

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Bahasa pada lingkungan bermasyarakat adalah alat komunikasi antar sesama dan mempermudah seseorang dalam berinteraksi kepada orang lain. Bahasa dipakai diberbagai kepentingan dan kebutuhan. Hal tersebut disebabkan oleh status sosial masyarakat dan keadaan berbahasa yang berbeda. Dalam bahasa Indonesia kata bahasa mempunyai arti atau makna lebih dari satu. Bahasa ialah sistem tanda berupa bunyi bersifat arbitrer yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk berhubungan dan berinteraksi oleh sekelompok masyarakat.<sup>1</sup>

Bahasa dalam pandangan sosiolinguistik, termasuk pada dua fenomena yaitu individu dan sosial. Bahasa sebagai gejala sosial dan penggunaannya ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor linguistik dan non-linguistik. Faktor linguistik yang mempengaruhi penggunaan bahasa, yaitu faktor sosial (status sosial, tingkat pendidikan, umur, tingkat ekonomi, jenis kelamin, dll). Faktor situasional menyangkut penutur, bahasa yang digunakan, untuk siapa, di mana, kapan digunakan, dan masalah apa yang dibahas. Dengan faktor-faktor tersebut, variasi bahasa muncul.<sup>2</sup>

Variasi bahasa ditimbulkan oleh aktivitas hubungan sosial para penutur dilingkungan masyarakat yang sangat beragam. Terdapat dua pandangan tentang varian bahasa. Pertama, variasi ditinjau sebagai akibat asal keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa. Variasi bahasa ini ialah hasil dari

---

<sup>1</sup> Sumarsono, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 18.

<sup>2</sup> Nengah Suandi, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 34.

keragaman sosial serta keragaman fungsi bahasa. kedua, variasi bahasa memang telah ada untuk memenuhi manfaatnya menjadi sarana interaksi pada aktivitas masyarakat. Dari perspektif sociolinguistik, tidak hanya bahasa dipandang menjadi fenomena individu, namun juga fenomena sosial. Sebagai kenyataan sosial, bahasa dan penggunaannya bukan sekadar dipengaruhi oleh faktor linguistik, melainkan faktor non-linguistik ikut serta mempengaruhi.<sup>3</sup>

Variasi bahasa merupakan bagian atau varian bentuk dari suatu bahasa yang masing-masing memperlihatkan pola menyerupai pola umum bahasa asalnya. Terdapat perbedaan bahasa akibat interaksi sosial yang melibatkan penutur dan tokoh masyarakat yang beragam. Variasi bahasa pemakaiannya dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi para penutur dalam berinteraksi dengan sesama tanpa mengabaikan kaidah bahasa yang menjadi acuan, variasi bahasa sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan bahasa yang dipakai kita terhadap orang lain, karena tingkatan bahasa dalam masyarakat yang digunakan oleh kalangan anak milenial tergantung lawan bicaranya, jadi masyarakat mempunyai banyak keragaman bahasa, dari sinilah fungsi variasi bahasa digunakan oleh para pengguna bahasa yang dapat menyesuaikannya dengan situasi dan kondisi serta tahu terhadap tingkatan bahasa.<sup>4</sup>

Variasi bahasa dalam pandangan sociolinguistik memiliki jenis variasi bahasa berdasarkan segi penutur, artinya variasi bahasa bersifat individual dan sekelompok individu berjumlah relatif, yang tinggal di suatu tempat. Berdasarkan

---

<sup>3</sup> Almaidatul Jannah, Wahyu Widayati, dan Kusmiyati, "Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik," *Jurnal Ilmiah: Fonema*, vol. 4, no. 2 (Desember, 2017): 46, <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.

<sup>4</sup> Jepri Nugrawiyati, "Analisis Variasi Bahasa dalam Novel Fatimah *Goes To Cairo*," *Jurnal Studi Agama*, vol. 2, no. 1 (Juni, 2021): 42, <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/3930>.

variasi bahasa dari segi penggunaan disebut variasi bahasa karena berhubungan dengan fungsi, keragaman atau register, apa bahasa yang digunakan, dalam konteks apa, metode dan alat apa yang digunakan, dan kondisi formalnya bagaimana.<sup>5</sup>

Varian bahasa menurut sudut pandang pembicara meliputi dialek, idiolek, akrolek, sosiolek, kronolek, basilek, kolokial, vulgar, jargon, ken, slang, dan argot. Sedangkan dari segi penggunaan disebut sebagai ragam atau register dan fungsiilek. Penelitian ini berfokus pada variasi bahasa berdasarkan sudut pandang pembicara yaitu vulgar bahasa Indonesia dan bahasa Madura dipermainkan *game mobile legends*.<sup>6</sup>

Variasi bahasa yang salah satunya dipergunakan oleh masyarakat sosial yaitu vulgar. Vulgar merupakan bagian variasi bahasa berupa bahasa dengan ciri khas tersendiri yang hanya digunakan oleh kalangan anak-anak yang terbiasa menggunakan bahasa yang kurang baik kepada lawan bicaranya tanpa memikirkan perkataan yang diungkapkan tersebut termasuk kata-kata yang kurang baik.

Bahasa vulgar adalah variasi sosial yang ditandai dengan penggunaan bahasa oleh orang yang kurang terpelajar atau tidak berpendidikan. Bagi kalangan yang kemampuan bahasanya rendah cenderung mengungkapkan secara langsung tanpa mempertimbangkan maksud bahasanya. Dengan begitu bahasa yang digunakan berupa kata-kata kasar, kata kasar inilah yang termasuk ciri khas vulgar. Bahkan apabila menggunakan vulgar saat berkomunikasi dengan orang

---

<sup>5</sup> Usnia Wati, Syamsul Rijal dan Irma Surayya Hanum, "Variasi Bahasa pada Mahasiswa Perantau di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman: Kajian Sosiolinguistik," *Jurnal Bahasa, Sastra, Sosial, dan Budaya*, vol. 4, no. 1 (Januari, 2020): 26-27, <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v4i1.2559>.

<sup>6</sup> Nengah Suandi, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 35-38.

lain nada bicaranya terkesan sangat tinggi karena dianggap seperti sedang dalam keadaan marah.<sup>7</sup>

Bahasa vulgar merupakan perbuatan kurang sopan dan kotor, baik ketika berperilaku ataupun bertutur kata. Dapat dikatakan bahwa vulgar ialah bahasa yang penggunaannya terkesan kasar dan tidak sopan. Akan tetapi bahasa vulgar dipergunakan dan diyakini oleh kalangan anak-anak tidak terpelajar dengan maksud tertentu sehingga masyarakat disekitarnya sulit memahami bahasa yang digunakan. Maka bahasa vulgar termasuk pada bagian bahasa yang digunakan secara tidak sopan, kasar, baik dalam perilaku maupun perkataan. Karena bagi sekelompok yang kurang terpelajar kata-kata kasar dianggap wajar bahkan menjadi kebiasaan tuturan sehari-hari. Demikian vulgar dapat diartikan sebagai tingkat bahasa yang lebih rendah daripada bahasa formal.<sup>8</sup>

Berdasarkan penelitian ini difokuskan pada penggunaan bahasa vulgar di Desa Larangan Luar, terkadang anak milenial disana menggunakan bahasa vulgar dalam lingkungan sosialnya, seperti kata *asu*, *goblok*, *dasar gak guna anying* yang merupakan kata-kata umpatan yang sering digunakan oleh salah satu anak disana, kata tersebut biasanya digunakan dalam keadaan seseorang yang lagi marah kepada lawan bicaranya.

Perkembangan dunia semakin pesat di era modernisasi dimana teknologi pun semakin canggih. Permainan yang dulunya tradisional kini telah berkembang menjadi permainan yang serba elektronik. Terdapat beberapa macam permainan

---

<sup>7</sup> Abdul Chaer dan Leonie Agustina, *Sosiolinguistik Perkenalan Awal Edisi Revisi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 66.

<sup>8</sup> H.Ajat Sudrajat dan Anita Setiarsih, "Analisis Bahasa *Vulgar* dan *Slang* pada Penulisan Status *Facebook* Siswa SMA yang Bergabung dengan *Facebook* Anita Setiarsih," *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*, vol. 10, no. 1 (2017): 9, <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v10i1.1030>.

*game* elektronik yang bisa dimainkan di dalam ruangan, jadi tidak perlu keluar rumah untuk memainkannya. *Game* elektronik yang didukung oleh sistem jaringan seperti *PlayStation*, *game PC*, *X-Box*, dan *Nintendo*. Ada juga permainan dengan lokasi berbeda dengan jarak yang jauh, seperti *B.permainan game online*. Permainan yang sering dimainkan anak muda saat ini sering disebut *mobile legends*.<sup>9</sup>

*Game mobile legend* adalah *game online* berupa wujud perkembangan dari teknologi elektronik yang mengalami kemajuan sangat pesat di zaman modern ini. *Game online* bisa dimainkan di layar komputer atau *handphone*, sedangkan *handphone* atau komputer dulu hanya digunakan untuk keperluan komunikasi saja. Sekarang dapat digunakan untuk banyak hal termasuk bermain *game online* atau *offline*.<sup>10</sup>

Baru-baru ini, peneliti juga menemukan banyak pelajar dan mahasiswa yang menggunakan kata-kata kasar saat bermain *game mobile Legends*. Perilaku tersebut terjadi ketika pemain satu tim bermain sangat buruk, *feeder*, beda negara, etnis perbedaan, bahkan perbedaan agama dan sebagainya. Perilaku penggunaan kata-kata kasar dapat mendorong aktivitas yang kuat terhadap otak terkait emosi, emosi kognitif sosial, dan etensi emosi yaitu berupa ejekan atau ejekan terhadap pemain yang bermain buruk, pengumpaan, perbedaan negara, suku dan agama,

---

<sup>9</sup> Nur Fikri Khoiri, "Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2021), 1-2.

<sup>10</sup> Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan dan Rehia K. Isabela Barus, "Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* Terhadap Mahasiswa," *PERSPEKTIF*, vol. 7, no. 1 (Januari, 2018): 7, <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.

baik itu meremehkan cara bermain mereka, kata vulgar terlalu berekspresi, bahkan mengejek mereka, keluarga, agama dan agama, bahkan negara.<sup>11</sup>

Sementara dalam permainan *game online* anak muda masa kini yang menguasai kedwibahasaan biasa disebut dengan dwibahasawan, diartikan anak muda yang menggunakan hanya dua bahasa atau lebih dalam kegiatan komunikasi. namun anak muda juga mahir berbahasa Madura sebagai bahasa daerah terutama dalam permainan *game online* anak muda lebih cenderung menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa untuk digunakan dengan lawan bicaranya sedangkan bahasa daerah hanya digunakan sehari-hari saja juga terkadang digunakan saat bermain bersama teman di suatu tempat. Penguasaan kedua bahasa ini terkadang digunakan dan diterapkan bersama dalam kehidupan disetiap harinya, baik lisan maupun tulisan. Keadaan seperti itu memungkinkan terjadinya kontak bahasa yang mempengaruhi tindakan dalam masyarakat. Saling pengaruh dimaksud di sini terlihat dari penggunaan bahasa individual yang sering melanggar kosakata daerah, termasuk bahasa Madura dan bahasa Indonesia. Pada penelitian ini terdapat beberapa penggunaan kosakata bahasa daerah yang dipergunakan oleh pemain *game online Mobile Legend: Bang-Bang*, walaupun tidak semua menggunakannya, namun penggunaan bahasa Indonesia terdapat pada data vulgar yang peneliti tentukan, ditemukan cukup dominan.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Dwi Novita Putri dan Sayang Ajeng Mardiyah, "Penggunaan Kata-Kata Kasar pada Pemain *Game Online*: Gambaran *Self Construal* yang Dimiliki," *Psychology Journal of Mental Health*, vol. 1, no. 1 (Desember, 2019): 10, <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>.

<sup>12</sup> Dihan Saidul Yamin, Ilhamsyah dan Irfan Hafizh Izzatullah, "Penggunaan Jargon *Game Online Mobile Legends* pada Anak Remaja Karang Taruna Pluto dalam 2 Pisangan Tangerang Selatan (Tinjauan Sociolinguistik)," *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Unpam*, vol. 2, no. 1 (November, 2021): 237, <http://dx.doi.org/10.32493/sns.v2i1.16712>.

Ada beberapa alasan dalam memilih judul penelitian ini. Pertama, karena peneliti menemukan adanya permasalahan dalam penelitian ini, sehingga peneliti menuliskannya dalam rumusan masalah yaitu bentuk dan jenis bahasa vulgar yang dituturkan kalangan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Kedua, karena judul penelitian ini berlatar belakang dari sebuah masalah yang penting untuk dilakukan penelitian. Ketiga, karena judul penelitian ini mengandung unsur kebaharuan yang disebabkan oleh adanya permasalahan terkini yang sedang marak digunakan oleh kalangan anak muda khususnya dalam permainan *game mobile legends*. Keempat, terkait dengan objek yang diambil yaitu *game mobile legends* di Desa Larangan Luar dikarenakan sangat banyak yang menggunakan dan pemainnya lebih candu dalam permainan *game* tersebut daripada permainan yang lain. Maka peneliti tertarik untuk meneliti judul penelitian ini yang disebabkan oleh fenomena yang diteliti masih ramai terjadi di lapangan.

Penelitian ini merujuk pada permasalahan yang terjadi langsung di lapangan berupa keseringan penggunaan bahasa vulgar yang digunakan oleh anak muda yang bermain *game mobile legends* yang saat ini marak dimainkan oleh kalangan anak muda, sehingga kata-kata vulgar yang didapat juga bermunculan akibat saling beradu game ketika sedang melakukan semacam pertandingan dengan lawan *gamenya* yang nantinya membuat gaduh atau kekesalan baru muncullah kata-kata vulgar dari pemain game. Maka dalam hal tersebut peneliti ingin mengangkat judul “Analisis Penggunaan Bahasa Vulgar Kalangan Anak Milenial pada *Game Mobile Legends* di desa Larangan Luar, Larangan-Pamekasan”, dikarenakan anak milenial disana kebanyakan menggunakan bahasa umpatan ketika berbicara pada kesehariannya meskipun dengan maksud bercanda.

**B. Fokus penelitian**

Berdasarkan penelitian di atas, rincian fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan?
2. Bagaimana jenis bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan.
2. Mendeskripsikan jenis bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan.

**D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu, kegunaan teoretis maupun kegunaan praktis. Adapun penjelasannya dibawah ini:

**1. Kegunaan Teoretis**

Kegunaan teoretis untuk mengembangkan keahlian dan keilmuan dalam pendidikan bahasa khususnya dalam bidang sociolinguistik tentang variasi bahasa terkait bahasa vulgar.

## 2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan penelitian sosial (praktis) adalah sebagai berikut :

### a. Bagi Kampus Institut Agama Islam Negeri Madura

Penelitian ini akan menjadi sumber referensi dari salah satu sumber yang sudah ada bahkan dapat dijadikan sebagai rujukan, umumnya bagi civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Madura. Pada khususnya mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Indonesia kegunaan penelitian ini sebagai acuan atau pedoman supaya lebih mengenal Lingkungan, Suasana masyarakat dan Variasi bahasa di lingkungan sekitar.

### b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini untuk memberikan pemahaman dan menambah wawasan baru yang sebelumnya asing didengar sehingga tidak heran lagi dengan bahasa vulgar yang biasa diucapkan oleh anak milenial di Desa Larangan Luar, Larangan-Pamekasan.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menjadi suatu pengalaman yang baru bagi calon pendidik dan tentunya selain memberikan pengalaman juga sangat berharga karena dapat mengetahui bentuk-bentuk ujaran bahasa vulgar pada *game mobile legends* dalam komunikasi antar anak-anak yang sedang bermain *game* khususnya di desa Larangan Luar, Larangan-Pamekasan. Menjadikan kita lebih berpikir kreatif dan menambah rasa ingin tahu terhadap keilmuan yang sedang berkembang dalam pembelajaran.

## E. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dan pemahaman serta persepsi dari para pembaca, Oleh karena itu, peneliti harus menjelaskan istilah dan kata kunci utama yang ada agar memahami penelitian ini. Untuk menghindari kebingungan antara peneliti dan pembaca, maka akan dipertegas mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Bahasa Vulgar

- a. Bahasa adalah sarana komunikasi antar manusia berupa tanda bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.
- b. Vulgar ialah kasar, *toxic*, dan tidak sopan.
- c. Bahasa vulgar merupakan bahasa yang biasanya di gunakan oleh kalangan yang kurang terpelajar atau tidak berpengetahuan. Saat berbicara, bagi para penutur yang kurang berpendidikan mengarahkan langsung perkataan apa yang dikatakan kepada seorang yang dituju tanpa mencari tahu arti dari bentuk ujaran tersebut. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan cenderung kasar. Namun saat ini, kata vulgar banyak dipakai oleh kebanyakan orang.

### 2. Milenial

Milenial merupakan populasi anak zaman sekarang yang hidup pada era informasi yang sangat terkait dengan internet. Rata-rata tergolong dari orang-orang kelahiran pada rentang tahun 1990-an hingga 2000-an yang saat ini berusia kisaran 22-32 tahun.

### 3. *Game Mobile Legends*

*Game Mobile Legends* adalah *game* tim *online*. Ada 5 orang dalam satu tim. Dalam *game mobile Ledends*, dua tim bersaing untuk menyerang markas lawan dan mempertahankan markas timnya. *Game* ini dirilis pada tanggal 14 Juli 2016, dikembangkan dan dipublikasikan oleh Moonton dengan mode video *game multiplayer*.

### 4. Desa Larangan Luar, Larangan-Pamekasan

Desa Larangan Luar, Larangan-Pamekasan merupakan desa yang terletak di Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan, Kebanyakan penduduknya berprofesi sebagai petani dan peternak.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ilmiah terdahulu bertujuan untuk memberikan kerangka bagi penelitian empiris dan kajian teoritis terhadap suatu masalah sebagai dasar untuk mempertahankan suatu pendekatan terhadap apa yang dihadapi dan dapat dijadikan pedoman dalam pemecahan masalah. Penelitian terdahulu sedikit memiliki kesamaan atau perbedaan pada judul lain. Pada penelitian ini merujuk beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan variasi bahasa dari segi penutur yaitu vulgar.

Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Ulfie Nurarif pada tahun 2021 dengan judul skripsi “*Variasi Bahasa Vulgar dalam Podcast Youtube “Gritte Agatha” Berjudul ditelantarkan Sejak Kecil.*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) bentuk variasi bahasa vulgar di *podcast* YouTube Gritte Agatha dan (2) variasi bahasa vulgar berdasarkan analisis ucapan di *podcast* YouTube Gritte Agatha. Kata vulgar memiliki sifat kata yang tajam

dan dalam. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mendengarkan video *podcast*, mentranskrip data dan mengklasifikasikan data yang diperoleh. Sebagai hasil penelitian, diperoleh tiga jenis variasi penutur asli yang berasal dari kata asli bahasa Indonesia, daerah, dan asing. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa analisis bahasa dilakukan dengan berbagai bentuk kalimat kompleks mulai dari yang setara, sederhana, bertingkat hingga kohesi dan koherensi.<sup>13</sup>

Terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfie Nurarif dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaannya yaitu, apabila pada penelitian terdahulu fokus penelitian yang dibahas mengenai bentuk bahasa vulgar dan analisis wacana dalam bentuk kalimat majemuk. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti fokus penelitian yang akan dibahas yaitu terkait bentuk bahasa vulgar dan jenis bahasa vulgar. Selain perbedaan yang terkait pada fokus penelitian juga ada perbedaan yang difokuskan pada masing-masing objek yang dianalisis, apabila dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfie Nurarif objeknya menganalisis tentang *Podcast Youtube "Gritte Agatha"* Berjudul *ditelantarkan Sejak Kecil*, maka penelitian yang dilakukan peneliti objek yang akan dianalisis berkaitan dengan *game mobile legends* di Desa Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Adapun persamaan pada penelitian ini berkaitan dengan metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif.

---

<sup>13</sup> Ulfie Nurarif, "Variasi Bahasa Vulgar dalam *Podcast Youtube "Gritte Agatha"* Berjudul *Ditelantarkan Sejak Kecil*" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2021), 2-4.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Rendi Setiawan pada tahun 2020 dengan judul skripsi “*Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.*” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang vulgar pada pembelajaran bahasa Indonesia oleh siswa sekolah menengah. Penelusuran ini juga dapat memberikan informasi tambahan tentang bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa. Metode yang dipakai adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Cara ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang kata-kata kotor di kalangan pemuda yang diteliti. Sumber data adalah kelompok BASSIS dan anak muda dari desa Pesantunan. Wujud data penelitian ini berupa hasil analisis percakapan di kalangan remaja yang mengandung bahasa vulgar, pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak catat. Hasil analisis aspek tanda dan implikasi yang ditemukan pada remaja dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) kata vulgar tersusun dari berbagai jenis edisi vulgar, (2) faktor remaja dalam penggunaan bahasa vulgar.<sup>14</sup>

Terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rendi Setiawan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaannya yaitu, apabila pada penelitian terdahulu fokus penelitian yang dibahas mengenai kebahasaan vulgar dan tuturan pada anak usia remaja. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti fokus penelitian yang akan dibahas yaitu terkait bentuk bahasa vulgar dan jenis bahasa vulgar yang diperoleh dari kalangan anak milenial di Desa Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Selain perbedaan terkait dengan fokus penelitian juga ada perbedaan yang difokuskan

---

<sup>14</sup> Rendi Setiawan, “Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP” (Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2020), viii.

pada masing-masing objek yang dianalisis, apabila dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rendi Setiawan objeknya menganalisis tentang Anak Usia Remaja dan Implikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, maka penelitian yang dilakukan peneliti objek yang akan dianalisis yaitu terkait *game mobile legends* di Desa Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Adapun persamaan yang ditemukan berdasarkan jenis metode dan pendekatannya sama dengan yang akan diteliti yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Wulandari pada tahun 2017 dengan judul “*Pemakaian Bahasa Vulgar pada Masyarakat Kota Yogyakarta: Tinjauan Sociolinguistik.*” Tujuan penelitian ini pertama, mendeskripsikan bentuk penggunaan bahasa Jawa vulgar oleh penduduk kota Yogyakarta, kedua, mendeskripsikan fungsi pemakaian vulgar bahasa Jawa masyarakat kota Yogyakarta, dan ketiga, mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan bahasa vulgar Jawa melalui warga Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data disajikan berbentuk kalimat yang mengandung kata-kata kotor. Data yang dihimpun berasal dari orang-orang kota Yogyakarta, khususnya warga Terminal Giwangan, Malioboro dan Kampung Celeban. Teknik pengumpulan datanya menggunakan metode menyimak dan mencatat. Hasil penelitian ini yaitu pertama, bentuk bahasa vulgar Jawa berupa kata kompleks dan kata tunggal, meliputi kata majemuk, kata ulang, sufiks, frase, kalimat serta singkatan. Kedua fungsi sosial tersebut dimaksudkan untuk menyampaikan perasaan hati, terdiri dari kemarahan, kekecewaan, kegembiraan, iri hati, dendam, kekaguman, sindiran, ejekan, makian, memanggil, kutukan, perintah, dendam, kekaguman, nasehat, dan pengakrapan.

Ketiga, faktor yang berpengaruh adalah faktor psikologis dan faktor sosial yang terdiri dari kesamaan antara tua dan muda, tingkat pendidikan, status sosial, jenis kelamin dan faktor lingkungan utamanya.<sup>15</sup>

Terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari dengan penelitian yang diteliti. Perbedaannya yaitu, apabila pada penelitian terdahulu fokus penelitian yang dibahas mengenai bentuk, fungsi dan faktor pemakaian bahasa Jawa Vulgar pada masyarakat Yogyakarta. Sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti fokus penelitian menggunakan dua fokus penelitian yaitu, bentuk dan jenis bahasa vulgar. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti juga memiliki perbedaan dari segi tempat. Jika penelitian terdahulu melakukan penelitian di Terminal Giwangan, Malioboro, dan desa Celeban. Peneliti yang sekarang melakukan penelitian di Desa Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Penelitian terdahulu dan penelitian yang diteliti juga memiliki persamaan berdasarkan metode yang digunakan yaitu, metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan datanya juga sama yaitu metode simak.

---

<sup>15</sup> Wulandari, "Pemakaian Bahasa Jawa Vulgar pada Masyarakat Kota Yogyakarta: Tinjauan Sociolinguistik" (Skripsi, Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta, 2017), vii.