

# **ANALYSIS OF GAMERS' OFFENSIVE LANGUAGE IN "DOTA 2" ONLINE GAME**

**OLIVIARDO YOHANES HASIHOLAN**

## **ABSTRACT**

This research studies offensive language made by gamers in the Dota 2 online game. The aims of this study are to classify the types of offensive language, and to find out the most frequent types of offensive language types of the utterances used by gamers in the Dota 2 online game. To achieve the aims of the study, the writer used Timothy Jay's theory of offensive language. This is a qualitative which the writer interprets of utterances that contain the types of offensive language words in the Dota 2 online game. The result of the study showed that 30 utterances of offensive language word were successfully identified that made by the gamers in Dota 2 online game. In this study, the writer found that the gamers used the types of offensive language, such as Cursing 13.33%, Profanity 10%, Blasphemy 0%, Taboo 0%, Obscenity 3.33%, Vulgarity 3.33%, Slang 3.33%, Epithets 20%, Insult and slurs 46.66% and Scatology 0%. So it can be concluded that the dominant offensive language types if Insult and Slurs, because this Dota 2 game contained many offensive language of the gamer the writer suggest not to uttered any kind of offensive language in the wrong place.

Key words: sociolinguistics, offensive language, Dota 2

# **ANALISIS BAHASA OFENSIF GAMER DALAM GAME ONLINE “DOTA 2”**

**OLIVIARDO YOHANES HASIHOLAN**

## **ABSTRAKSI**

*Penelitian ini mengkaji bahasa ofensif yang dilakukan oleh para gamer dalam game online Dota 2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengklasifikasikan jenis-jenis bahasa ofensif, dan untuk mengetahui jenis bahasa ofensif yang paling sering muncul dari ujaran-ujaran yang digunakan oleh para gamer di dalam game online Dota 2. Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis menggunakan teori Timothy Jay tentang bahasa ofensif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mana penulis menginterpretasikan ujaran-ujaran yang mengandung jenis-jenis kata bahasa ofensif dalam game online Dota 2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 30 ujaran yang mengandung kata-kata kasar berhasil diidentifikasi yang dilontarkan oleh para pemain game online Dota 2. Dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa para gamer menggunakan jenis-jenis bahasa ofensif, seperti mengutuk 13,33%, kata-kata kotor 10%, menghujat 0%, tabu 0%, cabul 3,33%, vulgar 3,33%, bahasa gaul 3,33%, julukan 20%, penghinaan dan cercaan 46,66%, dan scatology 0%. Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis bahasa ofensif yang dominan adalah Insult and Slurs, karena dalam game Dota 2 ini terdapat banyak bahasa ofensif maka penulis menyarankan untuk tidak mengucapkan bahasa ofensif di tempat yang tidak semestinya.*

*Kata kunci: sosiolinguistik, bahasa ofensif, Dota 2*