

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

Pada bab ini, peneliti mengemukakan tentang paparan data dan temuan penelitian. Paparan data adalah deskripsi data yang didapatkan peneliti dari hasil penelitian di lapangan. Sedangkan temuan penelitian merupakan penjelasan dari data yang diperoleh setelah mengumpulkan data di lapangan. Peneliti akan memaparkan data dan temuan penelitian yang sudah diperoleh di lapangan tentang “Analisis Penggunaan Bahasa Vulgar Kalangan Anak Milenial pada *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar Larangan Pamekasan,” menggunakan metode simak dengan beberapa teknik dasar, yaitu teknik sadap, teknik simak bebas libat cakap, dan teknik catat sesuai fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bentuk Bahasa Vulgar yang dituturkan Anak Milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan

Adapun hasil data yang peneliti dapatkan dari hasil metode simak dengan beberapa teknik yaitu teknik simak bebas libat cakap, teknik catat dan teknik sadap tentang bentuk bahasa vulgar yang sering dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan dalam permainan *game mobile legends* yaitu sebagai berikut:

Data 1

Anton : “*Mayuka maréna rotasi ke atas, jhâ' dâemma ré maréna kok akanjân kadek, kok mangkatta-mangkatta.*” (Ayo sebentar lagi rotasi ke atas gimana-gimananya sebentar lagi aku berhenti duluan, aku berangkat-berangkat)

Feri : “Oke.”

Anton : “*Mara dennak GB atas *nj*ng.*” (Ayo kesini GB atas *nj*ng)

Imam : “Gas..gas, anying, gas..gas *All in.*”¹

Percakapan di atas dilakukan oleh Feri, Anton, dan Imam. Anton yang memulai pembicaraan mengajak mereka berdua untuk rotasi ke atas sekaligus mengatakan bahwa Anton akan berangkat menggunakan hero yang digunakan selama permainan dan rekannya menjawab dengan baik, lalu Anton mengajak keduanya *GB* atas disertai dengan kehebohannya saat bertutur kata menggunakan kata vulgar “*nj*ng”. Kata *GB* sendiri merupakan singkatan dari *Game Boosting* yang dalam bahasa Indonesia berarti meningkatkan permainan. Setelah itu Imam memerintahkan kedua rekannya berangkat agar semua masuk dalam peningkatan permainan di area serangan lawan.²

Mengenai hal di atas diperkuat dengan hasil sadap dan catat yang dilangsungkan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*nj*ng” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia yang sering diungkapkan pada kondisi kesal terhadap lawan mainnya saat sedang mengalami kendala atau tidak sesuai arahan antar sesama tim, bahkan kata “*nj*ng” sangat sering diungkapkan sebagai tanda ungkapan kekesalan pemain *game* pada lawan maupun rekan satu tim. Sehingga bagi penerima tuturan kata tersebut sudah terbiasa dan tidak akan tersinggung apabila sudah mendengarnya secara berkali-kali.³

¹ Go Feri Ja’far Shodiq, Supriyanto dan Ach Imam Maulidi, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Sadap dan Catat*, (20 November 2022).

² Ibid

³ Muhammad Rais Almajid, “Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia: Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):175, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

Data 2

Fian : “Mundur-mundur *MM* mundur

Anton : “Ya, bentar-bentar kalau lu mau balik ya balik aja gak usah *recall-recall* depan gue *s*t*n*.”

Roni : “Ya..ya maaf *ngelag*.”⁴

Tuturan di atas disampaikan oleh Fian, Anton, dan Roni, saat pertandingan berlangsung, Fian meminta *MM* (hero *Marksman*) untuk mundur. Hero *marksman* adalah kelas hero yang mampu memberikan *damage* tinggi dengan serangan dasar jarak jauh dengan menggunakan *basic attack*. Anton kemudian menuturkan responnya dengan nada kesal karena *MM* yang digunakan temannya masih usil untuk *recall-recall* ke musuhnya tidak langsung mundur padahal sudah dalam keadaan sekarat hampir mati, sehingga Anton mengungkapkan kekesalannya dengan kata vulgar "*s*t*n*." Roni kemudian meminta maaf atas jaringan yang lambat. Kata *recall* dalam *mobile legends* adalah fitur yang memungkinkan pemain kembali ke markas selama permainan berlangsung. Umumnya, pemain menggunakan istilah ini saat darah sang hero hampir habis.⁵

Hal ini diperkuat dengan hasil sadap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar "*s*t*n*" termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia yang biasanya dituturkan saat sedang melakukan permainan *game* apabila dibuat marah atau tidak dapat mengontrol emosinya terhadap lawan mainnya yang berbuat kesalahan pada permainan, sehingga berdampak pada kekalahan. Bisa jadi ada penyebab lain seperti *MM* yang digunakan temannya masih usil untuk *recall-recall* ke musuhnya tidak langsung mundur padahal sudah dalam keadaan sekarat hampir mati dan ada juga rekan

⁴ Moh Alfian, Supriyanto dan Roni Hasan, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Sadap dan Catat*, (20 November 2022).

⁵ Ibid

satu tim terkendala jaringan tidak bisa membantu rekan yang bermasalah, maka akan membuat kesal sampai kata vulgar tersebut diungkapkan.⁶

Data 3

- Fian : “Woy, *midnya* woy.”
 Imam : “Cuk *midnya* cuk kok jelek anying.”
 Anton : “Oke..oke., santuy. Ahh s**l*n, gue kenak ciduk um.”
 Imam : “Santai-santai kita balas entar anying.”⁷

Ungkapan di atas dilakukan oleh Fian, Imam, dan Anton. Fian dan Imam memberikan informasi tentang *mid* yang digunakan jelek, *mid* disebut juga *middle* biasanya berada pada *line* tengah di *map mobile legends*. Akhirnya Anton pun menyuruh keduanya untuk tenang, tidak lama kemudian Anton kenak ciduk sampai mengungkapkan kata vulgar “s**l*n” karena heronya terperangkap kemudian dibuat mati ditangan musuh, lalu Imam merespon agar mereka tenang dan akan membuat perhitungan sebagai bentuk balasan kekalahan dari tim mereka.⁸

Hal ini diperkuat dengan hasil sadap dan catat yang sudah peneliti lakukan di lapangan yang menemukan kata vulgar “s**l*n” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia yang biasanya dituturkan seorang pemain *game* ketika hero yang digunakan terperangkap dan mati ditangan musuh, kemudian membuat perasaan pemain marah yang ditunjukkan melalui ekspresinya saat bertutur kata vulgar seperti “s**l*n.” Maka tidak heran apabila seorang pemain sering mengungkapkan kemarahannya lewat ekspresi bertutur kata yang kasar

⁶ 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): 56, <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.

⁷ Moh Alfian, Ach Imam Maulidi dan Supriyanto, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Sadap dan Catat*, (22 November 2022).

⁸ Ibid

menggunakan kata vulgar yang seringkali didengar saat sedang melakukan penelitian langsung di lapangan.⁹

Data 4

Imam : “Cuk..cuk..cuk..cuk *turtle* cuk *turtle* anying.”

Anton : “*Hyper* gimana ?”

Feri : “*Sorry...sorry guys ngelag* maaf *ngelag*.”

Anton : “Hadeh kalau lu gak tau main, yaudah gak usah main **b*ngs*t**.”¹⁰

Pada tuturan di atas dilakukan oleh Imam, Anton, dan Feri, dimulai dari Imam dengan keseruannya memberitahu bahwa ada *turtle*, *turtle* yang mempunyai arti monster hutan tambahan di *mobile legends* yang apabila hero berhasil membunuhnya akan mendapatkan *gold* cukup banyak. Lalu Anton dengan tegasnya bertanya tentang *hyper* yang biasanya ditujukan pada satu hero yang menguasai alur permainan dan mampu mendapatkan dua *buff*. Karena *hyper* termasuk hero yang memegang kendali atau mengontrol permainan. Feri pun meminta maaf karena jaringannya lambat tidak mengetahui apa yang terjadi pada *roaming ML* atau keadaan saat pemain melihat teman atau musuh bergerak ke segala penjuru *map*. Sampai-sampai Anton emosi tidak dapat mengendalikan tuturannya sehingga muncullah ungkapan vulgar “b*ngs*t.”¹¹

Hal ini diperkuat dengan hasil sadap dan catat yang sudah diperoleh peneliti di lapangan dengan bentuk temuannya termasuk pada bentuk vulgar bahasa Indonesia yaitu kata “b*ngs*t” seringkali didengar langsung oleh peneliti saat melakukan penelitian dengan teknik sadap dan catat. Kata tersebut biasanya

⁹ Erwita Nurdiyanto, “Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian,” *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):145, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

¹⁰ Ach Imam Maulidi, Supriyanto dan Go Fery Ja’far Shodiq, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Sadap dan Catat*, (22 November 2022).

¹¹ Ibid

diungkapkan pemain *game mobile legends* yang disebabkan oleh beberapa kesalahan yaitu: ketika salah satu rekan timnya tidak sesuai arahan *leader*, tidak bermain secara benar, tidak bisa mengontrol map dan hero yang dipegangnya tidak bisa memegang kendali, sampai-sampai terjadi kekalahan karena terkendala jaringan dan tidak dapat membalas hero yang sudah membuat mati konyol. Akibatnya membuat kesal rekan timnya yang sudah mati-matian bertahan, tetapi tidak sesuai harapan yang pada akhirnya hanya dikalahkan musuh, baru muncullah kata vulgar tersebut sebagai bentuk ungkapan kekesalan dari pemain *game mobile legends*.¹²

Data 5

Fian : “*Bh*t*ng* ji kala la amain.” (B*ngk** kalah kan mainnya)

Roni : “*Jhâ' mosona kéng GG.*” (Karena musuhnya GG)

Feri : “*Enjhâ' gara-gara be'en ré kéng ghân kala Ron.*” (Gak gara-gara kamu ini makanya kalah)¹³

Percakapan di atas dilakukan oleh Fian, Roni, dan Feri. Fian yang sedang bermain *game* tiba-tiba mengungkapkan kata vulgar “*bh*t*ng*” karena kalah bermain yang disebabkan oleh musuhnya yang *GG* menurut Roni ketika merespon perkataan dari Fian. Istilah *GG* bermakna untuk memuji pemain lain yang bermain bagus sehingga dapat memenangkan permainan. Akan tetapi disatu sisi Feri menyalahkan Roni atas kekealahannya. Oleh karena itu, akibat terjadinya kekalahan yang membuat salah satu rekan timnya marah dan emosi muncul ungkapan kasar berupa kata vulgar yang sering kali diungkapkan sebagai bentuk

¹² Andi Indri Abriani, Zein Abdullah dan Marsia Sumule, “Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends*,” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, vol. 8, no. 2 (2018):7, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/viewFile/5080/3800>.

¹³ Moh Alfian, Roni Hasan dan Go Fery Ja'far Shodiq, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (23 November 2022).

mengekspresikan perasaannya yang sedang tidak baik, maka memilih untuk melibatkan dengan ungkapan vulgar.¹⁴

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*bh*t*ng*” yang digunakan pemain *game mobile legends* karena kalah bermain yang disebabkan oleh musuhnya yang *GG*. Sehingga tidak heran pemain *game* akan mengungkapkan kekesalannya melalui ungkapan vulgar dengan kata tersebut yang dikenal dengan bentuk vulgar bahasa Madura. Seringkali penggunaan kata vulgar yang dipakai oleh kalangan pemain *game* beragam salah satunya yaitu bahasa Madura bahkan kebanyakan hanya pemain *game* saja yang mengetahui maksud dari kata vulgar yang diungkapkan, orang lain terkadang hanya mendengar tanpa tahu maksud dari bahasa yang diungkapkan.¹⁵

Data 6

Fian : “Woy, makanya jangan berisik *ng*nt*t*.”

Imam : “Ngapain sendirian dek?”

Roni : “Woy, gampang banget.”

Feri : “Rata dek..dek.”¹⁶

Percakapan di atas antara Fian, Imam, Roni, dan Feri. Ketika saat permainan berlangsung ada salah satu dari rekan timnya yang sangat berisik bercanda dan membicarakan sesuatu, sehingga membuat Fian merasa terganggu konsentrasinya sampai akhirnya Fian marah dengan mengungkapkan kata vulgar

¹⁴ Ibid

¹⁵ Luh Putu Ary Sri Tjahyanti, “Pendeteksian Bahasa Kasar (*Abusive Language*) dan Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) dari Komentar di Jejaring Sosial,” *Daiwi Widya Jurnal Pendidikan*, vol. 7, no. 1 (2020):5, <https://doi.org/10.37637/dw.v7i2.248>.

¹⁶ Moh Alfian, Ach Imam Maulidi, Roni Hasan dan Go Fery Ja’far Shodiq, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (23 November 2022).

“ng*nt*t” untuk mengekspresikan kemarahannya. Namun, ketiga rekannya tidak ada yang merespon karena asyik berbincang-bincang dan bersahut-sahutan sambil bercanda saat permainan sedang berlangsung.¹⁷

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “ng*nt*t” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Indonesia yang digunakan pemain *game mobile legends* sebagai cara mengekspresikan kemarahannya karena salah satu timnya sangat berisik bercanda dan berbincang-bintang mengenai suatu hal, sehingga merasa terganggu konsentrasinya pada permainan yang sedang berlangsung. Maka penyebab dari ungkapan vulgar menggunakan kata tersebut sebagai tanda bahwa seorang pemain ingin dimengerti kondisinya karena permainan sedang menegangkan dan semakin seru atau posisi hero nya sedang terancam.¹⁸

Data 7

Anton : “**J*ngkr*k** aku kena *stun*.”

Fian : “Haha biasa *eudora* si penghuni rumput.”

Imam : “Bunuh aja *eudora* biar aman.”¹⁹

Tuturan di atas antara Anton, Fian, dan Imam. Anton mengungkapkan kekesalannya menggunakan kata vulgar “j*ngkr*k” karena kena *stun*, *stun* merupakan kondisi hero tidak dapat melakukan apapun selama durasi habis. Kemudian Fian menjawab kalau ada *eudora* si penghuni rumput, lalu Imam pun menjawab dan menyuruh untuk membunuh *eudora* agar aman. *Eudora* merupakan

¹⁷ Ibid

¹⁸ Muhammad Rais Almajid, “Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):178, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

¹⁹ Supriyanto, Moh Alfian dan Ach Imam Maulidi, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (23 November 2022).

hero *mage* yang memiliki *damage* sangat tinggi, hero ini juga dapat menumbangkan musuh hanya dalam satu kali *full combo* dengan *build* yang benar.²⁰

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “j*ngkr*k” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, biasanya diungkapkan saat kondisi pemain saat sedang lengah dalam bermain kemudian kena *stun* atau biasa disebut dengan kondisi hero tidak dapat melakukan apapun selama durasi habis. Seringkali penyebab lainnya timbul sehingga menggunakan kata vulgar, bisa saja saat kondisi ingin membunuh hero yang memiliki *damage* tinggi agar mendapatkan koin yang banyak, tetapi digagalkan oleh musuh yang usil pada lawannya sehingga kesal lalu mengungkapkan kata vulgar sebagai tanda bahwa seorang pemain kesal atas kelakuan musuhnya.²¹

Data 8

Feri : “G*I*’* MM ré ju maju katibi’, adek maté konyol ghun sé bâde.” (G*I* MM nih maju-maju sendiri, mati konyol yang ada)

Anton : “Biasa satea osomma MM open map.” (Biasa sekarang zamannya MM open map)²²

Percakapan di atas dilakukan oleh Feri, dan Anton. Feri memberitahu Anton bahwa *MM* (hero *Marksman*) maju sendiri yang akan menyebabkan mati konyol disertai tuturan kata vulgar “g*I*’*.” Anton pun menjawab bahwa sekarang memang zamannya *MM* (hero *Marksman*) *open map*. *MM* (hero *Marksman*) merupakan golongan hero yang mampu memberikan *damage* besar

²⁰ Ibid

²¹ Faijah Ida Fatmawati dan Teguh Setiawan, “Penerjemahan Kosakat Budaya dalam Film *Yowis Ben I*,” *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, vol. 9, no. 2 (2019):143, <https://doi.org/10.26714/lensa.9.2.2019.137-155>.

²² Go Fery Ja’far Shodiq dan Supriyanto, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (23 November 2022).

dari jarak jauh dengan menggunakan *basic attack*. Sedangkan *Open map* merupakan salah satu strategi yang sangat berguna untuk kemenangan tim yang bertujuan untuk mengecek suatu area terdapat musuh yang bersembunyi di area tujuan atau tidak.²³

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*g*l*’*’**” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura yang digunakan pemain *game mobile legends* sebagai ungkapan yang menjelaskan ekspresi seseorang ketika hero yang digunakan tidak sesuai arahan dari *leader* malah bergerak sendiri yang akan menyebabkan mati konyol. Karena hero yang digunakan termasuk golongan hero yang biasa *open map*, sehingga tidak heran kalau hero yang digunakan sering membuat kesal karena tidak dapat diatur, adanya hanya menyebabkan penyerahan diri pada musuh.²⁴

Data 9

Feri : ”*C*l*’*’*n aldous ji kok e lock malolo.*” (*M*l*’*’*n* aldous* tuh aku di *lock* terus)

Roni : “*Dimma tank nga mak tak e cover be’en ?*” (Mana *tan* nya kok ga di *cover* km ?)

Imam : “*Tao ajhâlân tak jelas tank nga.*” (Tau jalan gak jelas *tan* k nya)²⁵

Percakapan di atas dilakukan oleh Feri, Roni, dan Imam, saat permainan berlangsung Feri bertutur kata vulgar “*c*l*’*’*n*” karena oleh *aldous* selalu di *lock*. *Aldous* adalah hero *fighter* yang dianggap mempunyai kemampuan *burst damage*

²³ Ibid

²⁴ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 52.

²⁵ Go Fery Ja’far Shodiq, Roni Hasan dan Ach Imam Maulidi, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (25 November 2022).

dengan pertahanan luar biasa dan juga cukup sulit untuk dikuasai. Oleh karena itu, permainan yang dilakukan Feri selalu di *lock* oleh *aldous* karena *lock* sendiri bermakna mengincar dan mengunci hero *core* musuh dengan mudah. Setelah itu, Roni bertanya pada Imam mengenai *tank* yang tidak di *cover*, lalu Imam menjawab bahwa *tank* nya berjalan tidak jelas. *Tank* merupakan karakter defensif yang secara konvensional menjaga garis depan dan memukul mundur dengan begitu dapat mengambil poin, sedangkan *cover* adalah melindungi pemain yang berperan penting dalam permainan.²⁶

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*c*l*’*n*” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura yang digunakan oleh pemain *game* saat hero yang dipakai selalu di *lock*, *lock* disebut juga mengincar dan mengunci hero *core* musuh dengan mudah. Sehingga pemain kesal karena tidak bisa kabur dari incaran musuh yang menyebabkan heronya mati, kemudian muncul kata vulgar tersebut sebagai tanda seorang pemain meluapkan kekesalannya melalui tuturan yang kasar.²⁷

Data 10

Irul: “Ngapain maju kayak gitu *t*!*l.t*!*l*.gak tau main.”²⁸

Ungkapan yang dituturkan oleh Irul saat bermain *game* secara solo atau sendirian tanpa tim khusus. Irul mengungkapkan kekesalannya dengan kata vulgar “*t*!*l*” karena hero yang digunakan tidak tahu main sehingga berdampak pada kekalahan. Kata vulgar yang diungkapkan Irul tersebut sudah menjelaskan bahwa

²⁶ Ibid

²⁷ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 33.

²⁸ Moh Khairul Anwar, Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (25 November 2022).

hero yang ada di area pertandingan *game* memang termasuk hero yang tidak pandai mengikuti permainan *game* yang benar, adanya hanya membuat kekalahan dan kekesalan. Tidak heran apabila seorang pemain asal berkata kasar dengan ungkapan yang bisa membuat orang lain tersinggung jika tidak mengetahui maksud ungkapan kasar yang dituturkan.²⁹

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “t*1*I” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Indonesia yang digunakan oleh pemain solo ketika mengungkapkan kekesalannya terhadap hero yang dipakai karena tidak tahu main sehingga berdampak pada kekalahan. Biasanya kata vulgar tersebut dituturkan terhadap seseorang yang tidak mengerti apapun, walaupun sebelumnya sudah diberikan arahan atau pelajaran, namun tetap saja tidak bisa mencoba atau memahaminya.³⁰

Data 11

Irul: “M*mp*s lu sekarang sudah terkepung gak bisa kemana-mana.”³¹

Ungkapan di atas dituturkan oleh Irul ketika bermain *game* secara solo atau menjaga *lane* secara sendiri. Pada ungkapan di atas diketahui bahwa Irul bertutur kata vulgar “m*mp*s” disebabkan oleh perasaan hatinya yang merasa senang karena lawannya terkepung tidak bisa kemana-mana, sehingga hero yang dipakainya akan mendapatkan tambahan poin. Maka dengan begitu hero miliknya

²⁹ Ibid

³⁰ Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, “Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*),” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 2 (Februari 2022): 209, <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>.

³¹ Moh Khairul Anwar, Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (25 November 2022).

akan menang dalam pertandingan dan meraih poin yang banyak, karena musuhnya berhasil terkepung sesuai harapannya.³²

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “m*mp*s” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut diungkapkan ketika perasaan hatinya merasa senang karena musuhnya terkepung tidak bisa kemana-mana, sehingga hero yang dipakai oleh pemain *game* akan mendapatkan tambahan poin karena kemenangan sudah jelas akan dimilikinya. Bahkan tidak hanya itu saja kata vulgar tersebut digunakan, melainkan banyak penyebab seorang pemain *game* menggunakan kata vulgar, bisa saja kata vulgar tersebut diungkapkan ketika seorang pemain *game* kalah atau salah satu musuhnya bermain curang dan usil pada lawannya.³³

Data 12

Irul: “**K*mpr*t** mainnya gak ada yang benar cuk.”³⁴

Berbeda pada ungkapan selanjutnya yang dituturkan oleh Irul menggunakan kata vulgar “k*mpr*t” yang menggambarkan bahwa kata yang diungkapkan tersebut menandakan dirinya kesal akibat para pemain di *roaming mobile legends* tidak ada yang benar. *Roaming* merupakan keadaan saat pemain melihat teman atau musuh bergerak ke segala penjuru map. Oleh karena itu, fungsi dari bermain sambil lalu mengawasi map akan memberikan pengarahan terhadap cara menyerang dan bersembunyi dari kejaran musuh yang berkeliaran di

³² Ibid

³³ Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, Irma Noeviyanti, “Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam *Game Online Free Fire*,” *Jurnal Paradigma Madani*, vol. 9, no. 1 (2022):76, <https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>.

³⁴ Moh Khairul Anwar, Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (25 November 2022).

area permainan yang sedang berlangsung, supaya permainan tetap konsisten sampai pada titik kemenangan yang selalu diinginkan dalam permainan.³⁵

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “k*mpr*t” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut diungkapkan sebagai bukti untuk menandakan seorang pemain kesal akibat para pemain di *roaming mobile legends* tidak ada yang benar, yang ada permainan akan berakhir sia-sia tanpa mendapatkan poin tambahan, sehingga para pemain harus menerima kekalahan dan kekecewaan atas kecerobohan dari para pemain yang tidak benar dan kurang mengikuti arahan dari *leader*. Maka sering kali seorang pemain melibatkan kekesalannya terhadap tuturan kata vulgar sebagai bentuk mengekspresikan keadaan hatinya yang marah.³⁶

Data 13

Feri : “Ayo geng ke *gold lane* kanak, ayo gas.”

Roni : “Woy *tank* anying main yang benerlah cuk..cuk t**klah.”

Anton : “Ini gue udah main yang bener cuk.”³⁷

Percakapan di atas dilakukan oleh Feri, Roni, dan Anton. Feri mengajak kedua rekannya tersebut ke *gold lane*. *Gold lane* adalah salah satu *lane* di *mobile legends* yang berisikan minion pembawa banyak *gold* yang nantinya dapat membuat pemain lebih cepat untuk bisa membeli item yang ada di *game*. Kemudian Roni dengan tuturan tegasnya merasa marah karena hero *tank* yang

³⁵ Ibid

³⁶ Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, “Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*),” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 2 (Februari 2022): 208, <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>.

³⁷ Go Fery Ja’far Shodiq, Roni Hasan dan Supriyanto, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Sadap dan Catat*, (27 November 2022).

dipegang Anton dianggap tidak bermain secara benar sampai bertutur kata vulgar “t**k.” *Tank* merupakan hero paling kuat di antara hero-hero yang ada di *mobile legends*. Hero ini biasanya menjaga garis depan dan sangat membantu untuk menyerang musuh untuk mendapatkan poin.³⁸

Hal ini dikonfirmasi melalui hasil sadap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “t**k” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Indonesia yang digunakan oleh pemain saat marah karena hero yang paling kuat di *mobile legends* dianggap tidak bermain secara benar, hero tersebut biasanya menjaga garis depan dan membantu menyerang musuh agar mendapatkan tambahan poin, namun ternyata hero yang dianggap paling kuat bisa membuat kekalahan pada pertandingan. Dengan demikian pemain *game* sangat marah akibat hero yang dipegang oleh salah satu rekannya tidak sesuai harapan akan membawa kemenangan, melainkan membawa kekalahan.³⁹

Data 14

Feri : “*Hu dâremma MM eatassa roa.*” (Hu gimana itu *MM* yang diatas)

Anton : “*Hu bh*ddh* tak tao amain.*” (Hu **b*d*h** gak tau main)

Imam : “*Yâ mellang jhâ' mosona akompol anying-anying gangbang kok cuk..cuk.*” (Ya iyalah musuhnya berkumpul anying-anying *gangbang* aku cuk..cuk)⁴⁰

Ungkapan di atas dilakukan oleh Feri, Anton dan Imam. Feri mengeluh karena *MM* (hero *Marksman*) tidak tahu main, lalu Anton mempertegas diikuti kata vulgar “*bh*ddh**” karena *MM* (hero *Marksman*) tidak tahu main. *MM* (hero

³⁸ Ibid

³⁹ Muhammad Rais Almajid, “Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):177, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

⁴⁰ Go Fery Ja'far Shodiq, Supriyanto dan Ach Imam Maulidi, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Sadap dan Catat*, (27 November 2022).

Marksman) merupakan sekelompok hero yang dapat memberikan *damage* besar dari kejauhan dengan menggunakan *basic attack*. Selanjutnya Imam pun merespon untuk memberikan alasan bahwa musuhnya berkumpul dan menyuruh rekannya untuk *gangbang*. *Gangbang/ganking* adalah strategi yang dilakukan untuk membunuh lawan dengan bersama secara diam-diam.⁴¹

Terkait hal ini dikukuhkan dengan hasil sadap dan catat yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*bh*ddh**” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura yang digunakan oleh pemain *game mobile legends* ketika hero yang dapat memberikan *damage* besar tidak bermain secara benar sehingga dianggap tidak tahu cara bermain. Hero tersebut membuat pemain kesal karena merasa salah memilih hero yang sudah dianggap mampu memberikan tambahan poin dan membuat pemain aman dari musuh yang berkeliaran, ternyata disatu sisi tidak sesuai harapan bahkan hanya mengecewakan saja. Oleh karena itu, pemain mengungkapkan kata vulgar untuk melampiaskan kekecewaannya dengan berkata kasar agar dirinya dapat merasa tenang dan bisa bangkit lagi dari kekalahan.⁴²

Data 15

Fian : “*Buff* ku masih ada gak ?”

Feri : “Udah gak ada diambil *change*.”

Fian : “*Change b*b*..b*b**.”⁴³

⁴¹ Ibid

⁴² Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 54.

⁴³ Moh Alfian dan Go Fery Ja’far Shodiq, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (29 November 2022).

Percakapan di atas antara Fian dan Feri. Fian bertanya pada Feri terkait *Buff* yang didapatkan masih ada atau tidak. Lalu Feri menjawab bahwa *buff* nya sudah diambil *change*. Seketika Fian marah dan memaki *change* dengan tuturan vulgar “b*b*.” *Buff* berarti mendapatkan kekuatan atau *power* karena satu hal. Sedangkan *change* merupakan hero *mage* yang pada meta saat ini masuk dalam kategori *mage* terbaik karena *change* memiliki *damage* yang sangat besar. Jadi *change* sangat berpengaruh dalam permainan karena apabila *buff* sudah diambil oleh *change* artinya sudah tidak dapat bertahan lama.⁴⁴

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “b*b*” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut diungkapkan ketika kekuatan yang didapatkan oleh salah satu hero diambil oleh hero musuh yang memiliki *damage* sangat besar sehingga hero yang dipakai seorang pemain tidak dapat bertahan lama adanya hanya akan mati, apabila untuk bangkit kembali hero milik seorang pemain dalam satu tim harus menunggu babak selanjutnya. Maka dengan tuturan kata vulgar tersebut menandakan bahwa seorang pemain *game* marah pada dirinya sendiri karena hero yang dipakai akan mengalami kekalahan tanpa adanya *buff* kembali.⁴⁵

⁴⁴ Ibid

⁴⁵ Muhammad Rais Almajid, “Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):176, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

Data 16

Aril : “Parah banget mainnya keroyokan, dasar p*ng*c*t.”⁴⁶

Tuturan di atas dilakukan oleh Aril saat bermain solo atau sendirian tanpa tim. Aril kecewa atas cara main musuhnya yang hanya berani keroyokan sampai-sampai dibawa emosi munculla tuturan vulgar “p*ng*c*t” sebagai tanda bahwa dirinya sangat emosi. Bahkan dengan mengungkapkan kata vulgar tersebut menggambarkan seorang pemain yang tidak punya keberanian melawan sendirian, yang ada hanya mengajak kawannya untuk keroyokan agar musuhnya mati konyol, karena yang dipikirkannya hanyalah kemenangan akan berpihak pada pemain yang hanya berani keroyokan.⁴⁷

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “p*ng*c*t” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Indonesia yang digunakan pemain solo ketika musuhnya hanya berani keroyokan sampai dibawa emosi kemudian mengungkapkan kata kasar tersebut yang menandakan dirinya emosi sebagai bentuk pelampiasan supaya sedikit lega, sehingga konsentrasi pemain *game* kembali normal dan bisa bangkit dari serangan musuh yang hanya bisa bermain keroyokan tersebut.⁴⁸

⁴⁶ Ach Hariri Ramadhan, Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (29 November 2022).

⁴⁷ Ibid

⁴⁸ Erwita Nurdiyanto, “Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian,” *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):144, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

Data 17

Aril : “Astaga *florynnya* gak ada otak, gue cuman dilihatin doang gak ada bantu sama sekali **k*mb*ng** emang.”⁴⁹

Tuturan berikutnya juga dilakukan oleh Aril saat berlangsung melakukan permainan secara solo. Aril terbawa suasana karena *florynnya* dikatakan tidak ada otak disebabkan dirinya hanya dilihatin saja tanpa dibantu sehingga Aril mengekspresikan kekesalannya lewat ungkapannya kata vulgar “**k*mb*ng**.” *Floryn* merupakan hero yang mempunyai *skill* yang sangat berguna bagi tim ketika sedang *war*. Sedangkan *war* merupakan kondisi tim kamu dengan tim lawan saling bertempur untuk memenangkan permainan *game mobile legends*.⁵⁰

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “**k*mb*ng**” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut diungkapkan untuk menggambarkan kekesalannya melalui tuturan yang kasar. Penyebabnya tidak lain karena hero yang memiliki kemampuan sangat berguna bagi timnya tidak membantu salah satu tim yang sedang berada dalam masalah malah hanya dilihatin saja. Maka pemain solo meluapkan kekesalannya dengan cara bertutur kata vulgar sebagai bentuk makian karena hero yang dipakainya tidak sesuai harapan, adanya membawa pemain pada kekalahan yang mana musuh sudah menyarang dan tidak dapat bersembunyi.⁵¹

⁴⁹ Ach Hariri Ramadhan, Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (29 November 2022).

⁵⁰ Ibid

⁵¹ Sabbihisma Debby Satiti dan Nadia Khumairo Ma'shumah, “Penggunaan Umpatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kudus,” *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, vol. 9, no. 1 (2021): 75, <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v9i1.46162>.

Data 18

Roni : “*M*t**n jaringan ré tak nyaman sakale.*” (*M*t*ny** jaringan ini gak enak sama sekali)

Imam : “*Yâ pade tekka'a tang endik lag ngelaghân.*” (Ya sama punya *ngelag-ngelag* juga)

Anton : “*Hu tao XL cet deyye.*” (Hu tau XL emang gitu)⁵²

Percakapan di atas dilakukan oleh Roni, Imam, dan Anton, pada saat permainan berlangsung jaringan dari Roni terkendala yang membuat dirinya kesal sehingga muncul tuturan kata vulgar “*m*t**n.*” Setelah itu, Imam memberitahu bahwa jaringannya juga terkendala, lalu Anton pun ikut menjawab bahwa jika memakai kartu XL jaringannya sering terkendala. Akibat terganggunya jaringan dari para pemain *game* membuat permainan terkendala dan hero yang dipakai tidak terkontrol dengan maksimal, sehingga para pemain kesusahan dalam mengatur formasi untuk menentukan kemana harus bersembunyi dari musuh atau melakukan penyerangan terhadap musuh.⁵³

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*m*t**n*” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura, kata vulgar tersebut digunakan pasti ada penyebabnya yang membuat para pemain kesal atau marah, salah satunya apabila para pemain *game* terkendala jaringan yang membuat seorang pemain tidak dapat mengontrol arah dari serangan lawan, bahkan bisa saja membuat pemain mati konyol dan harus mengikuti tahap kedua dengan hero yang berbeda. Jadi penyebab jaringan yang terkendala bisa membawa para pemain pada kekalahan yang tidak

⁵² Roni Hasan, Ach Imam Maulidi dan Supriyanto, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (29 November 2022).

⁵³ Ibid

dapat kembali untuk melawan musuh, harus membutuhkan waktu kembali dengan tahap yang berbeda.⁵⁴

Data 19

Imam : “*Hyper tak usa maju néng-néng bâi.*” (*Hyper* gak usah maju diam aja)

Fian : “*Enjhâ' kok Majue pagghun.*” (Gak Aku tetap mau maju)

Imam : “*Tak usa m*s*ng tak usa ngaddu retri.*” (Gak usah **m*s*ng** gak usah adu *retri*)⁵⁵

Tuturan di atas antara Imam dan Fian, yang mana Imam menyuruh agar *hyper* yang dipegang Fian diam tidak usah maju, tetapi Fian ngotot tetap mau maju sampai Imam tidak tahan akan kekesalannya karena Fian tidak mendengarkannya, muncullah kata vulgar “*m*s*ng*” disertai pemberitahuan agar tidak saling adu *retri*. *Hyper* merupakan hero yang memegang kendali atau mengontrol permainan. Sedangkan *retri* atau *retribution* merupakan sebuah *battle spell* wajib yang harus dipakai oleh seorang *jungler* atau *hyper*, karena dengan menggunakan *retri* dapat membantu saat melakukan *farming* secara cepat dan efisien.⁵⁶

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “*m*s*ng*” termasuk bentuk vulgar bahasa Madura yang digunakan oleh pemain *game* saat rekan timnya diberikan arahan tidak mendengarkan rekannya, tetapi malah berbuat semaunya tanpa memikirkan nasib para hero yang sedang dikendalikan oleh timnya. Maka yang dilakukan pemandu permainan yaitu

⁵⁴ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sosiolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 32.

⁵⁵ Ach Imam Maulidi dan Moh Alfian, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (29 November 2022).

⁵⁶ Ibid

memberitahu supaya tidak saling adu *retri*, karena hanya dengan cara itu permainan akan tetap aman. Bahkan permainan akan berakhir sempurna sesuai harapan dari setiap adanya pertandingan dengan para musuh yang memiliki kekuatan sangat tinggi, daripada hero yang dipakai dengan kekuatan terbatas.⁵⁷

Data 20

Roni : “Ah c*1*k* gara-gara *hyper* buta *map*.”

Anton : “Ya emang, *report* aja tuh *hyper*.”⁵⁸

Percakapan antara Roni dan Anton. Roni pada percakapan tersebut sangat jelas dalam pengucapannya bahwa dalam keadaan marah karena gara-gara *hyper* buta *map* permainannya amburadul lalu munculla tuturan vulgar “c*1*k*.” Kemudian Anton memberikan solusi agar di *report* aja *hyper* yang dipakai. *Hyper* merupakan hero yang memegang kendali atau mengontrol permainan. Sedangkan *report* adalah melaporkan pemain dalam salah satu pertandingan yang telah melakukan kesalahan.⁵⁹

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “c*1*k*” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut diungkapkan seorang pemain ketika dirinya dibuat kesal oleh hero yang buta *map*. Maka yang terjadi pada permainan hanyalah keadaan yang berantakan tidak seperti arahan kapten. Setelah itu, agar seorang pemain kembali berkonsentrasi salah satu rekannya memberikan saran agar melaporkan pemain yang melakukan kesalahan, supaya sadar atas perbuatannya yang selalu bermain sembarangan

⁵⁷ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 61.

⁵⁸ Roni Hasan dan Supriyanto, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (30 November 2022).

⁵⁹ Ibid

tanpa memperhatikan *map* dan tidak memikirkan dampak yang akan dialami oleh pemain lainnya.⁶⁰

Data 21

Anton : “*Dimma bân b*j*ng*n mayu se a turtle.*” (Kamu mana *b*j*ng*n* ayo yang mau *turtle*)

Imam : “Oke..oke *otw kok otw.*” (Oke..oke *otw* aku *otw*)

Anton : “Siap, *kok andik ulti.*” (Siap, aku punya *ulti*)⁶¹

Percakapan antara Anton dan Imam, pada percakapan di atas Anton mencari Imam dan mengajak untuk *turtle* yang diikuti tuturan vulgar “*b*j*ng*n*” dalam pengucapannya. Imam menjawab bahwa dirinya menuju ke hero yang dipakai Anton, lalu Anton pun memberitahu pada Imam kalau dirinya punya *ulti*. *Turtle* merupakan monster khusus berbentuk kura-kura raksasa atau *dragon turtle* yang bisa dikalahkan, dengan mengalahkan *turtle* seluruh tim akan mendapatkan *buff* khusus dan juga *gold* tambahan. *ulti* merupakan singkatan dari *ultimate* yang biasa disebut skill pamungkas suatu hero dan biasanya digunakan dalam *game* untuk menghabisi musuh dalam pertandingan.⁶²

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*b*j*ng*n*” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura, kata vulgar tersebut diungkapkan ketika mengalami suatu permasalahan yang membuat perasaan seorang pemain marah, emosi dan kesal akibat ulah salah satu hero yang dipakai, dengan cara mengungkapkan tuturan

⁶⁰ Erwita Nurdianto, “Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian,” *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):144, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

⁶¹ Supriyanto dan Ach Imam Maulidi, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (30 November 2022).

⁶² Ibid

vulgar tersebut seorang pemain dapat memberitahu pada kawan satu timnya bahwa terjadi kesalahan yang membuat dirinya harus mengungkapkan kata tersebut. Bahkan ada juga sebab lain seperti ketika menyuruh rekan satu timnya disertai dengan ungkapan kata vulgar untuk mengejar hero yang jika berhasil dikalahkan akan mendapatkan *buff* khusus dan *gold* tambahan.⁶³

Data 22

Fian : “*Esme l*nt*-l*nt**, beraninya bawa kawan.”

Imam : “Santuy..santuy gue *cover* lu entar.”

Fian : “Oke siap gue juga lagi gak ada *ulti*.”⁶⁴

Percakapan antara Fian dan Imam. Fian yang memulai percakapan dengan tuturan kata vulgar “*l*nt**” karena hero *Esmeralda* berani membawa kawan yang membuat Fian kesal akan hal tersebut. Kemudian Imam dengan tegasnya menenangkan dan siap membantu untuk *cover* Fian, Fian pun memberitahu bahwa dirinya tidak memiliki *ulti*. *Esmeralda* merupakan hero manis yang lincah mempunyai durabilitas yang kuat, hero ini bisa menghasilkan *damage* besar dengan item yang tepat. Sedangkan *cover* adalah melindungi pemain yang berperan penting dalam permainan, serta *ulti* merupakan singkatan dari *ultimate* yang biasa disebut *skill* pamungkas suatu hero dan biasanya digunakan dalam *game* untuk menghabisi musuh dalam pertandingan.⁶⁵

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “*l*nt**” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut yang

⁶³ Muhammad Rais Almajid, “Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):179, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

⁶⁴ Moh Alfian dan Ach Imam Maulidi, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (30 November 2022).

⁶⁵ Ibid

digunakan sebagai ungkapan ketika seorang pemain *game* kesal terhadap hero *Esmeralda* yang berani membawa kawan untuk melawan para pemain satu tim, pada saat itu keadaan dari salah satu tim dalam permainan tidak memiliki *ulti* untuk menghabisi musuh dalam pertandingan yang membuat dirinya kesal tidak bisa bertahan saat serangan musuh sudah dihadapan para hero yang dipakai pemain. Akan tetapi, untungnya masih ada rekan satu timnya yang berhasil bersembunyi dari kejaran musuh dan membantu untuk melindungi para pemain yang berperan penting dalam permainan atau hero yang masih dapat bertahan.⁶⁶

Data 23

Feri : “*Bh*ngk* bân mon satea, kala la kala soro sapa deri gellek amain bân sarombân.*” (Kamu *m*t** kalau sekarang, kalah ya kalah suruh siapa dari tadi mainnya sembarangan)

Anton : “Biasa cuk *ngetroll perret* ha..ha..ha.” (Biasa cuk *ngetroll* begitu padat ha..ha..ha)⁶⁷

Percakapan antara Feri dan Anton. Feri dalam percakapan di atas sangat jelas dalam tuturannya bahwa sangat kesal dan tidak peduli pada hero yang mati milik Anton karena Anton mainnya sembarangan bahkan Fery sampai menuturkan kata vulgar “*bh*ngk**.” Lalu Anton merespon kalau heronya *ngetroll* begitu padat, sambil tertawa dalam penyampainnya. *Ngetroll* merupakan tindakan *player* yang melakukan hal-hal menyebalkan yang bertujuan menyalurkan kejahilan atau keisengan dari *player*. Akibat dari keisengan pemain *game* biasanya pasti akan berdampak pada terjadinya masalah, bisa saja ada musuh yang mengincar atau bahkan membuat hero yang dipakai mati konyol di serang musuh.⁶⁸

⁶⁶ Rendi Setiawan, “Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP” (Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2020), 40.

⁶⁷ Go Fery Ja’far Shodiq dan Supriyanto, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (30 November 2022).

⁶⁸ Ibid

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*bh*ngk**” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura, kata vulgar tersebut menandakan bahwa seorang pemain *game* sangat kesal akibat cara main dari salah satu timnya sembarangan karena hero yang dipakai melakukan hal-hal menyebalkan dengan tujuan berbuat jahil atau iseng pada pemain lain. Sehingga yang didapat berwujud kekalahan akibat dari keisengan pemain *game*, seringkali ketika melakukan tindakan bermain-main tanpa adanya keseriusan saat bermain akan membuat permainan berakhir sia-sia tanpa mendapatkan poin tambahan.⁶⁹

Data 24

Fian : “*Sun br*ngs*k*, beraninya main *split push* doang.”

Feri : “Gara-gara lu sih gak lihat *map*, jadi *sun*nya gak bisa *ngepush*.”⁷⁰

Percakapan di atas dilakukan oleh Fian dan Feri. Fian dibuat kesal oleh *sun* yang beraninya main *split push* saja, diikuti tuturan kata vulgar “*br*ngs*k*.” Kemudian Feri menyalahkan Fian karena tidak melihat *map*, jadinya *sun* tidak bisa *ngepush*. *Sun* merupakan salah satu hero yang mempunyai kemampuan sangat unik berkat *doppelganger* miliknya. Sedangkan *split push* adalah mendorong *lane* terpisah dari fokus tim, baik kawan maupun lawan demi merusak tempo permainan. Oleh karena itu, akibat lalai tidak memperhatikan *map* seorang pemain *game mobile legends* yang memakai hero dengan kemampuan unik tidak

⁶⁹ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 54.

⁷⁰ Moh Alfian dan Go Feri Ja’far Shodiq, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (30 November 2022).

dapat melakukan tindakan mendorong tim untuk meningkatkan ranking di *game*.⁷¹

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan peneliti di Desa Larangan Luar dengan temuannya tentang kata vulgar “br*ngs*k” termasuk bentuk vulgar bahasa Indonesia, kata vulgar tersebut diungkapkan sebagai tanda bahwa seorang pemain kesal dengan cara main rekan satu timnya yang tidak memperhatikan *map*, sehingga hero yang memiliki kemampuan sangat unik tidak dapat ngepush dan tidak bisa meningkatkan ranking dalam permainan *game mobile legends*. Disitulah kondisi pemain dibuat kesal oleh rekannya sendiri yang mengakibatkan permainan akan berakhir dengan kekalahan. Fungsi memperhatikan *map* supaya dapat mengontrol adanya serangan dari lawan atau mengetahui letak musuh yang berkeliaran.⁷²

Data 25

Roni : “*Addu kok maté kenning kroyok.*” (Aduh Aku mati kena keroyok)

Fian : “*Kokla ngucak jhâ' bâde moso kêng be'en k*p*k.*” (Akukan bilang kalau ada musuh tapi kamu **b*d*k**)⁷³

Percakapan antara Roni dan Fian. Roni sambil menghela nafas karena heronya mati kena keroyok. Fian pun merespon sambil menegur bahwa dirinya sudah memberitahu sebelumnya kalau ada musuh tapi Roni “*k*p*k*” kata vulgar itulah muncul dari tuturan Fian. Kata tersebut menandakan bahwa Roni memang tidak mendengar arahan dari Fian, maka hero yang dipakainya mati kena keroyok

⁷¹ Ibid

⁷² Erwita Nurdianto, “Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian,” *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):144, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

⁷³ Roni Hasan dan Moh Alfian, Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*, (30 November 2022).

akibat salah dirinya sendiri. Jadi ketika melakukan suatu permainan *game* khususnya dalam permainan *game mobile legends* seorang pemain harus berkonsentrasi, mendengarkan arahan, dan memperhatikan adanya serangan dari lawan agar tidak mati konyol serta bisa bertahan dari kejaran musuh yang selalu mengintai kemanapun bersembunyi untuk melakukan tembakan agar mendapatkan tambahan poin ketika berhasil mengalahkan lawannya.⁷⁴

Hal ini diperkuat dengan hasil simak bebas libat cakap dan catat yang dilakukan oleh peneliti di lapangan tepatnya di Desa Larangan Luar yang menemukan bahwa ada penggunaan kata vulgar “*k*p*k*” termasuk pada bentuk vulgar bahasa Madura, yang mana kata vulgar tersebut digunakan oleh pemain *game* ketika perasaannya sedang kesal terhadap rekan satu timnya dengan berbagai masalah yang dialami saat melakukan permainan *game*, salah satu masalahnya yaitu seorang pemain *game* ketika diberikan arahan tidak mendengar apa yang diarahkan, maka akibatnya mati konyol tanpa dapat menyerang balik musuh. Itulah yang membuat rekan satu timnya greget sampai mengatakan kata vulgar tersebut pada temannya sendiri, karena dianggap temannya sedang mengalami gangguan pada pendengarannya, sehingga apapun yang diusahakan untuk menyelamatkan rekan timnya yang diserang musuh tidak berguna.⁷⁵

⁷⁴ Ibid

⁷⁵ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 41.

2. Jenis Bahasa Vulgar yang dituturkan Anak Milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan

Selanjutnya untuk hasil data yang peneliti dapatkan tentang jenis bahasa vulgar yang sering dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan dalam permainan *game mobile legends* yang tercantum pada tabel di bawah ini.⁷⁶

No	Bentuk Bahasa Vulgar	Jenis Bahasa Vulgar							
		K	B	MH	BB	BT	KK	A	P
1	Anjing		✓						
2	Setan			✓					
3	Sialan	✓							
4	Bangsas		✓						
5	<i>Bhâtang</i> (bangkai)		✓						
6	Ngentot							✓	
7	Jangkrik		✓						
8	<i>Gile'e</i> (gila)	✓							
9	<i>Colo'en</i> (mulutnya)					✓			
10	Tolol	✓							
11	Mampus	✓							
12	Kampret		✓						
13	Taik				✓				
14	<i>Bhuddhu</i> (bodoh)	✓							
15	Babi		✓						
16	Pengecut	✓							
17	Kambing		✓						
18	<i>Mataen</i> (matanya)					✓			
19	<i>Museng</i> (musang)		✓						
20	Celaka	✓							
21	<i>Bejingan</i> (bajingan)								✓
22	Lonte								✓
23	<i>Bhângka</i> (mati)	✓							
24	Brengsek	✓							
25	<i>Kopok</i> (budek)	✓							

⁷⁶ Para Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar, Hasil Sadap, Simak Bebas Libat Cakap, dan Catat, (30 November 2022).

Keterangan

K	: Keadaan
B	: Binatang
MH	: Makhluk Halus
BB	: Benda-Benda
BT	: Bagian Tubuh
KK	: Kekerabatan
A	: Aktivitas
P	: Profesi

Hasil paparan data dan temuan penelitian yang didapatkan oleh peneliti tentang jenis bahasa vulgar terdapat beberapa jenis bahasa vulgar yang digunakan, akan tetapi tidak semua jenis bahasa vulgar digunakan oleh anak milenial dalam bertutur kata saat melakukan permainan *game mobile legends* yang bertempat di Desa Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa dari 8 jenis bahasa vulgar ada 1 yang tidak digunakan oleh pemain *game* yaitu kekerabatan. Namun yang paling banyak digunakan adalah jenis keadaan terdapat 10 bentuk diantaranya berupa kata s**l*n, g*l** (g*l*), t*l*l, m*mp*s, bh*ddh* (b*d*h), p*ng*c*t, c*l*k*, bh*ngk* (m*t*), br*ngs*k, k*p*k (b*d*k). Jenis binatang terdapat 8 bentuk diantaranya berupa kata *nj*ng, b*ngs*t, bh*t*ng (b*ngk**), j*ngkr*k, k*mpr*t, b*b*, k*mb*ng, m*s*ng (m*s*ng). Jenis makhluk halus terdapat 1 bentuk berupa kata s*t*n. Jenis benda-benda terdapat 1 bentuk berupa kata t**k. Jenis bagian tubuh terdapat 2 bentuk berupa kata c*l**n (m*l*tny*) dan m*t**n (m*t*ny*). Jenis aktivitas terdapat 1 bentuk berupa kata ng*nt*t. Jenis yang terakhir adalah profesi terdapat 2 bentuk berupa kata b*j*ng*n (b*j*ng*n) dan l*nt*.

B. Pembahasan

Pada pembahasan ini akan membahas hasil penelitian tentang paparan data dan temuan penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yaitu bentuk bahasa vulgar dan jenis bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan.

1. Bentuk Bahasa Vulgar yang dituturkan Anak Milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan

Vulgar adalah varian sosial yang ditandai dengan penggunaan bahasa bagi orang yang terbatas pendidikannya dan tidak berpendidikan tergantung pada tingkat pengetahuan penutur. Bahasa vulgar jarang digunakan saat berkomunikasi dengan orang lain karena dianggap tidak sopan. Bahasa vulgar biasanya digunakan untuk tujuan tertentu oleh sebagian kecil masyarakat.⁷⁷

Vulgar termasuk dalam variasi bahasa dari segi penutur, yaitu sosiolek yang berkaitan dengan status, golongan, dan kelas sosial penutur. Vulgar memiliki arti varian bahasa yang tidak sopan dan secara tata bahasa tidak sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD), tetapi hal ini diyakini untuk digunakan secara bebas oleh sekelompok orang untuk menunjukkan kelas yang berbeda dari mereka yang tidak memahami bahasa tersebut.⁷⁸

Vulgar merupakan varian yang dianggap sangat rendah karena sebagian besar penggunaannya umumnya termasuk orang-orang berpendidikan rendah. Variasi linguistik ini juga terkait dengan pengucapan kata-kata menggunakan

⁷⁷ Nengah Suandi, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 38.

⁷⁸ Ni Nyoman Padmadewi, Putu Dewi Merlyna dan Nyoman Pasek Hadi Saputra, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 8.

bahasa yang tidak pantas atau kasar, bahkan terkadang mengandung makna yang kotor untuk diucapkan.⁷⁹

Bagi mereka yang pendidikan bahasanya kurang, mereka cenderung mengekspresikan diri secara langsung tanpa memperhatikan bentuk bahasa yang diucapkan dengan orang lain. Sebab itu, bahasa yang digunakan adalah bahasa bercirikan kata kasar. Kata-kata kasar telah menjadi kebiasaan percakapan sehari-hari karena dianggap wajar bagi orang yang tidak berpendidikan. Akan tetapi, bagi orang yang berpendidikan sering dihindari karena dianggap kurang sopan. dikehidupan bermasyarakat, orang berilmu dipandang memiliki status sosial yang lebih tinggi, sehingga mereka dapat menepatkan bahasa digunakan dengan status mereka. Oleh karena itu, vulgar dapat diartikan sebagai bahasa pada tingkat yang lebih rendah dari bahasa formal.⁸⁰

Vulgar dianggap sebagai ekspresi ketidaksopanan untuk dikatakan kepada orang lain. Seringkali alasan seorang pembicara menggunakan bahasa kotor adalah karena mereka tidak dapat mengendalikan emosinya. Selain itu, situasi yang membuat kesal atau membuat hati marah termasuk dalam alasan mengapa seseorang berbicara kotor. Hal ini dapat mengakibatkan pembicara menentukan ekspresi yang berbeda untuk mengungkapkan kekecewaan, kekesalan, atau bahkan kemarahan pada seseorang yang menimbulkan perkataan kasar.⁸¹

⁷⁹ Mastang, "Penggunaan Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja Masyarakat Desa Mattabulu Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 23.

⁸⁰ Citra Dewi Marinda, Syamsul Rijal dan Irma Surayya Hanum, "Variasi Bahasa dalam Film Serigala Terakhir: Kajian Sociolinguistik," *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, vol. 6, no. 2 (April, 2022):661, <https://media.neliti.com/media/publications/413285-none-b05db515.pdf>.

⁸¹ Rani Setiawaty dkk, "Pengidentifikasian dan Pengkreasian Ungkapan Vulgar pada Komentar Akun Facebook Presiden Joko Widodo sebagai Inovasi Bahan Ajar," *Prosiding Seminar Nasional Geotik* (2018): 29, <http://hdl.handle.net/11617/9781>.

Vulgar dikalangan anak-anak sampai dewasa kebanyakan digunakan saat bermain *game online* khususnya paling banyak penggunaan kata vulgar saat permainan *game mobile legends*, karena dengan adanya permainan *game* membawa pengaruh terhadap perilaku berbahasa yang kasar. Terdapat ciri khas variasi bahasa yang digunakan ketika berinteraksi saat melakukan permainan *game online* dan tak jarang variasi bahasa khususnya bahasa vulgar turut terbawa dalam bentuk komunikasi sehari-hari dari kelompok pemain.⁸²

Adapun bentuk bahasa vulgar yang sering digunakan oleh anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan berdasarkan hasil paparan data dan temuan data melalui metode simak dengan beberapa teknik dasar terdapat dua bentuk bahasa vulgar yaitu bentuk vulgar bahasa Indonesia dan bentuk vulgar bahasa Daerah atau bahasa Madura sebagai berikut:⁸³

a. Bentuk vulgar bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa nasional yang memegang peran sangat penting bagi warga negara Indonesia dalam hal berinteraksi dengan sesama. Dengan bahasa Indonesia dapat mempermudah warga untuk berkomunikasi guna meningkatkan kemampuan berbahasa para guru, yang nantinya harus menjadi model bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan bahasa Indonesia perlu dihormati guna melestarikan bahasa Indonesia dalam menghadapi

⁸² Lalu Muhammad Ilham Fajri dkk, "Perilaku Berbahasa *Youtuber Gaming Mobile Legends*," *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, vol. 6, no. 1 (April, 2022): 87, <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6753>.

⁸³ Atin Wahidatin, "Telaah Bahasa Vulgar dalam Berita-berita Kriminal pada Harian Memo Arema Edisi September-Oktober Tahun 2012" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2013), 34.

banyaknya pengaruh globalisasi, salah satunya pada tingkat pendidikan.⁸⁴ Berikut ini merupakan data yang mengandung vulgar bentuk bahasa Indonesia.

Data 1

Anjing adalah hewan yang bisa dipelihara untuk keperluan rumah sebagai penjaga, memangsa dan termasuk binatang menyusui. Pemilihan anjing sebagai kata vulgar dikarenakan menurut agama islam hewan tersebut bersifat najis dari air liur yang dikeluarkan. liar dan suka mengendus. Oleh karena itu, pemain *game* terinspirasi untuk menggunakan kata anjing sebagai kata vulgar, karena anjing memiliki makna berkonotasi negatif. Selain itu, penyebab seorang pemain emosi karena dituturkan ungkapan vulgar dengan kata anjing yang disamakan terhadap dirinya yang mendapatkan makian.⁸⁵

Data 2

Setan merupakan sifat setiap makhluk yang membangkang, tidak taat, jahat, suka melawan, suka maksiat, baik dari golongan manusia ataupun jin. Kata setan tersebut biasa dituturkan saat pemain merasa malas dengan timnya karena selalu tidak sesuai kesepakatan, sehingga kerap muncul tuturan tersebut dalam permainan *game*. Ungkapan dengan kata vulgar setan menandakan seorang pemain *game* sering kali membangkang apabila diberikan arahan, sehingga disamakan dengan setan atau hanya sekedar ungkapan untuk menunjukkan

⁸⁴ Nimas Permata Putri, "Eksistensi Bahasa Indonesia pada generasi Millennial," *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* vol. 5 no. 1 (Juni, 2017): 45, <http://doi.org/10.25273/widyabastra.v5i1.1891>.

⁸⁵ Muhammad Rais Almajid, "Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik," *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):175, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

keadaan yang dirasakan pemain saat kesal pada rekan timnya yang berbuat kesalahan.⁸⁶

Data 3

Sialan mempunyai arti orang yang sial atau yang mendatangkan sial, maksudnya segala usaha yang dilakukan selalu gagal. Kata sialan biasanya dipakai untuk memaki orang lain, maka karena sudah menjadi kebiasaan sebagai kata memaki sehingga sering digunakan oleh kalangan anak muda yang bermain *game*. Kata sialan dapat menggambarkan seorang pemain *game* sedang emosi akibat lawannya sering jengkel saat menyerang sampai kalah ditangan lawan.⁸⁷

Data 4

Bangsat dapat diartikan pada beberapa artian. Pertama, termasuk kata benda yang berarti kepinding. Kedua, diartikan orang-orang dengan kebiasaan buruk. Ketiga, sebagai kata sifat, yaitu melarat atau miskin. Namun pemakaian kata bangsat dalam permainan *game* biasanya dikaitkan dengan benda yang lebih mengarah pada jenis binatang yang hidup dengan meminum darah manusia dan berdarah panas. Oleh sebab itu, para pemain lebih sering menggunakan kata tersebut karena memang sangat buruk dalam kenyatannya, maka kata bangsat inilah yang dapat menggambarkan ekspresi kekecewaan dari para pemain.⁸⁸

⁸⁶ 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): 56, <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>

⁸⁷ Erwita Nurdianto, "Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian," *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):145, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

⁸⁸ Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar dan Irma Noeviyanti, "Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam *Game Online Free Fire*," *Jurnal Paradigma Madani*, vol. 9, no. 1 (2022):75, <https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>.

Data 6

Ngentot artinya berhubungan seks, kata tersebut sangat kasar karena tidak boleh diucapkan di depan umum. Alasannya, kata ini adalah kegiatan yang dilakukan secara tertutup oleh sepasang keluarga yang resmi menikah. Adanya kata tersebut pemain *game* sengaja menggunakannya sebagai kata vulgar untuk membuat lawan mainnya malu dan marah. Apabila kata vulgar tersebut diungkapkan salah satunya karena penutur merasa geram pada timnya yang tidak melakukan serangan, tetapi hanya mengawasi saja tanpa ada gerakan membantu kawannya yang kesusahan. Maka dengan adanya kata vulgar tersebut bertujuan agar para rekannya sadar atas kesalahan yang diperbuat.⁸⁹

Data 7

Jangkrik adalah serangga yang biasa diberikan pada burung untuk dimakan, dengan ciri-ciri kepala hampir bulat, dan antena panjang seperti benang. Namun kata jangkrik biasa digunakan sebagai tuturan vulgar yang diungkapkan dengan nada kasar sebagai bentuk kemarahan terhadap serangan yang diberikan oleh lawan saat sedang asyik bermain *game*. Oleh karena itu, kata vulgar tersebut dipilih sebagai ungkapan yang digunakan oleh pemain *game* untuk mengekspresikan keadaan dirinya yang sedang marah agar para pemain lain mengerti saat ada situasi yang harus diperhatikan bukan asal bermain yang menyebabkan kekalahan.⁹⁰

⁸⁹ Muhammad Rais Almajid, "Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik," *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):178, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

⁹⁰ Fajjah Ida Fatmawati dan Teguh Setiawan, "Penerjemahan Kosakat Budaya dalam Film *Yowis Ben I*," *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, vol. 9, no. 2 (2019):143, <https://doi.org/10.26714/lensa.9.2.2019.137-155>.

Data 10

Tolol merupakan kata sifat yang mempunyai arti sangat bodoh apabila diterangkan sesuatu tidak cepat mengerti bahkan tidak bisa menerima ketika diajarkan sesuatu apalagi disuruh mempelajari. Hal ini menjadi alasan seringkali pemain *game* menggunakan kata tolol untuk ditunjukkan kepada lawan mainnya. Biasanya kata vulgar tersebut digunakan untuk menunjukkan bahwa seorang pemain sengaja mengungkapkan kata itu karena sewot terhadap teman satu timnya yang sulit untuk memahami teknik bermain yang sesuai dengan arahan.⁹¹

Data 11

Mampus mempunyai arti mati dengan penekanan kata yang agak kasar ketika diucapkan kepada orang lain karena akan menyinggung lawan tutur yang salah paham terhadap maksud kata tersebut, biasanya kata mampus diucapkan untuk bercanda kepada teman karib yang sudah biasa dengan kata-kata kasar seperti itu. Hal ini yang menjadi alasan sering kali kata tersebut digunakan tanpa sadar ketika diungkapkan pada lawan *game*.⁹²

Data 12

Kampret termasuk pada jenis binatang yang memiliki arti kelelawar kecil pemakan serangga, hidungnya berlipat-lipat. Apabila dikaitkan dengan kata vulgar kampret sangat sering diungkapkan sebagai bentuk kekesalan yang diutarakan lewat tuturan yang kasar karena pelafalan katanya menggunakan nada tinggi dan

⁹¹ Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, "Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*)," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 2 (Februari 2022): 209, <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>.

⁹² Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar dan Irma Noeviyanti, "Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam *Game Online Free Fire*," *Jurnal Paradigma Madani*, vol. 9, no. 1 (2022):76, <https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>.

keras sehingga terkesan kasar saat diucapkan pada orang lain utamanya saat sedang melakukan permainan *game*.⁹³

Data 13

Taik adalah kata tidak baku dari kata tahi, memiliki arti berbagai kotoran, endapan atau barang yang dianggap sebagai sisa makanan berasal dari perut yang keluar melalui anus makhluk hidup. Kata tahi diberi reputasi buruk di lingkungan. Tahi tergolong benda menjijikkan, jadi pemain *game* menjadikan kata tahi sebagai kata vulgar yang menggambarkan lawannya menjijikkan karena cara bermainnya.⁹⁴

Data 15

Babi termasuk hewan beranak yang hidup di tempat becek dan biasanya memakan apapun yang ada, terutama kotorannya sendiri. Binatang ini juga mempunyai sifat sangat bernaflu dan pemalas. Itu sebabnya pemain menggunakan kata babi sebagai kata yang vulgar. Maka tidak heran jika penutur mengungkapkan kata vulgar tersebut sebagai penyamaan pemain lawan dengannya, dikarenakan memiliki sifat bermain yang malas dan hanya ingin enaknya saja.⁹⁵

Data 16

Pengecut mempunyai arti penakut maksudnya hilangnya keberanian untuk tampil karena menghindari tanggung jawab, bahkan tidak berani menghadapi kenyataan dan tidak memiliki integritas diri. Sehingga kata pengecut sering kali

⁹³ Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, "Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*)," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 2 (Februari 2022): 208, <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>.

⁹⁴ Muhammad Rais Almajid, "Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik," *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):177, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

⁹⁵ Ibid. 176.

dipakai sebagai bentuk penggambaran ekspresi pemain saat bertutur kata vulgar menggunakan kata tersebut pada timnya atau saat melakukan permainan solo, kemudian tanpa sadar dituturkan kata pengecut dengan nada kesal. Kata vulgar tersebut ditujukan agar para pemain yang bermain semauanya bisa sadar pada kesalahan yang sudah diperbuat bahkan dapat memperbaiki cara bermainnya.⁹⁶

Data 17

Kambing merupakan hewan berukuran sedang, herbivora, berkuku rata, memakan rumput dan tandunya bergeronggang. Umumnya dipelihara sebagai binatang ternak untuk diambil susu, bulu, dan dagingnya. Oleh karena itu, pemain *game* terinspirasi untuk menggunakan binatang kambing sebagai kata vulgar sebagai bentuk ungkapan kekesalan saat permainan berada diposisi tidak aman dan pemain satu tim saling membantu agar permainan tetap berlangsung aman dari serangan musuh yang menghadang.⁹⁷

Data 20

Celaka dapat diartikan selalu mendapatkan kesulitan, kemalangan, kesusahan dan kesialan. biasanya kata celaka diucapkan karena mendapatkan kesulitan yang dihadapi saat hero yang dikuasai tidak sesuai intruksi, pada akhirnya akan menggunakan kata tersebut sebagai bentuk ungkapan yang kasar dengan pengucapan penuh emosi. Hal ini yang menjadi alasan sering kali kata celaka digunakan ketika diungkapkan pada rekan satu tim atau lawan *game*.⁹⁸

⁹⁶ Erwita Nurdiyanto, "Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian," *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):144, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

⁹⁷ Sabbihisma Debby Satiti dan Nadia Khumairo Ma'shumah, "Penggunaan Umpatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kudus," *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, vol. 9, no. 1 (2021): 75, <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v9i1.46162>.

⁹⁸ Erwita Nurdiyanto, "Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian," *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):144, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>

Data 22

Lonte adalah istilah vulgar yang mengacu pada pelacur, wanita tunasusila, sundal dan perempuan jalang. Kata ini sangatlah kasar apabila diucapkan ketika sedang bertutur kata dengan orang lain karena yang orang ketahui bahwa lonte termasuk pada pekerjaan yang sangat buruk bahkan katanya pun sangat tidak baik untuk diungkapkan. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa kata tersebut sering digunakan oleh pemain *game* karena ditujukan sebagai ungkapan kemarahan.⁹⁹

Data 24

Brengsek merupakan sesuatu yang kacau sekali, tak beres dan tak becus, baik berkaitan dengan tata tertib dan pelaksanaan kegiatan. Kata brengsek biasanya digunakan oleh pemain *game* untuk mengungkapkan kekesalan dan kemarahan atas perilaku yang tidak sesuai sehingga muncul perkataan kasar karena menyebabkan kekelahan atau membuat amburadul permainan saat tidak mengikuti arahan. Sehingga sangat penting bagi para pemain untuk mengikuti aturan, arahan, dan memperhatikan map supaya hasil permainan dapat berakhir secara maksimal menuju kemenangan.¹⁰⁰

b. Bentuk vulgar bahasa Daerah atau bahasa Madura

Bahasa Madura ialah salah satu bahasa daerah yang banyak dituturkan oleh penduduk asli Madura baik berada di pulau Madura maupun di luar Madura. Oleh karena itu, dengan adanya bahasa Madura digunakan sebagai sarana

⁹⁹ Rendi Setiawan, "Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP" (Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2020), 40.

¹⁰⁰ Erwita Nurdiyanto, "Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian," *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, vol. 8, no. 2 (November 2018):144, <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.

komunikasi dengan pihak yang berkepentingan. Bahasa Madura dituturkan oleh lebih dari 13 juta orang penutur atau sekitar 5% masyarakat yang tersebar luas di Indonesia. Dengan demikian, bahasa Madura merupakan bahasa keempat yang paling banyak digunakan di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya Madura.¹⁰¹ Berikut ini merupakan data yang mengandung vulgar bentuk bahasa Madura.

Data 5

Bhâtang dapat diartikan bangkai atau tubuh hewan yang sudah mati dan membusuk. Kata *bhâtang* dalam ungkapan vulgar biasanya sering digunakan sebagai ungkapan mengolok-olok rekan timnya saat permainan *game* pada posisi tidak aman atau bisa juga sebagai ungkapan kekesalan karena kalah dalam permainan. Jadi kata vulgar tersebut dituturkan oleh pemain *game* ketika mengalami keadaan sulit, seperti saat dalam permainan ada salah satu hero yang dipegang rekan satu timnya cara bermainnya tidak sesuai harapan, adanya membuat pemain kesal karena tidak bisa memberikan posisi aman dan tidak bisa mendapatkan tambahan poin.¹⁰²

Data 8

Gile'e merupakan kata yang mempunyai makna gila atau tidak waras, biasanya kata *gile'e* dituturkan terhadap seseorang yang berperilaku gila atau seseorang yang hanya pura-pura berperilaku gila namun pikirannya waras. Hal ini yang menjadikan pemain *game* menggunakan kata *gile'e* karena ketika sedang

¹⁰¹ Albaburrahim, *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik* (Bojonegoro: CV. Madza Media, 2019), 33.

¹⁰² Luh Putu Ary Sri Tjahyanti, "Pendeteksian Bahasa Kasar (*Abusive Language*) dan Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) dari Komentar di Jejaring Sosial," *Daiwi Widya Jurnal Pendidikan*, vol. 7, no. 1 (2020):5, <https://doi.org/10.37637/dw.v7i2.248>.

mengalami kekalahan atau kekecewaan akan muncul tutur kata tersebut. Selain itu, kata vulgar tersebut dituturkan pasti ada penyebab yang membuat keadaan seorang pemain kecewa, salah satunya ketika hero yang dianggap memiliki kemampuan yang bagus malah tidak sesuai seperti biasanya, malah yang ada tidak dapat diarahkan pada permainan yang benar sehingga dari situ muncul kekecewaan disertai ungkapan vulgar *gile'e*.¹⁰³

Data 9

Colo'en berarti mulut dalam bahasa Indonesia, yaitu terletak di kepala dan umumnya termasuk bagian awal dari sistem pencernaan, disebut juga rongga terbuka untuk masuknya makanan dan minuman. Namun berbeda penggunaan kata *colo'en* sering digunakan kepada lawan atau rekan satu tim yang sembarangan dalam berbicara atau bisa juga karena keseringan penggunaan kata tersebut digunakan saat permainan *game*.¹⁰⁴

Data 14

Buddhu mempunyai arti bodoh yang biasanya jika seseorang diberikan suatu pemahaman pasti mau menerima dan mempelajari meskipun tidak bisa. Biasanya juga digunakan oleh pemain *game* apabila cara bermainnya tidak benar dan tidak seperti yang diharapkan atau bisa digunakan untuk mengejek lawannya atau bahkan rekan satu timnya. Sehingga dengan menggunakan kata vulgar tersebut akan membuat dirinya tenang karena akibat dari cara bermain yang tidak benar membuat kesalahan menuju pada kekalahan.¹⁰⁵

¹⁰³ Rizky Musdalifah, "Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik" (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 52.

¹⁰⁴ Ibid. 33.

¹⁰⁵ Ibid. 54.

Data 18

Mataen mempunyai arti mata dalam bahasa Indonesia yang berarti bagian bagian tubuh yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Mata sebagai indera penglihatan mempunyai bagian-bagian yang sesuai dengan fungsinya masing-masing, baik bagian dalam mata, seperti pupil, retina, dan kornea, ataupun bagian luar seperti alis dan kelopak mata. Namun kata *mataen* biasa digunakan dalam bertutur kata vulgar yang dituturkan oleh pemain *game* saat permainan berlangsung apabila terdapat masalah yang menjengkelkan.¹⁰⁶

Data 19

Museng sebutan bahasa Madura yang mempunyai arti musang dalam bahasa Indonesia. Musang dianggap sebagai mamalia predator berkaki empat. Hewan ini dikenal cerdas dan lincah. Walaupun sifatnya yang seperti itu seringkali digunakan binatang tersebut untuk mencuri makanan bahkan menipu musuhnya. Sifat yang dimiliki tersebut termasuk sifat yang buruk sehingga seorang penutur kata vulgar terinspirasi menggunakan kata *museng* sebagai kata vulgar. Kata vulgar tersebut digunakan untuk penuturan dalam permainan *game* yang biasanya disebabkan apabila memberikan arahan, tetapi tidak didengarkan yang pada akhirnya muncul ungkapan kata *museng* sebagai tanda untuk mengekspresikan dirinya yang sedang kesal.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Ibid. 32.

¹⁰⁷ Ibid. 61.

Data 21

Bejingan dalam bahasa Indonesia disebut bajingan artinya pencopet atau pencuri. Bajingan adalah suatu pekerjaan yang terendah serta dilarang agama dikarenakan dapat menyulitkan orang lain. Hal ini yang menyebabkan pemain *game* menggunakan kata bajingan sebagai kata vulgar agar teman bertimnya menyadari jika sudah berbuat kekeliruan atau kekesalan. Salah satu kesalahannya ketika tim pemain sering muncul seketika lawan sedang kritis dan tim lain sedang mengincar kill. Hasilnya, poin diberikan kepada tim yang berhasil membunuh, maka masalah itulah yang membuat pemain kesal disertai bertutur kata vulgar.¹⁰⁸

Data 23

Bhângka memiliki arti mati yang biasa digunakan ketika dalam keadaan kaget atau sebagai ungkapan saat mengejek para pemain *game* yang tidak berkonsentrasi dalam melakukan permainan *game* sehingga akibatnya permainan mengalami kekalahan karena diserang oleh musuh atau bahkan oleh dirinya sendiri yang lalai dalam mengawasi musuh yang berdatangan, maka menyebabkan seorang pemain bertutur kata vulgar menggunakan kata “*bhângka*” untuk menggambarkan situasi yang kesal pada pemain *game* yang berbuat kesalahan agar sadar pada kesalahannya yang membuat permainan menjadi kalah.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Muhammad Rais Almajid, “Tindak Verbal *Abuse* dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):179, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

¹⁰⁹ Rizky Musdalifah, “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik” (Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018), 54.

Data 25

Kopok ketika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu budek, yang merupakan tuli dalam artian pendengarannya mengalami masalah sehingga sulit untuk mendengar perkataan dari orang lain. Kata tersebut biasanya digunakan terhadap seseorang yang pendengarannya bermasalah atau responnya yang lambat ketika sedang melakukan pembicaraan, sehingga kata *kopok* menjadi alasan bagi pemain *game* untuk menggunakannya pada rekan satu timnya yang tidak mendengar ketika diberikan perintah atau arahan.¹¹⁰

2. Jenis Bahasa Vulgar yang dituturkan Anak Milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan

Sosiolinguistik adalah subdisiplin linguistik yang mempelajari tentang bahasa berhubungan pada penggunaan bahasa dalam masyarakat. Dalam sosiolinguistik kita berbicara tentang pengguna, penggunaan bahasa, berbagai konsekuensi dari kontak dua bahasa atau lebih, tingkat tata bahasa, ragam, tempat penggunaan bahasa, dan waktu penggunaan keragaman linguistik.¹¹¹

Sosiolinguistik juga merupakan bidang yang meninjau keunikan dan varian bahasa yang berbeda, serta hubungan antara pengguna dengan karakteristik fungsional dari varian bahasa dalam masyarakat. Dengan demikian, sosiolinguistik dianggap sebagai bidang studi interdisipliner yang mengkaji bahasa dalam konteks penggunaan bahasa di masyarakat. Kajian yang termasuk sosiolinguistik mengamati penutur, variasi bahasa yang digunakan, lawan bicara, dan tujuan percakapan.¹¹²

¹¹⁰ Ibid. 41.

¹¹¹ Abdul Chaer, *Linguistik Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 16.

¹¹² Ni Nyoman Padmadewi, Putu Dewi Merlyna dan Nyoman Pasek Hadi Saputra, *Sosiolinguistik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 2.

Bahasa vulgar diartikan ragam bahasa untuk mengungkapkan pendapat atau pikiran menggunakan kata-kata kasar oleh sekelompok khusus yang ditujukan kepada orang lain. Hal ini pasti mengarah pada kesalahpahaman bagi yang tidak terbiasa mendengar kata kasar atau bahkan terbiasa menggunakan kata-kata formal. Sehingga dapat dikatakan bahwa kata vulgar merupakan simbol suara yang dapat mengidentifikasi diri sendiri, dan ketika berinteraksi dengan orang lain ditandai dengan ciri khas tuturan yang kata kasar.¹¹³

Bahasa vulgar biasanya digunakan saat seseorang berhubungan dengan teman dekat dalam situasi yang sangat informal. Biasanya dalam situasi pribadi atau karena faktor yang membuatnya tidak terkendali. Hal yang sama berlaku untuk pemain *game mobile legends* yang disebabkan oleh suatu hal yang berakibat kehilangan kendali. Pada akhirnya akan menyebabkan penyampaian pesan menjadi kasar kepada rekan satu timnya saat bermain *game mobile legends*, misalnya saat permainan *game* sedang berlangsung.¹¹⁴

Namun mirisnya, kekerasan verbal seringkali dilancarkan pemain terhadap personelnnya saat bermain *game mobile legends*, bahkan saat bermain solo melawan lawannya dalam bentuk kata-kata vulgar. Kata-kata vulgar adalah kekerasan yang digunakan penutur terhadap orang yang menerima perkataan kasar berupa menghina, menjatuhkan dan meremehkan. Dengan begitu kekerasan dengan menggunakan kata-kata vulgar disebut juga dengan kekerasan verbal yang

¹¹³ Niswah Nurfairuziyah, "Bahasa Vulgar dalam Pemakaian Bahasa Indonesia Ranah Iklan (Studi Kasus Iklan Media Elektronik)" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makkasar, 2021), 24.

¹¹⁴ Andi Indri Abriani, Zein Abdullah dan Marsia Sumule, "Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends*," *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, vol. 8, no. 2 (2018):7, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/viewFile/5080/3800>.

mempunyai arti yaitu kekerasan yang dilakukan secara lisan dan tertulis terhadap perasaan orang lain menggunakan bahasa kasar tanpa kontak fisik.¹¹⁵

Kekerasan verbal termasuk jenis kejahatan yang tidak memberikan goresan fisik ditubuh sasarannya, tetapi menyakiti perasaan korban yang mendengarnya saat kata-kata vulgar diungkapkan. Kekerasan verbal kerap lebih sulit dikenali secara jelas karena digunakan dalam bertutur kata yang dilakukan di tempat tertutup seperti di rumah atau tempat tongkrongan para pemain. Akan tetapi efeknya akan sangat serius, utamanya bagi anak-anak yang mendengar langsung tuturan kata vulgar saat permainan berlangsung, karena dengan mudah meniru yang nantinya akan dijadikan alat berkomunikasi sehari-hari.¹¹⁶

Bahasa vulgar bagi para pemaian *game online* khususnya *mobile legends* tentunya pasti memiliki sisi negatif, salah satunya yaitu menggunakan kata kasar tertentu untuk memaki atau menghina pemain lain. Kebanyakan istilah yang dipergunakan mengandung unsur penghinaan pada pemain lain dan hanya *gamers* yang mengetahui maksud dan istilah tersebut. Oleh karena itu, dampak negatif yang diperoleh para pemain *game* yaitu terbiasa dengan kata-kata vulgar disebabkan terbawa pada kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina atau memaki dikalangan para *gamers*, atau malah sebaliknya akan terganggu.

¹¹⁵ Muhammad Rais Almajid, "Tindak Verbal Abuse dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik," *Estetika*, vol. 2, no. 2 (November, 2019):173, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.

¹¹⁶ Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, "Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*)," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3, no. 2 (Februari 2022): 206, <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>.

Selain itu, dasarnya *game online* hanya memberikan dampak terhadap penundaan pekerjaan seorang anak menjadi malas belajar.¹¹⁷

Dengan demikian vulgar sebagai tuturan dalam permainan *game mobile legends* yang dilakukan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan memiliki beberapa jenis vulgar sebagai berikut:¹¹⁸

a. Keadaan

Kata-kata yang menampakkan kondisi tidak nyaman dapat dikatakan satuan bahasa yang sering digunakan dan dimanfaatkan sebagai bentuk makian. Hal ini sering digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan, kekaguman, keheranan, dan sebagainya.¹¹⁹ Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis keadaan yaitu diantaranya berupa kata s**l*n, g**'*(g*l*), t**l, m**mp*s, bh*ddh* (b*d*h), p*ng*c*t, c**k*, bh*ngk* (m*t*), br*ngs*k, k*p*k (b*d*k).

b. Binatang

Kata-kata makian yang biasanya merujuk pada binatang, memiliki sifat yang digunakan untuk mengekspresikan makian secara langsung kepada lawan tuturnya yang mengacu pada binatang pemakiannya bersifat metaforis. Artinya, yang dipilih merupakan sifat-sifat binatang tertentu yang mempunyai kesamaan atau kemiripan dengan seseorang serta situasi yang menjadi objek makian. Untuk menyatakan makian tidak semua nama binatang dapat digunakan. Binatang yang digunakan sebagai kata makian yang memiliki ciri tertentu yaitu kasar,

¹¹⁷ Nugrananda Janttaka dan Wahyu Juniarta, "Analisis Dampak *Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 2 (2020):134, <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>.

¹¹⁸ Dewa Putu Wijayana dan Muhammad Rohmadi, *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 119.

¹¹⁹ Ibid. 119-120.

menyeramkan, kasar, menjijikkan, terlarang dan senang mencari pasangan.¹²⁰

Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis binatang yaitu diantaranya berupa kata *nj*ng*, *b*ngs*t*, *bh*t*ng* (*b*ngk***), *j*ngkr*k*, *k*mpr*t*, *b*b**, *k*mb*ng*, *m*s*ng* (*m*s*ng*).

c. Makhluk Halus

Terdapat tiga kata yang biasa dipakai untuk menuturkan umpatan pada orang lain. Kata tersebut seperti setan, iblis dan setan alas yang termasuk dalam sistem makian makhluk halus yang sering mengganggu manusia.¹²¹ Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis makhluk halus yaitu berupa kata *s*t*n*.

d. Benda-benda

Kata-kata yang biasa digunakan sebagai bentuk kata-kata makian dikaitkan dengan keburukan, seperti bau tidak sedap, suara seram (memekakkan telinga), kotor dan usang (gombal).¹²² Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis benda-benda yaitu berupa kata *t**k*.

e. Bagian Tubuh

Bagian tubuh yang lumrah dipergunakan seperti bentuk untuk mengekspresikan makian karena berkaitan dengan aktivitas seksual yang memiliki sifat pribadi dan tidak dapat didiskusikan secara terbuka kecuali pada forum tertentu.¹²³ Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis bagian tubuh yaitu berupa kata *c*l**n* (*m*l*tny**) dan *m*t**n* (*m*t*ny**).

¹²⁰ Ibid. 120-121.

¹²¹ Ibid. 121-122.

¹²² Ibid. 122.

¹²³ Ibid. 122.

f. Kekeabatan

Kata-kata kekeabatan mengarah kepada seseorang yang mengajarkan hal-hal baik kepada pengikutnya atau yang dihormati seperti ibu, ayah, nenek, kakek, dll. Tetapi mengumpat atau memaki pada lawan bicaranya sering kali penutur mengaitkan dengan kata-kata kekeabatan yang ditambahkan klitika-mu di belakangnya, seperti nenekmu. Namun pada hasil penelitian tidak ada penggunaan jenis kekeabatan.¹²⁴

g. Aktivitas

Sebuah kata yang berkaitan dengan aktivitas, kedua kata umpatan yang ditemukan berkaitan dengan kegiatan seksual. Dilihat dari akhiran yang dipakai, di-, tuturan ini lebih mengacu pada situasi daripada perbuatan.¹²⁵ Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis aktivitas yaitu berupa kata ng*nt*t.

h. Profesi

Kata-kata yang digunakan untuk memaki atau mengumpat untuk mengungkapkan kemarahan sering diucapkan penutur yang berprofesi utamanya yang berprofesi rendah.¹²⁶ Hasil data penelitian yang termasuk pada jenis profesi berupa kata *b*j*ng*n* (*b*j*ng*n*) dan *l*nt**.

¹²⁴ Ibid. 123.

¹²⁵ Ibid. 124.

¹²⁶ Ibid. 124.