

**PERBEDAAN *SELF-CONSTRUAL* DALAM  
PENGUNAAN KATA-KATA KASAR PADA *GAMER*  
*MOBILE LEGENDS: BANG BANG* (MLBB)**



**SKRIPSI**

**OLEH:**

**DWI NOVITA PUTRI**

**04041281520078**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**INDRALAYA**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERBEDAAN *SELF-CONSTRUAL* DALAM PENGGUNAAN KATA-KATA KASAR PADA *GAMER MOBILE LEGENDS: BANG BANG* (MLBB)**

**Skripsi**

dipersiapkan dan disusun oleh

**DWI NOVITA PUTRI**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing I



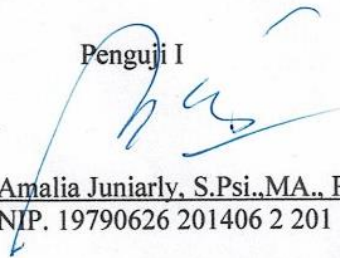
Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si  
NIP. 19780521 200212 2 004

Pembimbing II



Marisya Pratiwi, M.Psi., Psikolog  
NIP. 19870319 201903 2 010

Penguji I



Amalia Juniarty, S.Psi., MA., Psikolog  
NIP. 19790626 201406 2 201

Penguji II



Maya Puspasari, M.Psi., Psikolog  
NIP. 19841026 201705 2 201

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal 22 Juli 2019



Rachmawati, S.Psi., MA  
NIP. 19770328 201209 2 201

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Dwi Novita Putri yang disaksikan oleh tim penguji skripsi, dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis / diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Inderalaya, 22 Juli 2019

Yang menyatakan,  
  
Dwi Novita Putri



NIM 04041281520078

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam semua hal termasuk dalam penyusunan penelitian tugas akhir skripsi ini. Peneliti mempersembahkan tugas akhir skripsi ini dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu dan Alm. Ayah yang senantiasa selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada henti untuk anakmu. Terima kasih telah tanpa lelah membimbing dan mengajarkan banyak hal yang berharga dan momen terbaik dalam hidup. Harapannya agar ilmu yang diperoleh ini dapat membanggakan Ibu dan Alm. Ayah, menjadi berkah dan amal yang ikut mengalir kepada ibu dan ayah. Kasih sayang dan cinta selalu tercurah untuk ibu dan ayah, semoga ibu selalu diberikan kesehatan dan berada di lindungan Allah SWT, serta untuk ayah agar senantiasa bahagia disana.
2. Ayuk dan Sandy, beserta keluarga besar atas semua dukungan dan doa yang diberikan. Terima kasih telah memberikan begitu banyak masukan dan senantiasa membantu melewati berbagai hambatan selama pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga kelak apa yang diperoleh bisa membanggakan kalian dan terkhusus untuk Sandy mampu dijadikan pengalaman.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbedaan *Self-Contrual* dalam Penggunaan Kata-Kata Kasar pada *Gamer Mobile Legends: Bang Bang (MLB)*”.

Selama proses pengerjaan dan penyusunan tugas akhir skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak pengalaman yang bisa dijadikan pelajaran. Selama pengerjaan peneliti juga menemui berbagai masalah dan hambatan. Namun dengan bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak, peneliti mampu melewati masalah tersebut dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Maka dari itu, peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Anis Saggaf, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya
2. dr. H. Syarif Husin, M.S, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
3. Rachmawati, S.Psi., MA, selaku ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
4. Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si., selaku pembimbing I dalam penyusunan tugas akhir ini yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan bagi peneliti
5. Marisya Pratiwi, M.Psi., Psikolog, selaku pembimbing II dalam penyusunan tugas akhir ini yang turut memberikan bimbingan, masukan dan dukungan serta motivasi bagi peneliti

6. Para dosen dan staf Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya
7. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti kepada peneliti
8. Sahabat-sahabat tersayang, Nadia Khairani, Hikmadina, Almira Tri Rahma Zela, Utari Indah Fajriyanti, Thalia Meisi Saputri, Ravel Galang Tri Fawzia, Yayak, dan Nadia yang telah menjadi pendengar, penyemangat, dan senantiasa memberikan bantuan maupun motivasi kepada peneliti
9. Terkhusus kepada Nadia Khairani, Zafira Azzahra, M. Harry Singgih, Fathia Nadina, Adelia Putri, Zakiyah Rusdiana, M. Alief Rizky, M. El Qiliq Sandy, Muhammad Cholil Munadi, Nissah Ghina Fitri, dan Miranda Ramadhania, yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan eksperimen
10. Teman-teman seangkatan dari Owlster Blaster 2015 baik dari kelas B maupun kelas A, yang telah berbagi banyak pengalaman untuk peneliti selama masa perkuliahan

Peneliti juga menyadari bahwa di dalam penulisan tugas akhir skripsi ini, masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti memohon kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan peneliti berharap agar proposal penelitian ini dapat menjadi sumbangan ilmiah yang bermanfaat.

Inderalaya, 20 Juli 2019

Dwi Novita Putri  
NIM. 04041281520078

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                    | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                                | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                                 | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>                              | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                    | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                     | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                  | <b>xi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>  | <b>xii</b>  |
| <b>ABSTRACT.....</b>  | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I Pendahuluan .....</b>                                | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....                                       | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....                                      | 10          |
| C. Tujuan Penelitian .....                                    | 11          |
| D. Manfaat Penelitian .....                                   | 11          |
| E. Keaslian Penelitian.....                                   | 12          |
| <b>BAB II Landasan Teori.....</b>                             | <b>17</b>   |
| A. <i>Self-Construal</i> .....                                | 17          |
| B. <i>Self-Construal</i> dan Penggunaan Kata-Kata Kasar ..... | 22          |
| C. Kerangka Berpikir.....                                     | 25          |
| D. Hipotesis Penelitian .....                                 | 25          |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB III Metode Penelitian.....</b>            | <b>26</b> |
| A. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... | 26        |
| B. Partisipan Penelitian.....                    | 26        |
| C. Desain Penelitian .....                       | 28        |
| D. Metode Pengumpulan Data.....                  | 29        |
| E. Prosedur Penelitian .....                     | 34        |
| F. Skema Penelitian.....                         | 36        |
| G. Validitas dan Reliabilitas .....              | 37        |
| H. Metode Analisis Data.....                     | 38        |
| <b>BAB IV Hasil dan Pembahasan.....</b>          | <b>40</b> |
| A. Orientasi Kancan Penelitian.....              | 40        |
| B. Laporan Pelaksanaan Penelitian.....           | 41        |
| C. Hasil Penelitian .....                        | 46        |
| D. Analisis Tambahan.....                        | 50        |
| E. Pembahasan.....                               | 54        |
| <b>BAB V Kesimpulan dan Saran .....</b>          | <b>60</b> |
| A. Kesimpulan .....                              | 60        |
| B. Saran .....                                   | 60        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                       | <b>63</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                             | <b>71</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....</b>            | <b>25</b> |
| <b>Gambar 3.1 Desain Penelitian .....</b>            | <b>29</b> |
| <b>Gambar 3.2 Formulasi Koefisien Aiken's V.....</b> | <b>31</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Rentang Penilaian <i>Experts Judgment</i> .....  | 30 |
| Tabel 3.2 Penilaian <i>Experts Judgment</i> Keseluruhan Skenario .....   | 31 |
| Tabel 3.3 Penilaian Skala <i>Self-Construal</i> .....  | 33 |
| Tabel 3.4 Distribusi Aitem Skala <i>Self-Construal</i> .....   | 33 |
| Tabel 4.1 Distribusi Skala Sahih-Gugur .....   | 43 |
| Tabel 4.2 Distribusi Penomoran Skala Baru .....  | 44 |
| Tabel 4.3 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan <i>self-construal</i> .....  | 46 |
| Tabel 4.4 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan usia.....  | 47 |
| Tabel 4.5 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan lama mengenal<br>MLBB.....   | 47 |
| Tabel 4.6 Tabel formulasi tiga kategorisasi.....   | 48 |
| Tabel 4.7 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan durasi<br>bermain per minggu .....                                 | 48 |
| Tabel 4.8 Deskripsi frekuensi berdasarkan kategori kata-kata kasar.....  | 49 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis.....   | 50 |
| Tabel 4.10 Hasil uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan usia ...   | 51 |
| Tabel 4.11 Hasil uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan<br>lama mengenal MLBB .....                          | 51 |
| Tabel 4.12 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan durasi bermain per<br>minggu.....                                 | 52 |
| Tabel 4.13 Hasil uji beda frekuensi kata-kata kasar berdasarkan<br>durasi bermain per minggu.....                    | 52 |
| Tabel 4.14 Rangkuman hasil analisis uji beda frekuensi kata-kata kasar<br>berdasarkan durasi bermain per minggu..... | 53 |
| Tabel 4.15 Perbedaan rata-rata frekuensi kata-kata kasar<br>berdasarkan durasi bermain per minggu .....              | 53 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |            |
|--|------------|
| <b>A. Surat Pernyataan Persetujuan (<i>Informed Consent</i>).....</b>                          | <b>72</b>  |
| <b>B. Skenario <i>Experts Judgment</i> .....</b>   | <b>73</b>  |
| <b>C. Penilaian <i>Experts Judgment</i> terhadap Skenario <i>Priming Self-Contrual</i> ...</b> | <b>75</b>  |
| <b>D. Lembar Observasi.....</b>  | <b>79</b>  |
| <b>E. <i>Blueprint</i> Skala <i>Self-Construal</i> .....</b>                                   | <b>81</b>  |
| <b>F. Skala <i>Self-Construal (Try-Out)</i> .....</b>  | <b>84</b>  |
| <b>G. Hasil Analisis <i>Try-Out</i> Skala <i>Self-Construal</i> .....</b>                      | <b>88</b>  |
| <b>H. Skala Penelitian .....</b>   | <b>91</b>  |
| <b>I. Data Mentah Penelitian .....</b>   | <b>94</b>  |
| <b>J. Rangkuman Data Eksperimen.....</b>   | <b>103</b> |
| <b>K. Hasil Analisis Data Penelitian.....</b>  | <b>106</b> |
| <b>L. Deskripsi Pelaksanaan Eksperimen .....</b>   | <b>111</b> |
| <b>M. Hasil Observasi.....</b>   | <b>116</b> |

**PERBEDAAN SELF-CONSTRUAL DALAM PENGGUNAAN KATA-KATA  
KASAR PADA GAMER MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB)**

**Dwi Novita Putri<sup>1</sup>, Sayang Ajeng Mardhiyah<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Hipotesis penelitian ini yaitu ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB).

Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang merupakan *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Subjek penelitian sebanyak 20 orang dan untuk uji coba sebanyak 56 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Manipulasi *self-construal* dilakukan dengan metode *priming* melalui skenario diikuti *manipulation check* menggunakan skala *Self-Construal* Singelis (1994), dan lembar observasi berisi daftar kata-kata kasar berdasarkan Jay (2009) dan Stapleton (2010). Analisis data menggunakan uji beda *Mann-Whitney*.


Hasil analisis uji beda menunjukkan nilai  $p = 0,204$  ( $p > 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Dengan demikian hipotesis yang diajukan ditolak.

Kata Kunci: *Self-Construal*, Kata-Kata Kasar

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Univeristas Sriwijaya

Pembimbing I



Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si  
NIP. 19780521 200212 2 004

Pembimbing II



Marisya Pratiwi, M.Psi., Psikolog  
NIP. 19870319 201903 2 010

Mengetahui,  
Kepala Bagian Program Studi Psikologi FK UNSRI



Rachmawati, S.Psi., MA  
NIP. 19770328012092201

**THE DIFFERENCE OF SELF-CONSTRUAL IN PROFANITY USE BY  
MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB) GAMERS**

**Dwi Novita Putri<sup>1</sup>, Sayang Ajeng Mardhiyah<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*This study aims to investigate the difference between independent self-construal and interdependent self-construal of Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) gamers in profanity use. The hypothesis of this study was that there is a difference between independent self-construal and interdependent self-construal of Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) gamers in profanity use.*

*The population of this study were adolescents who is an MLBB gamer. The subjects for this study consisted of 20 gamers and the try-out samples consisted of 56 gamers. This study used purposive sampling technique. Self-construal manipulation was done using priming method with self-made scenario, followed by Singelis' (1994) self-construal scale for manipulation check, and an observation checklist with profanity categories based on Jay (2009) and Stapleton (2010). The data was analyzed using non parametric Mann-Whitney test.*

*The result obtained by value of  $p = 0,204$  ( $p > 0,05$ ). This finding suggest that there is no difference between independent self-construal and interdependent self-construal Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) gamers in profanity use. Thus the hypothesis is rejected.*

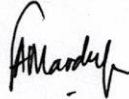
*Keywords: Self-Construal, Profanity*

---

<sup>1</sup> Student of Psychology Department of Medical Faculty, Sriwijaya University

<sup>2</sup> Lecturer of Psychology Department of Medical Faculty, Sriwijaya University

Pembimbing I



Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si  
NIP. 19780521 200212 2 004

Pembimbing II



Marisya Pratiwi, M.Psi., Psikolog  
NIP. 19870319 201903 2 010

Mengetahui,  
Kepala Bagian Program Studi Psikologi FK UNSRI



Rachmawati, S.Psi., MA  
NIP. 19770328012092201

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini tidak asing lagi mendengar penggunaan kata-kata kasar yang diucapkan oleh individu, baik itu di media sosial maupun dalam kehidupan sosial sehari-hari. Kata-kata kasar sering juga disebut sebagai umpatan, bahasa kotor, sumpah serapah, makian, bahasa vulgar, kata-kata tidak senonoh, hujatan (Coyne et al., 2012), dan kata-kata tabu (Shek & Lin, 2017). Individu yang menggunakan kata-kata kasar seringkali dipandang secara negatif karena kata-kata kasar dapat mengganggu orang lain (Vingerhoets et al., 2013). Larangan atau sanksi dari penggunaan kata-kata kasar muncul dari tingkat individu hingga institusi, dengan pandangan bahwa suatu hal yang buruk akan terjadi ketika mengucapkan kata-kata kasar (Jay, 2009). Namun mengenai tingkat kasar atau ketersinggungan dari kata-kata kasar tersebut kembali dilihat dari faktor kontekstual seperti hubungan pembicara dan pendengar (Jay & Janschewitz, 2008).

Di Indonesia sendiri, penggunaan kata-kata kasar sudah menjadi sorotan berbagai disiplin untuk dipelajari lebih lanjut. Beberapa penelitian yang telah mencoba mempelajari penggunaan kata-kata kasar yaitu kata-kata kasar atau umpatan seperti apa yang diucapkan (Sumadyo, 2011), perbedaan remaja laki-laki dan perempuan dalam menanggapi kata umpatan (Nicolau & Sukamto, 2014), kata-kata tabu di stasiun televisi (Arini, Juita, & Burhanuddin, 2015) hingga penggunaannya sebagai ekspresi budaya (Sriyanto & Fauzie, 2017).

Packer (2014) menjelaskan alasan mengapa penggunaan kata-kata kasar adalah ide yang buruk, seperti bahwa penggunaan kata-kata kasar menandakan pemikiran yang tidak kreatif dan dianggap tidak sopan karena menunjukkan kurangnya sensitivitas terhadap perasaan orang lain. Penggunaan kata-kata kasar seperti mengumpat memiliki berbagai dampak interpersonal, seperti menyakiti perasaan orang lain, menjadi suatu bentuk humor, hingga memperkuat ikatan dan solidaritas kelompok (Vingerhoets et al., 2013). Sementara, Stapleton (2010) mengatakan bahwa mengumpat dapat dipandang sebagai cara mengekspresikan dan memperkuat solidaritas di dalam kelompok, juga membentuk dan menunjukkan identitas kelompok maupun individu itu sendiri.

Menurut Jay (2009), kata-kata yang dapat dikategorikan sebagai kata-kata kasar atau tabu biasanya berupa referensi seksual (*blow job, cunt*); penghinaan agama/Tuhan (*goddamn!*); referensi yang berkaitan dengan fungsi tubuh ekskresi atau objek menjijikan (*shit, crap, douche bag*); nama hewan (*bitch, pig*); kata-kata terkait etnis-ras-gender (*nigger, fag, dago*); penghinaan terhadap perbedaan fisik, psikologis, atau sosial yang dipersepsikan (*retard, wimp, lard ass*); istilah vulgar substandar (*fart face, on the rag*); dan slang ofensif (*cluster fuck, tit run*). Sementara menurut Stapleton (2010), ada tiga kategori kata-kata kasar yang paling dikenali berdasarkan area tabu, yakni *excretory/scatological*-yang berkaitan dengan bagian atau fungsi tubuh (*shit, piss, arse*); *sexual*-yang berkaitan dengan aktivitas seksual atau genital (*fuck, prick, cunt, wank*); dan *profanity*-yang berkaitan dengan isu agama (*damn, goddamn, bloody, Chrissake*).

Kata-kata kasar sendiri dapat diperoleh dari media seperti *video games* (Anh & Tan, 2017). Coyne et al. (2011) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa paparan kata-kata kasar yang diperoleh melalui media seperti *video games* akan menimbulkan penerimaan positif terhadap kata-kata tersebut sehingga ikut mempengaruhi penggunaannya. *Video games* memungkinkan individu untuk berinteraksi baik *online* maupun *offline* dan interaksi ini dapat berupa percakapan, kekerasan, seksualitas, dan penggunaan *slang* atau umpatan (Çakmak & Aktan, 2018).

*Video games* dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan berdasarkan cerita tertentu dan melalui alat audiovisual (Esposito, 2005). Secara singkat *video games* adalah aplikasi interaktif dimana terjadi interaksi dengan pemain (Djaouti et al., 2008). Survei APJII (2017) menunjukkan bahwa sebanyak 54,13% responden memanfaatkan internet untuk bermain *game*. Pada tahun 2017, ada sekitar 43.7 juta *gamer* di Indonesia yang menghabiskan 880 dollar US untuk *game* dan menempatkan Indonesia di peringkat ke-16 sebagai pemasukan *game* terbesar di dunia (Newzoo, 2017).

Menurut suatu survei yang dilakukan *GamePrime* pada tahun 2018, jenis *video game* yang paling diminati di Indonesia saat ini adalah *mobile games*. Hampir 80% responden mengatakan alasan utama memainkan *game* dari gadget adalah karena dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun. *Genre* yang paling disukai adalah *strategy/MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, diikuti oleh *action/adventure* dan *shooter games*.



Ivory, Williams, Martins, dan Consalvo (2009) melakukan penelitian dengan menghitung frekuensi kata-kata kasar yang muncul dari rekaman 30 menit sesi *gaming* pada empat *rating game* yang berbeda yaitu *rating E (Everyone)*, *E10+ (Everyone 10 and older)*, *T (Teens)* dan *M (Mature)*. Dari penelitian tersebut ditemukan kemunculan kata-kata kasar pada beberapa *game* dengan *rating T* dan relatif banyak pada *rating M*. Namun, penelitian ini hanya melihat kemunculan kata-kata kasar pada *video games*, sehingga Ivory et al. (2009) menyarankan dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai dampak kata-kata kasar pada pengguna atau pemain *video games* itu sendiri.

Coyne et al. (2011) menjelaskan bahwa meskipun terdapat peringatan konten kata-kata kasar di dalam *video game*, penggunaan kata-kata kasar pada komponen *live* di *game*, seperti pada menu untuk *chat* sesama pemain secara *online* belum dapat diatasi. Pada penelitian Çakmak dan Aktan (2018), melalui metode *in-depth interview* menemukan bahwa selain kemunculan kata-kata kasar pada *video games*, individu juga cenderung mengucapkannya ketika bermain dan pemain yang lain juga mengumpat dengan kata-kata kasar. Umpatan dianggap sebagai perilaku yang menunjukkan rasa frustrasi pemain *game* (Miller & Mandryk, 2016) dan berpotensi mempengaruhi perilaku afektif secara negatif seperti agresi dan permusuhan (Kaye & Bryce, 2012). Penelitian oleh Martens et al. (2015) tentang toksisitas pada pemain MOBA juga menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kasar muncul ketika terjadi *kill-event*, kekalahan, atau secara umum sebagai bentuk ejekan atau hinaan terhadap pemain lain.

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) sendiri adalah *sub-genre* dari *real-time strategy games*, dimana dua tim yang biasanya masing-masing terdiri dari lima orang bertarung melawan satu sama lain (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018). Namun, dipicu dari kejadian seperti *kill-event* atau kesalahan kecil, beberapa pemain mulai menghina pemain lain seringkali dengan menggunakan kata-kata kasar dan ejekan tertentu. Padahal seharusnya sarana untuk berkomunikasi yang disediakan digunakan untuk bekerjasama dengan anggota pemain lainnya, bukan untuk menghina orang lain (Martens et al., 2015). Menurut *GamePrime* (2018), salah satu contoh dari *video game* ber-*genre* MOBA adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB).

*Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah salah satu contoh *online game* yang ber-*genre* *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). MLBB dikembangkan oleh Moonton dan dirilis untuk Android maupun iOS pada tahun 2016 lalu. Menurut laman berita FoxsportAsia (2018), MLBB adalah salah satu *mobile games* terpopuler di Asia Tenggara, dikarenakan MLBB bebas dimainkan untuk semua pengguna *smartphone* dan lebih mudah diakses dimana saja. MLBB juga dikonfirmasi sebagai salah satu *eSport* berupa *mobile game* yang akan ikut serta pada SEA Games 2019 di Filipina.

Selain itu, berdasarkan artikel yang ditulis di situs Indogamers (2018), MLBB menempati peringkat pertama *online game* dengan komunitas pemain *toxic* terbanyak, salah satunya adalah dengan berkata-kata kasar atau sumpah serapah melalui lisan maupun tulisan di kolom *chat*. Salah satu artikel di *Hybrid* (2018) juga menunjukkan adanya perilaku berkata-kata kasar sebagai perilaku

*toxic* di *online game*, salah satunya MLBB yang menjadi masalah bagi banyak pemain, seperti dikarenakan sudah tergolong terlalu kasar hingga SARA. Penelitian Martens et al. (2015) menunjukkan bahwa toksistas pada *game* MOBA yang ditandai dengan penggunaan kata-kata kasar didasari oleh daya saing yang melekat pada *game*, seperti membunuh satu sama lain, namun tidak terikat kuat dengan kesuksesan *gaming*. Pemain yang mampu sukses meskipun sering menggunakan kata-kata kasar membutuhkan cara lain dalam mengejek dan berperilaku lebih baik.

Peneliti kemudian melakukan wawancara pada tanggal 11 Mei 2019 terhadap seorang *gamer* MLBB dan dua kelompok pertemanan yang hobi memainkan *game* MLBB. Narasumber S yang hobi bermain MLBB, mengaku sering mendengar umpatan dalam kelompok pertemanannya, baik dalam percakapan sehari-hari maupun ketika *gaming*. Narasumber S juga menemukan banyak video *gameplay* MLBB di media sosial seperti YouTube dan Instagram dimana seorang *gamer* sering sekali mengumpat dengan kata-kata kasar, dan menyebut para *gamer* tersebut sebagai *toxic players* (istilah yang digunakan untuk pemain yang sering berkelakuan buruk). Namun sebelumnya, peneliti berkesempatan melihat narasumber S yang tengah bermain MLBB dan menemukan bahwa S beberapa kali menyebutkan kata *goblok* dan *lolo* (bodoh) ketika bermain bersama teman melalui *voice chat*.

Sedangkan pada kelompok pertemanan, kelompok A menyatakan bahwa mengumpat ketika *gaming* seringkali muncul secara refleks. Beberapa alasan penggunaannya ialah terkena serangan musuh, mati, kalah, atau kesal dengan

pemain lain (baik musuh atau teman sendiri). Kelompok A juga menyatakan bahwa mengumpat saat *gaming* lebih banyak muncul ketika berkumpul bersama teman secara langsung atau melalui fitur *voice chat* dibandingkan ketika bermain sendiri.

Sementara itu, kelompok B menyatakan bahwa mengumpat terjadi karena alasan serupa yaitu serangan musuh, mati, kalah, atau kesal. Kelompok B juga menyatakan bahwa mengumpat sudah biasa terjadi di kalangan *gamer* apalagi ketika berkumpul namun biasanya pemain yang paling banyak mengumpat adalah pemain yang *toxic*. Dari penjelasan kedua kelompok, peneliti juga menemukan bahwa penggunaan kata-kata kasar relatif berbeda untuk masing-masing individu, namun variasinya tidak jauh berbeda. Kata-kata yang peneliti dapatkan sebagai umpatan dari kedua kelompok tersebut adalah *bodoh, goblok, bego, tai, mati, gilo, kampret, anjing, anjay, anjir, fuck* dan *shit*.

Selain melalui wawancara, peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 12-13 Mei 2019 pada beberapa kelompok yang tengah bermain MLBB. Pada kelompok pertama yang terdiri dari tiga orang, peneliti menemukan penggunaan kata-kata kasar dalam kurun waktu sekitar 30 menit yang terdiri dari *goblok, gilo ini, bengak* (bodoh), dan *anjir*. Pada kelompok kedua yang terdiri dari dua orang, peneliti menemukan penggunaan kata-kata kasar berupa *goblok, lolo, shit, bacot* dan *anjir*. Sesi *gaming* pada kelompok kedua kemungkinan dimainkan lebih dari dua orang dikarenakan kedua pemain menggunakan *headset* dan nampak berinteraksi dengan pemain lain melalui *voice chat*.

Survei yang peneliti lakukan sebelumnya pada tanggal 12-13 Maret 2019 pada 13 responden pemain MLBB juga menunjukkan adanya penggunaan kata-kata kasar pada 10 orang (76,9%) responden. Adapun kata-kata yang dikategorikan sebagai umpatan oleh responden antara lain *astaga*, *bodoh*, *anjir*, *bego*, *tolol*, *tai*, *sial*, *shit*, *njir*, *zonk*, *goblok*, dan *anjay*.

Peneliti kemudian mengumpulkan informasi terkait permasalahan kata-kata kasar dan fitur sensor pada menu *chat* MLBB melalui *Mobile Legends: Bang Bang Official Forum*. Kebanyakan pemain menjelaskan bagaimana fitur sensor untuk menu *chatting* tidak berjalan semestinya, salah satunya menurut *user CloudDevelic* (2018) yang menjabarkan beberapa kata yang tidak sesuai untuk disensor, seperti *he\* \*me (help me)*, *y\*\* (yup)*, *u\* \*e (up me)*, dan *w\* \* (why u)*, juga istilah *AFK (away from keyboard)* yang disensor menjadi *A\*\** menurut keterangan *user Ahead-On* (2018). Sedangkan kata-kata kasar itu sendiri, terutama dalam bahasa Indonesia, justru tidak disensor seperti menurut *rakasnorunt* (2019). *User VoxVesper* (2019) juga memberikan saran berupa opsi sensor bahasa kasar (*explicit language*) yang dimiliki oleh kebanyakan *games* dengan elemen sosial serupa MLBB, namun juga berpendapat bahwa kebanyakan *gamer* sepertinya tidak keberatan dengan kehadiran kata-kata kasar sehingga fitur sensor dianggap justru menambah masalah.

Pada penelitian ini, penggunaan kata-kata kasar dikaitkan dengan *self-construal*. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Twenge, VanLandingham, dan Campbell (2017), ditemukan bahwa menurunnya derajat tabu dalam penggunaan kata-kata kasar membuktikan adanya peningkatan

individualisme, adapun salah satu label lain dari individu dengan orientasi individualistik adalah *independent self-construal* (Markus & Kitayama, 1991). *Self-construal* juga seringkali dianggap sebagai level individual yang setara dengan individualisme-kolektivisme (Kim & Sharkey, 1995).

Menurut Hardin, Leong, dan Bhagwat (2004), *self-construal* adalah pandangan individu mengenai diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Singelis (1994) berpendapat bahwa individu memiliki dua jenis *self-construal* yaitu *independent self-construal* dan *interdependent self-construal*. Markus dan Kitayama (1991) menjabarkan *independent self-construal* sebagai pandangan bagaimana individu mengatur perilaku dan memaknainya dengan mengacu pada pikiran, perasaan, dan tindakan dari diri sendiri. Sementara itu, *interdependent self-construal* adalah pandangan bahwa perilaku ditentukan dari apa yang dianggap individu sebagai pikiran, perasaan, dan tindakan orang lain dalam suatu hubungan.

Individu dengan *interdependent self-construal* memilih interaksi secara *online*, dengan keyakinan bahwa individu mampu merasa lebih baik tentang dirinya melalui interaksi dan pengalaman *online* (Liao, 2012). Pengalaman tersebut memberikan rasa keterhubungan dengan orang lain atau apapun yang berada di dunia virtual, dan hal ini mampu diperoleh melalui *online games* yang interaktif. Sedangkan individu dengan *independent self-construal* berfokus pada representasi diri seperti terkait *avatar* atau *tools* pada *game*, menjaga layanan personal yang menguntungkan performa, juga mencari *events* yang berkaitan dengan diri sendiri dibandingkan keuntungan kelompok (Liao, 2012).

Sementara itu, perilaku pemain pada *online games* terbentuk dari gabungan apa yang pemain inginkan dan apa yang tidak pemain inginkan, dapat pula dikatakan bahwa pemain membentuk norma atau tata berperilaku sendiri dalam *game* (Lee, Jeong, & Kim, 2016). Perilaku pemain berada dalam kerangka norma tersebut dan kemungkinan dipertemukan dengan perilaku pemain lain. Salah satu bentuk pengungkapan norma ini dapat dilakukan di dalam *game* atau secara langsung seperti melalui pertarungan, dimana pemain memunculkan perilaku agresi yang dapat disebabkan oleh *self-construal*, dan agresi dapat dilakukan secara verbal melalui perilaku mengumpat (Tamborini et al., 2008).

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan kata-kata kasar adalah salah satu perilaku yang dapat ditemui ketika bermain *online game* seperti berupa umpatan dan seringkali dianggap sebagai perilaku *toxic* sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Perbedaan *Self-Construal* dalam Penggunaan Kata-Kata Kasar pada *Gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada *gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB)?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penggunaan kata-kata kasar antara *independent self-construal* dengan *interdependent self-construal* pada gamer *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB).

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai konstruk *self-construal* dalam bidang psikologi serta diharapkan dapat berkontribusi dalam perkembangan teori psikologi terutama pada psikologi sosial.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Subjek Penelitian**

Bagi subjek penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya ketika bermain *online game* (MLBB), harapannya agar individu mampu mengendalikan diri dalam berekspresi melalui kata-kata kasar.

##### **b. Masyarakat**

Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penyebaran kata-kata kasar salah satunya melalui *video games* dan penggunaan kata-kata kasar pada remaja yang bermain *online game* terutama MLBB.



### c. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memahami lebih jauh mengenai *self-construal* dan penggunaan kata-kata kasar.

## E. Keaslian Penelitian

Sepengetahuan peneliti, belum ada penelitian yang membahas tentang “Perbedaan *Self-Construal* dalam Penggunaan Kata-Kata Kasar pada *Gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB)”. Adapun beberapa penelitian yang dapat dikaitkan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Jasmin Mokbel pada tahun 2013 dengan judul “*Profanity’s relation to personality and impulsivity*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kepribadian dan impulsivitas pada individu yang mengumpat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah karakteristik kepribadian sedangkan variabel bebasnya adalah impulsivitas. Subjek penelitian terdiri dari 763 orang mahasiswa S1 University of Central Florida. Hasil penelitian menunjukkan bahwa impulsivitas secara positif berkorelasi dengan karakteristik kepribadian neurotism dan penerimaan perilaku mengumpat.

Penelitian yang dilakukan oleh Simpson, Duarte, dan Bishop pada tahun 2016 dengan judul “*When Moms Say Bad Words: Family and Peer Influence on the Frequency of Swearing*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mana dari pengaruh keluarga atau teman sebaya yang berperan penting terhadap perilaku

mengumpat individu. Penelitian dilakukan pada 763 orang mahasiswa melalui survei data pribadi dan frekuensi mengumpat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ibu memiliki pengaruh paling tinggi dalam perilaku mengumpat, meskipun teman sebaya juga memiliki hubungan signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sriyanto dan Fauzie pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Kata *Jancuk* sebagai Ekspresi Budaya dalam Perilaku Komunikasi Arek di Kampung Kota Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna penggunaan kata “jancuk” di kampung Surabaya. Penelitian ini merupakan tipe etnografis dengan subjek penelitian terdiri dari warga Surabaya dengan kriteria tertentu sebagai informan kunci, informan ahli, dan informan incidental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata “jancuk” digunakan sebagai ekspresi emosi positif (kedekatan) dan negatif (kemarahan).

Penelitian yang dilakukan oleh Yeti Yanuarti pada tahun 2017 dengan judul “Hubungan *Self-Construal* dengan *Humor Styles* Mahasiswa Suku Sunda di Universitas Pendidikan Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self-construal* dengan *humor styles* pada mahasiswa suku Sunda Universitas Pendidikan Indonesia dan tipe dominan dari kedua variabel. Variabel terikat pada penelitian ini adalah *self-construal* sedangkan variabel bebasnya adalah *humor styles*. Subjek penelitian merupakan mahasiswa UPI angkatan 2011-2016 yang berjumlah 380 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *self-construal* dan *humor styles*.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewimerdeka pada tahun 2013 dengan judul “*Self-Construal* dan Kontak sebagai Prediktor *Universal-Diverse*

*Orientation* (Studi pada Perguruan Tinggi di Kota Medan)”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi faktor preditor *universal-diverse orientation* (UDO) pada mahasiswa kota Medan. Subjek penelitian merupakan mahasiswa kota Medan berjumlah 197 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *interdependent self-construal* dan kontak adalah faktor prediktor yang signifikan dari UDO.

Penelitian yang dilakukan oleh Supratiknya pada tahun 2006 dengan judul “Konstrual-diri di Kalangan Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *self-construal* mahasiswa di sebuah institut swasta di Yogyakarta. Subjek penelitian merupakan mahasiswa dengan latar belakang Jawa dan non-Jawa yang berjumlah 176 orang dari 9 latar belakang etnis yang berbeda. Hasil penelitian mengarah pada dua kesimpulan. Pertama, subjek baik dari etnis Jawa dan non-Jawa cenderung memiliki *interdependent self-construal*, namun signifikan pada etnis Jawa. Kedua, wanita cenderung memiliki *interdependent self-construal* daripada laki-laki namun perbedaannya tidak signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fente dan Fiske pada tahun 2018 dengan judul “*Ethnic Identity and Ethnic Organizations: The Role of Self-Construal in the Psychological Well-Being of Migrants*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dan peran *self-construal* terhadap kesejahteraan pendatang (*migrants*) dengan identitas etnis tertentu yang terlibat atau tidak pada organisasi etnis. Subjek penelitian terbagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 215 orang dari organisasi etnis tertentu dan 110 orang yang tidak terlibat organisasi etnis tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara

identitas etnis dan kesejahteraan hanya akan sangat meningkat jika anggota organisasi memiliki kedua orientasi *self-construal*.

Penelitian yang dilakukan oleh Stephens dan Zile pada tahun 2017 dengan judul “*Does Emotional Arousal Influence Swearing Fluency?*”. Penelitian ini bertujuan melihat dampak dari *emotional arousal* yang dimanipulasi secara eksperimen terhadap kefasihan mengumpat. Subjek penelitian berjumlah 60 orang mahasiswa *Keele University*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengumpat muncul secara lebih natural ketika *emotional arousal* meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Coyne, Stockdale, Nelson, dan Fraser pada tahun 2011 dengan judul “*Profanity in Media Associated with Attitudes and Behavior Regarding Profanity Use and Agression*”. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti hubungan antara kata-kata kasar di media (televisi dan *video games*) dan sikap positif terhadap kata-kata kasar dan penggunaannya. Subjek penelitian terdiri dari 223 siswa dari salah satu SMP di wilayah barat Amerika Serikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kata-kata kasar di berbagai media dan kepercayaan terhadap kata-kata kasar, penggunaan kata-kata kasar, dan keterlibatan agresi fisik dan relasional. Selain itu, sikap terhadap penggunaan kata-kata kasar menjadi mediasi hubungan antara kata-kata kasar di media dan perilaku yang selanjutnya muncul terkait penggunaan kata-kata kasar dan agresi.

Penelitian-penelitian di atas memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian ini dari segi variabel, subjek penelitian, maupun metode penelitian. Peneliti menyimpulkan bahwa belum ada penelitian yang membahas tentang

“Perbedaan *Self-Constructual* dalam Penggunaan Kata-Kata Kasar pada *Gamer Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB)”, oleh karena itu keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahead-On. (2018, 30 Desember). Censored words in games [Komentar forum online]. Diakses dari <https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=67538&extra=&page=2>. [19 Mei 2019].
- Anh, P.Q., & Tan, V. (2017). Play with bad words: A content analysis of profanity in video games. *Acta Ludica International Journal of Game Studies*, 1(1), 7-30.
- Anwari, F.N. (2018). Indonesian mobile gamers behavior in 2018 – part 1. Diakses dari <https://www.gameprime.org/2018/10/indonesian-mobile-gamers-behavior-in-2018-part-1/> [25 Maret 2019].
- APJII. (2017). Infografis penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia 2017. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arini, AR. Juita, N., & Burhanuddin, D. (2015). Ungkapan tabu dalam tuturan peserta pada acara Indonesia *Lawyers Club* di stasiun TV One. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 3(1), 57-68.
- Ashwindren, S., Shankar, V., & Zarei, N. (2018). Selected theories on the use of profanity. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 1975–1982. Doi: 10.6007/IJARBS/v8-i9/4876.
- Azwar, S. (2016). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). Metode penelitian psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bresnahan, M.J., Levine, T.R., Shearman, S.M., Lee, S.Y., Park, C., & Kiyomiya T. (2005). A multimethod multitrait validity assessment of self-construal in Japan, Korea, and the United States. *Human Communication Research*, 31(1), 33-59.
- Brewer, M.B., & Gardner, W. (1996). Who is this “we”? Levels of collective identity and self representations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71(1), 83-93.
- Çakmak, V., & Aktan, E. (2018). Internet cafes, young people and game interaction: A study in the context of subculture. *MANAS Journal of Social Studies*, 7(3), 585-600.
- Christopher, M.S., Norris, P., D’Souza, J.B., & Tiernan, K.A. (2011). A test of multidimensionality of the self-construal scale in Thailand and the United States. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 43(5), 758-773. Doi: 10.1177/0022022111406119.

- CloudDevelic (2018, 26 November). Censored words in games [Komentar forum online]. Diakses dari <https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=67538&extra=&page=2>. [19 Mei 2019].
- Coyne, S.M., Stockdale, L.A., Nelson, D.A., & Fraser A. (2011). Profanity in media associated with attitudes and behaviour regarding profanity use and aggression. *PEDIATRICS*, 128(5), 867-872. Doi: 10.1542/peds.201-1062.
- Coyne, S.M., Callister, M., Stockdale, L.A., Nelson, D.A., dan Wells, B.M. (2012). "A helluva read": Profanity in adolescent literature. *Mass Communication and Society*, 15, 360-383. Doi: 10.1080/15205436.2011.638431.
- Cressman D.L., Callister, M., Robinson, T., & Near, C. (2009). Swearing in the cinema: An analysis of profanity in US teen-oriented movies, 1980-2006. *Journal of Children and Media*, 3(2), 117-135. Doi: 10.1080/17482790902772257.
- Cross, S.E., Hardin, E.E., & Gercek-Swing, B. (2011). The what, how, why, and where of self-construal. *Personality and Social Psychology Review*, 15(2), 142-179. Doi: 10.1177/1088868310373752.
- Cross, S.E. & Madson, L. (1997). Models of the self: Self-construals and gender. *American Psychology Association*, 5-37.
- Chun, J-W., Choi, J., Cho, H., Lee, S-K., & Kim, D.J. (2015). Dysfunction of the frontolimbic region during swear word processing in young adolescents with internet gaming disorder. *Translational Psychiatry*, 5, 1-9. Doi: 10.1038/tp.2015.106.
- DeCicco, T.L. & Stroink, M.L. (2007). A third model of self-construal: The metapersonal self. *International Journal of Transpersonal Studies*, 26(1), 82-104. Doi: 10.24972/ijts.2007.26.1.82.
- De Klerk, V. (2005). Slang and swearing as markers of inclusion and exclusion in adolescence. Dalam Williams, A. & Thurlow, C. (Eds.), *Talking adolescence: Perspectives on communication in the teenage years* (hal.111-126).
- DePoy, E. & Gitlin, L.N. (2016). Introduction to research understanding and applying multiple strategies: Fifth edition. Missouri: Elsevier Inc.
- Dewimerdeka, M.K. (2013). *Self-construal dan kontak sebagai prediktor universal-diverse orientation: Studi pada perguruan tinggi di Kota Medan* (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara: Medan.

- Dixon, D.J. & Robinson-Riegler, G.L. (2009). The effects of language priming and unique vs. collective self-priming on independent and interdependent self-construal among Chinese university students currently studying english. *Current Research in Social Psychology*, 14(8), 122-133.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J., Methel, G., & Molinier, P. (2008). A gameplay definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-7. Doi: 10.1155/2008/470350.
- Draghici, A.M., Petca, A.R., & Hillebrandt, H. (2009). Inferring emotion from facial expression in social contexts. A role of self-construal? *Journal of European Psychology Students*, 1, 1-8.
- Eastin, M.S. & Griffiths, R.P. (2009). Unreal: Hostile expectations from social gameplay. *New Media & Society*, 11(4), 509-531. Doi: 10.1177/1461444809102958.
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- Feldman, G., Lian, H., Kosinki, M., & Stillwell, D. (2017). Frankly, we do give a damn: The relationship between profanity and honesty. *Social Psychological and Personality Science*, 8(7), 816-826. Doi: 10.1177/1948550616681055.
- Fente, L.H.K., & Fiske, S.T. (2018). Ethnic identity and ethnic organizations: The role of self-construal in the well-being of migrants. Dalam M. Karasawa, M. Yuki, K. Ishii, Y. Uchida, K. Sato, & W. Friedlmeier (Eds.), *Venture into cross-cultural psychology: Proceedings from the 23rd Congress of the International Association for Cross-Cultural Psychology*, 1-25.
- FoxsportsAsia (2018). Mobile legends is the first confirmed esports titles for the 2019 SEA games. Diakses dari <https://www.foxsportsasia.com/esports/986343/mobile-legends-is-the-first-confirmed-esports-title-for-the-2019-sea-games/> [19 Mei 2019].
- Gackenbach, J., Yu, Y., Lee, M-N., Zhou, Z., & Yu, G. (2016). Gaming, social media, and gender in chinese and canadian cultures. *Gender, Technology, and Development*, 20(3), 243-278. Doi: 10.1177/0971852416660650.
- Ghosh, A. (2008). Transactive memory, self-construal and subjective well-being in a group of Indian couples. *Interpersona*, 2(2), 173-192.
- Giacomin, M. & Jordan, C. (2017). Interdependent and independent self-construal. Dalam Zeigler-Hill, V. & Shackelford, T.K. (eds.), *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*. Doi: 10.1007/978-3-319-28099-8\_1136-1.



- Gibas, D., Giraud, T., Conte, J.L., Rubens, L., Martin, J.C., & Isableu, B. (2016). Attempt to validate the self-construal scale in french: Systematic approach and model limitation. *Rev. Eur. Psychol.Appl.*1-9. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.erap.2016.02.001>.
- Hardin, E.E., Leong, F.T.L., & Bhagwat, A.A. (2004). Factor structure of self-construal scale revisited: Implications for the multidimensionality of self-construal. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 35(3), 327-345. Doi: 10.1177/0022022104264125.
- Hasan, Y., Begue, L., Scharrow, M., & Bushman, B.J. (2012). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behaviour. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49, 224-227. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jesp.2012.10.016>.
- Hastjarjo, T.D. (2014). Rancangan eksperimen acak. *Buletin Psikologi*, 22(2), 73-86.
- Hopp, T., Barker, V., & Weiss, A.S. (2015). Interdependent self-construal, self-efficacy, and community involvement as predictors of perceived knowledge gain among MMORPG players. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 18(8), 468-473. Doi: 10.1089/cyber.2015.0073.
- Ivory, J.D., Williams, D., Martins, N., & Consalvo, M. (2009). Good clean fun? A content analysis of profanity in video games and its prevalence across game systems and ratings. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 457-460. Doi: 10.1089/cpb.2008.0337.
- Jay, T., & Jansschewitz, K. (2008). The pragmatics of swearing. *Journal of Politeness Research*, 4, 267-288. Doi: 10.1515/JPLR.2008.013.
- Jay, T. (2009). The utility and ubiquity of taboo words. *Perspective on Psychological Science*, 4(2), 153-161.
- Jin, S. A. & Park, N. (2009). Parasocial interaction with my avatar: Effects on interdependent self-construal and the mediating role of self-presence in an avatar-based console game, wii. *CyberPsychology and Behavior*, 12(6), 723-727. Doi: 10.1089/cpb.2008.0289.
- Jin, S.A. (2010). "I can be happy even when I lose the game": The influence of chronic regulatory focus and primed self-construal on exergamers' mood. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 467-471. Doi: 10.1089/cyber.2009.0268.
- Kaye, B., & Bryce, J. (2012). Putting the "Fun factor" into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing videogames. *International Journal of Internet Science*, 7(1), 23-36.

- Kim, M.S. & Sharkey, W.F. (1995). Independent and interdependent construals of self: Explaining cultural patterns of interpersonal communication in multi-cultural organizational settings. *Communication Quarterly*, 43(1), 20-38. Doi: 10.1080/01463379509369953.
- Kim, H.S. & Sherman, D.K. (2007). "Express yourself": Culture and the effect of self-expression on choice. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(1), 1-11. Doi: 10.1037/0022-3514.92.1.1.
- Kitayama, S., King, A., Tompson, S., Huff, S., Yoon, C., & Liberzon, I. (2014). The dopamine receptor gene (DRD4) moderates cultural difference in independent versus interdependent social orientation. *Psychological Science*.
- Lam, B. T. (2006). Self-construal and socio-emotional development among Vietnamese-American adolescents: An examination of different types. *International Journal of Behavioral Development*, 30(1), 67-75. Doi: 10.1177/0165025406062125.
- Lee, H. R., Jeong, E. J., & Kim, J. W. (2016). Does a venting outlet exist via favourite online games? The moderating role of therapeutic catharsis seeking on aggression. *The proceeding of 2016 ICBTS International Academic Research Conference*, 12-25.
- Lenhart, A. (2015). Teens, social, media & technology 2015. Diakses dari [https://www.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/9/2015/04/PI\\_TeensandTech\\_Update2015\\_0409151.pdf](https://www.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/9/2015/04/PI_TeensandTech_Update2015_0409151.pdf) [25 Maret 2019].
- Liao, C-S. (2012). Self-construal, personalization, user experience, and willingness to use codesign for online games. *Information, Communication & Society*, 15(9), 1298-1322. Doi: 10.1080/1369118X.2011.619551.
- Magid, K., Sarkol, V., & Mesoudi, A. (2017). Experimental priming of independent and interdependent activity does not affect culturally variable psychological processes. *Royal Society Open Science*. Doi: <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.161025>.
- Markus, H.R. & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224-253.
- Martens, M., Shen, S., Iosup, A., & Kuipers, F. (2015). Toxicity detection in multiplayer online games. *The 14th International Workshop on Network and Systems Support for Games*. Doi: 10.1109/NetGames.2015.7382991.
- Miller, M.K., & Mandryk, R.L. (2016). Differentiating in-game frustration from at-game frustration using touch pressure. *Proceedings of the 2016 ACM*

- International Conference on Interactive Surfaces and Spaces*, 225-234.  
Doi: <http://dx.doi.org/10.1145/2992154.2992185>.
- Mokbel, J. (2013). *Profanity's relation to personality and impulsivity* (Thesis tidak dipublikasikan). Psychology Program University of Central Florida, Florida.
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M.-A. (2018). Exploring player experience in ranked league of legends. *Behaviour & Information Technology*, 1-13.  
Doi: <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1492631>.
- Mustofa, A. (2018). Toxic behavior in online gaming, is it necessary?. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/toxic-behavior-in-online-gaming-is-it-necessary> [19 Mei 2019].
- Newzoo. (2017). The Indonesian gamer 2017. *Newzoo Consumer Insights*. Diakses dari <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/> [24 Maret 2019].
- Nicolau, M.F.S., & Sukanto, K.E. (2014). Male and female attitudes towards swear words: A case study at Binus International School. *KATA*, 71-76.  
Doi: 10.9744/kata.16.2.71-76.
- Packer, A.J. (2014). *How rude!: The teen guide to good manners, proper behavior, and not grossing people out*. Minneapolis: Free Spirit Publishing Inc.
- Pekerti, A.A., & Kwantes, C.T. (2011). The effect of self-construals on perceptions of organizational events. *International Journal of Cross Cultural Management*, 1-21. Doi: 10.1177/1470595811413101.
- Raharjo, S. (2017). Contoh kasus uji beda *mann-whitney* menggunakan SPSS. Diakses dari <https://www.spssindonesia.com/2017/04/uji-mann-whitney-spss.html>.
- Rakasnorunt. (2019, 17 Februari). Censored words in games [Komentar forum online]. Diakses dari <https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=64420&extra=&page=2>. [19 Mei 2019].
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2017). *Psikologi eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks.
- Shek, D.T.L., & Lin, L. (2017). Use of foul language among Chinese adolescents: Developmental change and relations with psychosocial competences. *Journal of Adolescent Health*, 1-7. Doi: 10.1016/j.jadohealth.2016.10.010.
- Simpson, E., Duarte, J., & Bishop, B. (2016). When moms say bad words: Family and peer influence on the frequency of swearing. *The University of Central Florida Undergraduate Research Journal (URJ)*, 8(2), 1-7.

- Singelis, T.M. (1994). The measurement of independent and interdependent self-construal. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 20, 580-591. Doi: 10.1177/0146167294205014.
- Sood, S.O., Antin, J., & Churchill, E.F. (2012). Profanity use in online communities. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1481-1490. Doi: 10.1145/2207676.2208610.
- Sriyanto, S., & Fauzie, A. (2017). Penggunaan kata “jancuk” sebagai ekspresi budaya dalam perilaku komunikasi Arek di kampung Kota Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 7(2), 88-102.
- Stapleton, K. (2010). Swearing. Dalam Locher, M.A. & Graham, S.L. (Eds.). *Interpersonal Pragmatics* (hal.289-305).
- Stefanus. (2018). Lima game dengan komunitas terburuk dan penuh pemain toxic. Diakses dari <http://www.indogamers.com/read/28/05/2018/13667/5-game-dengan-komunitas-terburuk-dan-penuh-pemain-toxic/> [19 Mei 2019].
- Stephens, R. & Zile, A. (2017). Does emotional arousal influence swearing fluency?. *Journal of Psycholinguist Research*, 46, 983-995. Doi: 10.1007/s10936-016-9473-8.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumadyo, B. (2011). Sekilas tentang bentuk umpatan dalam bahasa Indonesia. *DEIKSIS*, 3(2), 155-165.
- Supratiknya, A. (2006). Konstrual-diri di kalangan mahasiswa. *INSAN*, 8(2), 89-99.
- Tamborini, R., Chory, R.M., Lachlan, K., Westerman, D., & Skalski, P. (2008). Talking smack: Verbal aggression in professional wrestling. *Communication Studies*, 59(3), 242-258. 10.1080/10510970802257689.
- Tan, J.K.L. & Goh, J.W.P. (2006). Why do they not talk? Towards an understanding of students' cross-cultural encounters from an individualism/collectivism perspective. *International Education Journal*, 7(5), 651-667.
- Teng, C.-I., Tseng, F.-C., Chen, Y.-S., & Wu, S. (2012). Online gaming misbehaviours and their adverse impact on other gamers. *Online Information Review*, 36(3), 342-358. Doi: 10.1108/14684521211241387.
- Ting-Toomey, S., Oetzel, J.G., & Yee-Jung, K. (2001). Self-construal types and conflict management styles. *Communication Reports*, 14(2), 87-104.

- Twenge, J. M., VanLandingham, H., & Campbell, W. K. (2017). The seven words you can never say on television: Increases in the use of swear words in American books, 1950-2008. *SAGE Open*, 1-8. Doi: 10.1177/2158244017723689.
- Vignoles, V. L., Owe, E., Becker, M., Smith, P. B., Easterbrook, M. J., Brown, R., ... & Lay, S. (2016). Beyond the 'east-west' dichotomy: Global variation in cultural models of selfhood. *Journal of Experimental Psychology: General*, 145(8), 966-1000.
- Vingerhoets, Ad J.J.M., Bylsma, L.M., & Vlam, C.D. (2013). Swearing: A biopsychosocial perspective. *Psychological Topics*, 22(2), 287-304.
- VoxVesper. (2019, 6 April). Censored words in games [Komentar forum online]. Diakses dari <https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=67538&extra=&page=5>. [19 Mei 2019].
- Voyer, B.G. & Reader, T. (2013). The self-construal of nurses and doctors: beliefs on interdependence and independence in the care of older people. *Journal of Advanced Nursing*, 69(12), 2696-2706. Doi: 10.1111/jan.12157.
- Yanuarti, Y. (2017). *Hubungan self-construal dengan humor styles mahasiswa suku sunda di Universitas Pendidikan Indonesia* (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.