*disgust*), dan sebal (*contempt*). Pada tahap pelaksanaan, peneliti membaca transkripsi tuturan secara berulang untuk memahami konteks percakapan pemain, lalu mengelompokkan sesuai kategori emosi. Pada tahap pengolahan data dan analisis, peneliti melakukan analisis pada transkripsi tuturan pemain, data dianalisis menggunakan kajian psikolinguistik guna memaparkan representasi emosi yang muncul dalam bahasa pemain *game online*, kemudian menyimpulkan penelitian. Instrumen utama dalam penelitian ini yakni peneliti sendiri, dengan instrumen pendukungnya meliputi tangkapan dan rekam layar dari tuturan pemain *game online*.

Hasil

Penelitian dilakukan pada pecakapan pemain pada fitur *live chat*, dan *voice chat game online Valorant, Mobile Legend: Bang Bang*, dan *Roblox*. Penelitian ini menganalisis emosi primer yang meliputi, rasa takut (*fear*), marah (*anger*), sedih (*sadness*), senang (*joy*), terkejut (*surprise*), jijik (*disgust*), dan sebal (*contempt*). Berikut merupakan tabulasi data yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1 Tabulasi Data

Emosi Primer	Kode Data	Jumlah
Takut (<i>Fear</i>)	Data 001	1
Marah (<i>Anger</i>)	Data 002, Data 003, Data 004	3
Sedih (<i>Sadness</i>)	Data 005	1
Senang (<i>Joy</i>)	Data 006, Data 007	2
Terkejut (<i>Surprise</i>)	Data 008	1
Jijik (<i>Disgust</i>)	Data 009	1
Sebal (<i>Contempt</i>)	Data 010, Data 011	2
Total		11

Takut (*Fear*)

Data 001



Gambar 1 Percakapan Pemain dalam Permainan *Roblox*

Pada saat permainan berlangsung, pemain 1 berada di area yang lebih tinggi daripada pemain 2. Pemain 1 mengajak pemain 2 untuk mendekat dengan mengatakan "sini lah" dan sebelumnya juga menunjukkan lokasi dengan "siniiii jirr atasss". Namun, pemain 2 menolak karena merasa tidak mampu dan sulit dijangkau. Setelah itu, pemain 2 juga mengungkapkan rasa takutnya pada kalimat "ntar jatuh jirr", yang mengisyaratkan adanya kemungkinan terjatuh apabila memaksa ke area tersebut.

Data 001 menunjukkan bahwa adanya emosi primer takut yang dialami oleh pemain 2. Emosi tersebut muncul pada saat pemain 2 memikirkan kemungkinan berbahaya akan terjadi jika dia memaksa untuk menjangkau area yang lebih tinggi ke dekat pemain 1. Respon yang berupa "gamau ah", "takut gua" menunjukkan bahwa pemain memilih menghindari situasi bahaya dan beresiko. Hal ini mencerminkan bahwa emosi takut muncul sebagai reaksi terhadap ancaman yang dideskripsikan, meskipun ancaman tersebut hanya terjadi dalam konteks permainan.

Marah (*Anger*)

Data 002



Gambar 2 Percakapan Pemain dalam Permainan *Mobile Legend: Bang Bang*

data 002 diperoleh dari percakapan *live chat* dalam game online *Mobile Legend: Bang Bang* yang terjadi ketika pertandingan berlangsung. Percakapan tersebut dimulai dengan saling mengejek kemampuan bermain lawan dengan salah satu pemain menilai bahwa cara bermain lawan terlihat tidak suportif karena menyerang dengan cara berkelompok, dan dianggap terlalu banyak bicara.

Emosi marah yang terlihat pada data 002 terdapat pada tuturan pemain 1, yaitu "bagus keroyok tu bocil banyak omong". Tuturan tersebut menggambarkan kritik dan penghinaan terhadap pemain lawan. Penggunaan kata "bocil" atau singkatan dari "bocah

kecil” ini sering digunakan untuk merepresentasikan seseorang yang masih belum dewasa dalam menghadapi perilaku emosionalnya. Data 002 penggunaan kata bocil menggambarkan ketidaksenangan penutur terhadap perilaku dari lawan mainnya.

Emosi marah juga terlihat pada tuturan pemain 2, yaitu “kok lari, kata 1 vs 1”. Tuturan tersebut merupakan bentuk protes karena lawan dianggap tidak konsisten dengan tantangan yang sebelumnya telah disampaikan. Kata “kok” berfungsi sebagai penanda ketidakpuasan pemain 2 dengan cara main lawan. Selanjutnya, tuturan dari pemain 6 “gua jabanin” ini menunjukkan kesiapan dari segala konsekuensi terhadap provokasi yang telah dilontarkan saat konflik sedang berlangsung. Tuturan-tuturan tersebut menunjukkan adanya emosi marah yang dieskpresikan melalui protes, hinaan, dan ancaman secara verbal.

Data 003



Gambar 3 Percakapan Pemain dalam Permainan Roblox

Konteks yang terjadi dalam tangkapan layar pada data 003 merupakan sekelompok pemain *game online Roblox* yang sedang ingin mengambil foto di salah satu spot dalam peta gunung, tetapi proses foto tersebut diganggu oleh seorang pemain lain yang terus berada di lokasi pengambilan gambar. Akibatnya, sekelompok pemain yang sedang foto tersebut meminta orang tersebut untuk sedikit menyingkir dan bergantian menggunakan tempat tersebut. Hal ini terlihat pada ujaran “minggir dulu kak gantian”, “respect dikit pls”, “awas dulu dong”, “kamu ganggu”, dan “mundur dikit kak”, yang menunjukkan upaya meminta kerja sama agar proses pengambilan foto berjalan lancar.

Pada data 003, emosi yang paling dominan adalah emosi marah (*anger*). Emosi marah dapat muncul karena proses pengambilan gambar yang terhambat oleh tindakan pemain lain yang tidak mau saling menghargai. Hal ini tercermin pada ungkapan bernada tegas “jgn ngeselin”, “respect dikit pls”, dan “kamu ganggu”. Ujaran-ujaran tersebut menunjukkan rasa frustrasi karena hambatan yang dilakukan oleh pemain lain. Meskipun pada percakapan tersebut terdapat sedikit emosi sebal karena terdapat ujaran ketidak sukaan terhadap pemain lain, tetapi emosi marah lebih dominan.

Data 004



Gambar 4 Percakapan Pemain dalam Permainan Mobile Legend: Bang Bang

Isi percakapan pada tangkapan layar data 004 menunjukkan adanya pemain *game online Mobile Legend: Bang Bang* sedang berdiskusi lewat fitur *live chat* mengenai jalannya permainan. Salah satu pemain dituduh melakukan *trolling* atau bermain dengan tidak serius, sehingga memicu perdebatan. Beberapa pemain mencoba menenangkan dengan berkata “jangan suudzon gs”, sementara pemain lain mempertanyakan perilaku *trolling* tersebut pada ujaran “bro yang trol siapa woy”, dan “punya dendam apa sama gs”. Di akhir percakapan, pemain yang menggunakan hero Layla menjelaskan bahwa dia

memang sedang mencoba *build magic*, dan tidak bermain dengan serius karena *reset season* atau musim kompetitif akan berakhir. Hal tersebut terdapat pada ujaran "ya kak mau *reset season* soalnya", dan "jd gk serius main".

Berdasarkan data 004, emosi yang dominan muncul, yaitu marah (*anger*). Tuduhan, protes, dan pernyataan konfrontatif terhadap pemain lain yang sengaja mengganggu jalannya permainan tersebut menjadi bukti bahwa emosi marah tampak pada percakapan tersebut. Ujaran seperti "bro yang trol siapa woi", "punya dendam apa sama gs", dan "perbatasan sok2an ngetroll" menunjukkan adanya rasa kesal dan frustrasi. Meskipun akhir percakapan ditutup dengan klarifikasi dari pemain yang di singgung, keseluruhan interaksi masih didominasi oleh ekspresi kemarahan dari pemain lain karena dipicu oleh tindakan *trolling* selama permainan berlangsung.

Sedih (*Sadness*)

Data 005



Gambar 5 Percakapan Pemain dalam Permainan Roblox

Tangkapan layer tersebut menunjukkan percakapan yang terjadi di salah satu peta bertema gunung dalam *game online Roblox*. Para pemain sedang berusaha meraih setiap *checkpoint* (CP) atau titik tertentu dalam sebuah permainan. Sebagian besar pemain tampak menikmati jalannya permainan tanpa hambatan, namun salah satu pemain mengalami kesulitan karena berkali-kali mencoba merai *checkpoint* tetapi tidak kunjung berhasil. Hal ini ditunjukkan pada ujaran "sampe cp berqpg gk nyampe", "aku nyobain", "kenapa aku gk nyampe".

Berdasarkan percakapan data 005, dapat dikategorikan sebagai emosi primer sedih (*sadness*). Emosi sedih terlihat pada ungkapan pemain "kenapa aku gk nyampe". Dan kata berulang pada ujaran "... gk nyampe-nyampe", yang menunjukkan rasa kecewa dan sedih karena usaha yang dilakukan tidak segera membuahkan hasil. Kesedihan yang dirasakan pemain pada data 005 semakin intens saat melihat temannya dan pemain lain melanjutkan permainan dengan mudah dan lancar, sedangkan dirinya masih tertahan dan belum menyelesaikan *checkpoint* terakhir.

Senang (*Joy*)

Data 006

Suara dalam game: "30 second left"

Pemain 1: "Oh"

Pemain 2: "Nice"

Pemain 3: "Squad rara, cok"

Suara dalam game: "10 second left"

Pemain 1: "Udah ada, udah."

Pemain 3: "Udah pasti *clutch* ini"

Pemain 2: "Hmmm, siapkan suara terbaikmu, Mas."

Hasil transkripsi data 006 terjadi ketika pertandingan *game online Valorant* sedang berlangsung melalui fitur *voice chat* di aplikasi *Discord*. Pada saat itu pertandingan memasuki akhir dari permainan, ditandai dengan suara instruksi "30 second left", dan "10

second left". Para pemain sedang memasuki situasi tegang dan memperhatikan satu rekan tim yang berada pada situasi *clutch* atau situasi ketika seseorang pemain berusaha memenangkan ronde seorang diri. Dalam situasi menegangkan tersebut justru membuat suasana santai dan menghibur diantara pemain, terlihat dari adanya komentar dan candaan positif serta tawa yang muncul di akhir percakapan.

Berdasarkan percakapan yang terdapat pada transkripsi data 006, ujaran yang disampaikan dapat dikategorikan sebagai emosi senang (*joy*). Rasa senang ditunjukkan melalui ungkapan "*nice*" yang menandakan apresiasi bahwa permainan berjalan baik. Kalimat "udah pasti *clutch* nih" juga menambah optimisme dan harapan positif terhadap keberhasilan tim. Selain itu, terdapat candaan "Hmmm, siapkan suara terbaikmu, Mas" dan suara tawa di akhir percakapan menjadi indikator kuat bahwa para pemain sangat menikmati kegembiraan momen tersebut. Data 006 dapat dikategorikan sebagai emosi primer senang (*joy*), karena pemain di akhir pertandingan menunjukkan rasa gembira, antusias, dan terhibur.

Data 007

Pemain 1: "Masya Allah, masya allah. Yang bisa An-Naba, tolong maju ke depan. Nanti bapak kasih uang sebesar Rp 300.000. Satu-satu, satu-satu, satu-satu. Alin, tolong surah An-Naba ya. Silakan."

Pemain 2: "Ini asli?"

Pemain 1: "Asli serius."

Pemain 2: "Oke, ekhem. (Alin membaca Surah An-Naba)"

Pemain 1: "Masya Allah tabarakallah, masya allah! Hebat banget loh ya. Kamu lulusan pesantren mana, Alin?"

Pemain 2: "Aku pesantren Kun Anta. Pak Ustadz."

Pemain 1: "Oke. Tolong maju ke depan yan, ke Bapak ya, untuk mengambil uangnya ya. Satu..."

Pemain 2: "Makasih."

Pemain 1: "... dua, sehat-sehat orang sehat."

Pemain 2: "Alhamdulillah."

Pemain 1: "Total jadi Rp 500.000."

Pemain 2: "Alhamdulillah, kaya mendadak gua cok!"

Pada data 007 berisi percakapan antara pemain 1 dan pemain 2 yang sedang bermain *game online Roblox*, terlihat pemain 1 sedang berbagi rezeki kepada pemain lain, dengan syarat dapat membaca Surah An-Naba. Pemain 2 menyanggupi syarat tersebut dan berhasil menyelesaikannya, sehingga dia mendapat hadiah berupa uang, pemain 2 mengeluarkan emosi senang (*joy*), hal tersebut terbukti dari ungkapan "Alhamdulillah" sebanyak 2 kali oleh pemain 2. Ungkapan "Alhamdulillah" oleh pemain 2 menandakan ungkapan syukur karena rezeki tak terduga dari pemain 1. Seruan spontan "kaya mendadak gua cok!" juga memperlihatkan bahwa pemain 2 merasakan ledakan emosi senang (*joy*).

Terkejut (*Surprise*)

Data 008

Pemain 2: "Wah anjing drix! Gilak!"

Pemain 1: "Huh.."

pemain 2: "Geloo drix!"

Transkripsi pada data 008 terjadi di aplikasi *Discord* ketika ada lima pemain sedang bermain *game online Valorant* dalam satu saluran suara. Pada saat permainan berlangsung, situasi berubah secara tiba-tiba karena musuh muncul dan melakukan serangan yang tidak terduga. Pemain 1 yang dipanggil Drix, dengan cepat memberikan respon serangan tersebut secara spontan sehingga berhasil mengatasi situasi yang

mengancam. Kejadian tersebut berlangsung sangat cepat sehingga pemain dua mengeluarkan seruan ketika menyaksikan aksi tersebut.

Data 008 menunjukkan bahwa emosi yang muncul Adalah emosi terkejut (*surprise*). Emosi terdapat pada ujaran pemain 2, yaitu "Wah anjing, Drix! Gilak!", dan "Gelo, Drix!" yang diucapkan secara spontan setelah munculnya serangan musuh yang tidak terduga. Ungkapan tersebut merupakan refleksi dari perubahan situasi permainan yang berlangsung secara mendadak.

Rasa terkejut muncul karena pemain 2 tidak memperkirakan adanya serangan musuh pada saat itu. Ketangkasan dan kecepatan respon pemain 1 menghadapi serangan mendadak tersebut membuat pemain 2 semakin terkejut sehingga mengeluarkan seruan dengan intonasi tinggi. Ujaran "Wah!" menjadi penanda keterkejutan, sedangkan ungkapan "gilak", dan "geloo" menunjukkan bahwa peristiwa yang terjadi diluar dugaan. Dalam konteks permainan daring penggunaan kata "anjing" pada data 008 berfungsi sebagai ungkapan spontan akibat ketekejutan yang ditunjukkan pada pemain lain.

Emosi primer yang paling dominan pada data 008 adalah terkejut, karena respon verbal dari pemain 2 dipicu oleh kemunculan musuh secara tiba-tiba dan reaksi pemain 1 dalam menghadapi situasi tersebut. Reaksi bersifat spontan sebagai akibat dari kejadian yang tidak diperkirakan sebelumnya.

Jijik (*Disgust*)

Data 009

Pemain 1: "Avatar begini aja banyak gaya, ini lagi kayak boti"

Pemain 2: "Iyuh, ini lagi *pink* sok ini banget sih, gak... lagi pula iyuh *so very very* jorok."

Pemain 1: "Ini alay banget *style*-nya sumpah."

Transkripsi percakapan pada data 009 terjadi dalam permainan *Roblox* melalui fitur *voice chat*. dalam percakapan tersebut, pemain berkomunikasi secara langsung menggunakan suara. Interaksi bermula pada saat beberapa pemain sedang merendahkan avatar dari pemain lain yang dianggap aneh, berlebihan, dan tidak menarik sehingga memunculkan respon verbal berupa ujaran penolakan dan rasa tidak suka pada avatar tersebut.

Dari data 009, emosi yang muncul adalah rasa jijik (*disgust*). Emosi ini tampak pada ujaran pemain, yaitu "iyuh, ini lagi *pink* sok ini banget sih, gak.. lagi pula iyuh *so very very* jorok." penggunaan kata "iyuh", dan "jorok" ini menunjukkan adanya respon yang menunjukkan rasa muak dan tidak suka terhadap penampilan dari avatar atau karakter pemain lain. dalam psikologi, emosi seperti "iyuh" merupakan ekspresi negatif terhadap sesuatu yang tidak menarik dan dianggap menjijikkan. Selain itu, pernyataan dari pemain 1 "avatar begini aja banyak gaya, ini lagi kayak boti", dan "ini alay banget *style*-nya sumpah." semakin memperkuat penilaian negatif.

Sebal (*Contempt*)

Data 010



Gambar 6 Percakapan Pemain dalam Permainan *Mobile Legend: Bang Bang*

Percakapan pada data 010 terjadi setelah berakhirnya pertandingan *game online Mobile Legend: Bang Bang*. Sistem dari permainan menampilkan peringkat pemain sesuai

dengan hasil pertandingan, dan salah satu pemain mendapatkan MVP atau pemain terbaik. Pemain 1 tampak mempertanyakan kelayakan dari pemain 2.

Bentuk emosi yang digambarkan dalam percakapan data 010 adalah rasa sebal (*contempt*). Emosi sebal tampak pada tuturan tersebut yang didalamnya terdapat unsur ejekan, sindiran atau rasa tidak suka pada pemain lain. dalam data 010, pemain 1 menunjukkan rasa sebal melalui perkataan "MVP gak jago ya" yang menggambarkan unsur sarkasme kepada pemain 2 yang menganggap pemain 1 tidak bagus dalam permainan ternyata mendapatkan gelar MVP atau pemain terbaik.

Emosi sebal semakin terlihat pada tuturan selanjutnya yang dilontarkan pemain 1 "hmm ilmu baru". Jika dilihat secara literal kalimat ini tampak netral, namun dalam konteks percakapan *game online* tuturan ini berfungsi sebagai sindiran. Penutur menunjukkan rasa kesalnya karena kemampuannya yang telah memperoleh MVP ternyata dianggap remeh oleh pemain lain.

Pemain 2 juga menunjukkan balasan emosi sebalnya pada tuturan "MVP, MVP, main kek bujang" yang mengandung ejekan dan sindiran. Penutur mengulang kata "MVP" ini menunjukkan penekanan terhadap status MVP yang diperoleh pemain 1. Setelah itu penutur juga menambahkan kalimat "main kek bujang" yang menggambarkan penilaian negatif terhadap cara bermain dari pemain 1.

Data 011



Gambar 7 Percakapan Pemain dalam Permainan *Mobile Legend: Bang Bang*

Percakapan pada data 011 terjadi setelah permainan berakhir. Setelah kedua pemain terlibat perdebatan mengenai performa permainan, khususnya terkait dengan kemampuan mengalahkan *hero* pada fase terakhir game atau bisa disebut *late game*. Pemain 2 berusaha membuktikan kemampuannya dan menyampaikan berbagai pencapaiannya saat pertandingan sedang berlangsung. Sedangkan pemain 1 mempertanyakan dan menyanggah pernyataan tersebut. Akhirnya terjadi percakapan yang berkembang menjadi saling menyindir satu sama lain dan mempertahankan pendapat masing-masing.

Emosi yang tergambar pada data 011 merupakan rasa sebal, terlihat pada tuturan pemain 1 "katalu hypernya bisa lo matiin". Tuturan tersebut menunjukkan keraguan dan sindiran yang sebelumnya disampaikan oleh pemain 2. Penutur juga tampak tidak bisa menerima pernyataan lawan sehingga merespon dengan nada yang mempertanyakan. Emosi sebal juga terlihat pada tuturan pemain 2 "lu yang ga ngerti bahasa". Kalimat tersebut menunjukkan rasa tidak suka dan jengkel karena pemain 1 tidak memahami perkataan darinya. Penutur tidak menggunakan kalimat makian, tetapi menyampaikan rasa kesalnya melalui kritik langsung kepada lawan bicaranya.

Selain itu, tuturan "yaiyalah *late game*" ini juga menunjukkan rasa sebal karena digunakan untuk melemahkan argumen lawan. Dalam konteks percakapan ini, tuturan tersebut bukan hanya sekedar memberikan informasi, tetapi juga menegaskan kembali bahwa penjelasan lawan dianggap tidak perlu atau sudah jelas.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa emosi primer memberi pengaruh terhadap bahasa yang digunakan pemain ketika berkomunikasi di *voice chat*, dan *live chat*. Hal ini memberikan pengaruh yang berbeda-beda tergantung jenis emosi yang dirasakan oleh pemain. Emosi yang kuat, seperti marah, membuat pemain berbicara secara langsung dan terus terang. Ketika pemain merasa terganggu atau ditugikan, pemain berterus terang dengan memberikan kritik. Berbeda dengan emosi sebal, pemain cenderung menyampaikan rasa tidak suka secara halus. Penyampaian emosi dilakukan melalui sindiran halus. Dapat disimpulkan jika semakin kuat emosi negatif yang dirasakan, semakin tidak terkontrolnya bahasa yang digunakan pemain untuk berkomunikasi. Emosi yang muncul secara tiba-tiba, dan cepat, sebagai contoh emosi takut, dan terkejut, dapat menimbulkan komunikasi pemain diucapkan secara spontan. Sebaliknya emosi yang muncul dari perdebatan atau saling sindir yang berlangsung lama, sebagai contoh emosi marah, dan sebal dapat membuat pemain mengucapkan kalimat yang lebih panjang. Hal ini terjadi karena, mereka perlu membalas atau mempertahankan pendapatnya. Emosi juga dapat mempengaruhi kebiasaan pemain mengulang-ulang kata. Pengulangan dapat muncul saat emosi dirasakan cukup mendalam, baik emosi negatif seperti sedih yang terjadi karena gagal terus-menerus. Adapun emosi positif, seperti senang yang terjadi karena rasa syukur yang meluap. Ketika pemain mengulang kata yang sama, pemain tidak perlu menunjukkan bahwa perasaan yang semakin kuat.

Ketika pemain berkomunikasi, emosi juga bergantung pada medianya. Pada *live chat* pemain cenderung menggunakan banyak singkatan, sindiran tertulis, atau khas dunia *gaming* untuk menunjukkan emosinya. Sedangkan pada *voice chat* emosi dapat dilihat dari nada bicara, jeda, dan seruan spontan yang terdengar langsung, dan diucapkan pemain secara spontan. Secara keseluruhan, emosi primer dapat mempengaruhi bahasa pemain lewat tiga hal, seperti seberapa terus terang bahasa yang dipakai, seberapa panjang kalimat yang diucapkan, dan cara emosi diungkapkan. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa bukan hanya sekedar alat untuk menyampaikan informasi saat bermain game, tetapi juga cerminan langsung dari pemain pada saat itu. Segala bahasa yang diungkapkan oleh pemain merupakan respon terhadap suasana permainan yang sedang berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, terdapat 11 data yang diperoleh dari *live chat*, dan *voice chat game online Valorant, Mobile Legend: Bang Bang*, dan *Roblox*. Data yang diperoleh merupakan ujaran pemain dalam berkomunikasi pada saat situasi kompetitif. Seluruh emosi primer, yaitu rasa takut (*fear*), marah (*anger*), sedih (*sadness*), senang (*joy*), terkejut (*surprise*), jijik (*disgust*), dan sebal (*contempt*) ada dalam data yang ditemukan dan digambarkan melalui komunikasi pemain. Emosi marah (*anger*) merupakan emosi yang paling dominan uncul, dengan 3 data dari 11 data yang berhasil dikumpulkan. Hal ini mengindikasikan bahwa situasi kompetitif dalam *game online* cenderung memicu kemarahan sebagai respon alami pemain untuk mendapatkan kemenangan. Emosi marah muncul apabila adanya tekanan performa, kekalahan, atau kesalahan rekan satu tim.

Emosi senang (*joy*), dan sebal (*contempt*) menjadi emosi kedua yang masing-masing memiliki total 2 data dari 11 data yang ditemukan. Hal ini menunjukkan bahwa selain kemarahan, pemain juga sering kali mengekspresikan kepuasan atas keberhasilan, atau jengkel terhadap situasi yang dialaminya. Sementara itu, emosi takut (*fear*), sedih (*sadness*), terkejut (*surprise*), dan jijik (*disgust*) masing-masing hanya memiliki 1 data dari 11 data yang telah ditemukan. Hal ini menunjukkan bahwa keempat emosi tersebut lebih

jarang dibandingkan dengan emosi marah, senang, atau sebal. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam *live chat*, dan *voice chat game online* didominasi oleh emosi yang bersifat reaktif, dan interns. Pada dasarnya permainan kompetitif menuntut pemain untuk mengerahkan performanya, hal ini lah yang memicu kemunculan emosi dari pemain. Secara keseluruhan, kajian psikolinguistik pada data ini mengonfirmasi bahwa bahasa yang digunakan pemain dalam *live chat*, dan *voice chat* tidak hanya berfungsi sebagai alay koordinasi tetapi juga sebagai media untuk menyalurkan emosi pemain dalam situasi kompetitif.

Referensi

- Ananda, A. A., Nurcahyani, N. D., & Tisnasari, S. (2025). Representasi emosional dalam cuitan X komunitas sedih-sedih: Kajian psikolinguistik. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 10(4), 1352–1360.
- Endaryani, V. S., Yuniardi, M. S., & Syakarofath, N. A. (2020). Pelatihan antecedent-focused & response-focused untuk meningkatkan regulasi emosi pada remaja panti asuhan. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology*, 6(1), 18–29. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.55232>
- Fauzi, R. (2021). Perilaku komunikasi remaja pengguna game online. *Communicative: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, 2, 30–37.
- Indrayanti, T. (2015). Potret penggunaan bahasa remaja dalam perspektif kalangan mahasiswa. *Prasasti: Conference Series*, 126–131.
- Mawardah, M., & Sudewa, A. (2023). Hubungan antara regulasi emosi dengan interaksi sosial pada remaja pemain game online Free Fire. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 5(2), 315–326.
- Mulyani, R. (2025). Representasi emosi kegembiraan tokoh Rarra dalam serial animasi Nussa season 1: Sebuah kajian psikolinguistik. [Nama jurnal tidak tersedia], 5(2), 13–14.
- Novealdi, H., & Hafizh, M. Al. (2024). Studi tentang komunikasi virtual remaja Desa Pebenaan melalui platform game online. *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 2(4), 182–194.
- Nurbaiti, S., Ghifara, Z., & Tisnasari, S. (2025). Kajian psikolinguistik terhadap gangguan berbahasa dan pemrosesan bahasa pada tokoh Banyu dalam film *Dancing in the Rain*. [DEIKTIS: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Sastra, 5(3), 2537–2546.
- Pitoyo, A. (2025). *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharti, S., Khusnah, W. D., Shiddiq, J., Saputra, N., Jalal, N. M., & Dhari, P. W. (2021). *Kajian psikolinguistik* (Andayani, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wade, C., & Tavis, C. (2007). *Psikologi* (9th ed.). Penerbit Erlangga.
- Zanika, M., & Putra, E. (2024). Representasi emosi dalam cuitan Twitter komunitas marah-marah: Kajian psikolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(3), 349–358.