

## Bahasa Umpatan pada *Streamer Youtube Game Online Mobile Legend*

Rinaldy Sezar Pratama<sup>1</sup>, Azis<sup>2</sup>, Abdul Haliq<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar; [rinaldysezar@gmail.com](mailto:rinaldysezar@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar; [Azis@unm.ac.id](mailto:Azis@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar; [Abdul.haliq@unm.ac.id](mailto:Abdul.haliq@unm.ac.id)

Article Info	Abstrak
<p><b>Kata Kunci:</b> Sosiolinguistik, <i>Online Games</i>, Pragmatik</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Sociolinguistics, Online Games, Pragmatics</i></p> <p><b>Article History</b> Received: 2024-04-22 Reviewed: 2024-04-22 Accepted: 2024-06-21</p> <p> Lisensi: cc-by-sa</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: Bentuk-bentuk bahasa makian pada YouTube Broadcaster Game Mobile Legend Online, Makna bahasa makian pada YouTube Broadcaster Game Online Mobile Legend, dan Fungsi bahasa makian pada YouTube Broadcaster Mobile Legend Online Permainan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Fokus penelitian ini mengacu pada bahasa makian dari YouTube Broadcaster Game Online Mobile Legend. Data dalam penelitian ini berupa bentuk, makna dan fungsi bahasa makian pada YouTube Broadcaster Game Online Mobile Legend. Sumber data dalam penelitian ini adalah penyiar video YouTube game online Mobile Legend. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik mendengarkan dan teknik menulis. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teori.</p> <hr/> <p><b>Abstract</b></p> <p><i>This research aims to describe: The form of swear language in Mobile Legend Online Game YouTube Broadcasters, The meaning of swear language in the YouTube Broadcaster of the Mobile Legend Online Game, and The function of swear language on the YouTube Broadcaster of the Mobile Legend Online Game. This research uses a qualitative descriptive research type. The focus of this research refers to the swearing language of the YouTube Broadcaster of the Mobile Legend Online Game. The data in this research is in the form, meaning and function of swear language in the Mobile Legend Online Game YouTube Broadcaster. The data source in this research is the YouTube video broadcaster of the Mobile Legend online game. Data collection techniques were carried out using listening techniques and writing techniques. The validity of the data in this research uses theoretical triangulation.</i></p>
Corresponding Author	Rinaldy Sezar Pratama Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar. <a href="mailto:rinaldysezar@gmail.com">rinaldysezar@gmail.com</a>
How to Cite (APA)	

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan emosi diri yang mampu menggambarkan dan mengutarakan keadaan yang ada dalam diri kepada orang lain. Bahasa berfungsi sebagai media untuk berkomunikasi dan menyampaikan ekspresi jiwa (Cahyani, 2021). Ekspresi emosi biasanya muncul secara spontan dari dalam diri dan bersifat pribadi. Walaupun begitu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh berbagai aspek. Bahasa berkembang mengikuti waktu yang berjalan. Salah satu diantaranya adalah ragam bahasa. ragam bahasa merupakan cara seseorang mengekspresikan jiwa dan kepribadian pengarang atau penulis (Tarigan, 2013).

Ragam bahasa atau variasi bahasa merupakan dialek yang muncul sebagai ciri khas dan keunikan masyarakat. Dialek atau variasi bahasa ini dikaji secara khusus oleh cabang ilmu sosiolinguistik. sosiolinguistik merupakan kajian yang dikaitkan dengankondisi

kemasyarakatan. Sociolinguistik mengkaji bahasa dengan memperhitungkan hubungan antara bahasa dengan masyarakat, khususnya penutur bahasa (Sadda, 2022).

Bahasa umpatan merupakan bagian dari variasi bahasa yang dikaji dalam cabang ilmu sociolinguistik. Pada dasarnya, bahasa umpatan biasanya digunakan untuk mengekspresikan emosi kekesalan, amarah, maupun hinaan. Namun, pada penggunaannya, bahasa umpatan atau pada saat ini lebih dikenal sebagai *toxicity* pun memunculkan variasi bahasa yang digunakan untuk mengekspresikan respon seperti kekaguman, respon kaget, dan lain-lain. Keragaman bahasa ini akan terus bertambah sebanding dengan pengguna bahasanya dan luas wilayah penggunaannya (Setiawati, 2019).

Pola hidup manusia telah dipengaruhi oleh teknologi yang berkembang dengan pesat. Dunia yang dulunya dipenuhi oleh permainan-permainan tradisional, kini telah dipengaruhi dengan majunya teknologi. *Gameonline* yang saat ini menggantikan posisi permainan tradisional tak hanya digemari oleh kanak-kanak, namun hampir seluruh jenjang usia menyukai *gameonline*. *Gameonline* merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui perangkat *mobile* maupun komputer. *Game* ini dapat dimainkan orang-perorangan dan kelompok-perkelompok. Selayaknya teknologi lain yang berkembang, *gameonline* juga mengembangkan fitur-fitur yang diaplikasikan di dalamnya. Salah satu fiturnya ialah *chat*. Fitur ini bias diakses Baik verbal maupun nonverbal. Mirisnya, fitur canggih ini biasanya digunakan pemain sebagai tempat untuk menggunakan bahasa umpatan dengan berbagai macam tujuan.

Sebagai bangsa yang menjunjung tinggi kebudayaan dan sopan santun, bahasa umpatan dianggap tabu untuk diucapkan. Tapi, sejalan dengan perkembangan zaman, budaya tersebut mulai terkikis dan terpengaruh oleh faktor-faktor dari luar. Melihat hal ini, peneliti memilih bahasa umpatan sebagai judul kajian karena menganggap bahasa umpatan telah membur dengan percakapan sehari-hari, dalam artian bahwa bahasa umpatan saat ini tak hanya digunakan untuk menggambarkan satu ekspresi saja namun telah berkembang dengan sendirinya sebagai manifestasi dari terkikisnya budaya kita.

Sosial media telah mengambil alih peradaban manusia. Setiap hari kita mampu melihat berbagai bentuk dan tingkah laku makhluk hidup di dalamnya. Masyarakat senantiasa bergantian mengekspresikan dirinya lewat sosial media. Karena sosial media banyak diminati, orang-orang pun memanfaatkannya sebagai ladang pekerjaan, salah satunya pada media youtube. Youtube merupakan media sosial yang berisi konten vidio menarik serta banyak diminati (Sianipar, 2013).

Melalui youtube, orang banyak menonton vidio-vidio untuk media pembelajaran, media bisnis, dan tak lupa pula media hiburan. Youtube menyediakan banyak layanan menarik layaknya media sosial yang lain, salah satu contohnya yaitu fitur live pada youtube. Melalui fitur ini, penonton mampu berinteraksi secara non verbal kepada streamernya. Istilah streamer sendiri telah disematkan kepada orang yang melakukan siaran di youtube. Streamer sendiri telah menjadi suatu komunitas yang besar di youtube karena melihat dari antusias penonton dan jumlah pendapatan yang dihasilkan. Sehingga streamer dapat dianggap sebagai hiburan oleh penontonnya (R King, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bahasa umpatan pada streamer youtube *gameonline mobile legend*. Peneliti memilih game online mobile legend sebagai objek kajian mengingat saat ini *gameonline mobile legend* telah berubah menjadi media dan alat hiburan yang besar sehingga dinilai perlu dilakukan penelitian, karena belum banyak penelitian mengenai bahasa umpatan khususnya yang menjadikan *gameonline mobile legend* sebagai objek kajiannya sekaligus untuk menjadi sumber informasi dan referensi kepada orang-orang yang memainkannya agar mengetahui tentang apa saja bahasa umpatan yang dituturkan melalui media *gameonline mobile legend*.

Penelitian ini menjadikan streamer youtube sebagai subjek kajian karena streamer youtube dinilai sebagai subjek yang ekspresif dalam menggunakan bahasa umpatan, sekaligus mudah untuk diakses datanya.

Teori yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis penggunaan bahasa umpatan pada streamer youtube *gameonline Mobile Legend* adalah teori bahasa umpatan oleh Wijana

yang mengelompokkan bahasa umpatan menjadi 6 bagian, diantaranya yaitu bahasa umpatan yang berupa keadaan, binatang, benda-benda, bagian tubuh, kekerabatan, dan aktivitas (Wijana, 2006:119 dalam jurnal Triadi, 2017).

Penelitian pada bahasa umpatan pada media sosial telah banyak dilakukan sebelumnya. Seperti yang dilakukan Anissa Khomsatun (2019) yang meneliti tentang “Analisis Bahasa Umpatan pada Kolom Komentar Akun Instagram @lambeturah. Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama meneliti bentuk bahasa umpatan di media sosial. Perbedaannya terdapat pada media yang diteliti, peneliti meneliti media Youtube sedangkan Annisa Khomsatun meneliti media Instagram. Penulis juga mengkaji makna dan fungsi bahasa umpatan. Adapun, penelitian yang dilakukan oleh Meguna Eliastuti, dkk (2023) menulis artikel yang berjudul “Analisis Penggunaan Umpatan pada Konten Youtube Milyhya Berudul Voice of All 2.0, Test Panci 2.0, Epic Chicken Dinner”. Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama meneliti bentuk, makna, dan fungsi bahasa umpatan pada media sosial Youtube. Perbedaannya terdapat pada teori dan jenis Game Online yang digunakan peneliti, yakni teori bentuk, makna, fungsi, serta peneliti meneliti Video Youtube Game Online Mobile Legend.

## METODE

Penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian kualitatif deskriptif. Metode pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian (Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos. 2013). Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut dengan mencari data, mengelola data, dan menyajikan data yang ada. Pada proses pencarian data, peneliti menggunakan metode simak dan catat.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan simak dan catat. Artinya, Teknik simak dan catat merupakan teknik yang digunakan ketika seorang peneliti menyimak isi pesan dan hal-hal penting yang berkaitan dengan topik yang ingin dianalisis (Muliana, 2015:44). Teknik menyimak dinilai efisien dan memudahkan peneliti dalam menemukan hal-hal yang menjadi fokus penelitian yakni bahasa umpatan dalam video *penyiar* Youtube mobile legend.

## HASIL

Bentuk bahasa umpatan menurut Wijana (dalam Triadi 2017) mengatakan bahwasanya bahasa umpatan dapat digolongkan menjadi 6 bagian yaitu: keadaan, binatang, kata benda, kekerabatan, bagian tubuh, dan kata kerja/aktivitas, berikut hasilnya:

### Bentuk Keadaan

Bentuk keadaan merujuk kepada hal-hal yang kurang baik atau negatif. Ada beberapa contoh bahasa umpatan yang merujuk pada keadaan, diantaranya yaitu (a) keadaan mental, (b) sifat seseorang, (c) kondisi seseorang, dan (d) peristiwa yang tidak di inginkan. Adapun data-data dalam bentuk keadaan yang diperoleh yaitu:

[Data 1]

*respect, respect, gila sih itu.*

Kata *gila* pada data 1 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada keadaan mental seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas ialah untuk mengungkapkan perasaan kagum setelah menceritakan kenangan masa lalunya yang bekerja di suatu perusahaan.

[Data 2]

*bantu gua level 4. Biarkan aku kenyang, buset! Siap.*

Kata *buset!* Dalam data 2 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada peristiwa peristiwa yang tidak di inginkan. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kaget setelah di kepung oleh lawannya di dalam Game Online Mobile Legend.

[Data 3]

*jablay terbang kau Rafaela.*

Kata *jablay* pada data 3 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada kondisi seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marahnya setelah karakternya dibunuh dan dikepung oleh karakter lawannya.

[Data 4]

*ahh modal ulti kau! Dasar iblis.*

Kata *iblis* pada data ke 4 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat seseorang. fungsi bahasa umpatan pada kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marahnya setelah karakter yang dia gunakan dikalahkan.

[Data 5]

*mana ada naga abu-abu bodoh.*

Kata *bodoh* pada data 5 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kesalnya kepada komentar penontonnya.

[Data 6]

*gak asik banget purify tolol ini guys.*

Kata *tolol* pada data 6 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marah pascol setelah tidak mampu membunuh karakter musuhnya.

[Data 7]

*mati ya mati aja goblok nda usah kau salahkan tetanggamu.*

Kata *goblok* pada data 7 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marah Pascol setelah melihat alasan lawannya yang tidak terima dikalahkan.

[Data 8]

*gila! gua user Nolan.*

Kata *gila* pada data 8 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada keadaan mental seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kagum Pascol akan dirinya sendiri yang sudah mahir menggunakan karakter baru.

[Data 9]

*suara siapa itu kampang!.*

Kata *kampang* pada data 9 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada kondisi seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marahnya setelah ditipu oleh penontonnya.

[Data 10]

*emang anak dajjal kau kurang ajar.*

Kata *anak dajjal* pada data 10 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada kondisi seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marahnya setelah ditipu oleh penontonnya.

[Data 11]

*dasar lemah kau dek!.*

Kata *lemah* pada data 11 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada kondisi seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk menjatuhkan mental lawannya yang sedang terdesak.

[Data 12]

*mampus kau!!.*

Frasa *mampus kau* pada data 12 termasuk kedalam umpatan seruan untuk menunjukkan niat membunuh. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi semangat berapi-api Pascol setelah membunuh karakter yang digunakan lawannya.

[Data 13]

*kau kalau nggak ikhlas bantu aku nggak usah mainyah biadab!!.*

Kata *biadap* pada data 13 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat

seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekesalan Pascol terhadap rekan satu timnya yang menolak kerjasama.

[Data 14]

*pantas sih aku selalu kalah guys, gua ketemu tim idiot.*

Kata *idiot* pada data 14 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekecewaan Pascol terhadap rekan satu timnya setelah kalah dalam pertandingan.

[Data 15]

*yaelah cemen.*

Kata *cemen* pada data 15 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada sifat seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekecewaan Dwi kepada Pascol yang menghilangkan karakter favoritnya.

[Data 16]

*gak adil main mobile legend begitu Brody hitam.*

Kata *hitam* pada data 16 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada kondisi seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekesalan Pascol kepada lawannya yang lebih agresif dibanding dirinya.

[Data 17]

*mati kau brody.*

Frasa *mati kau* pada data 17 termasuk kedalam umpatan seruan untuk menunjukkan niat membunuh. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan perasaan semangat menggebu-gebu Pascol setelah mengalahkan lawannya.

[Data 18]

*dasar tim beban.*

Kata *beban* pada data 18 termasuk kedalam bentuk keadaan karena merujuk pada kondisi seseorang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekesalan Pascol kepada rekan setimnya yang tidak membantu dan kurang kerjasama.

### **Bentuk Binatang**

Bentuk binatang pada bahasa umpatan biasanya ditujukan pada beberapa kondisi baik positif maupun negative. Contoh umpatan dalam bentuk binatang yaitu (a) anjing, (b) bangsat, (c) monyet, (d) babi, dan sebagainya.

[Data 19]

*“bahkan sampai gua ninggalin saipem itu gua nangis anjay.*

Kata *anjay* pada data 19 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan anjing. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas ialah untuk menyampaikan ekspresi bangganya setelah menceritakan kenangan masa lalunya bekerja di perusahaan saipem.

[Data 20]

*bujang inamlah Rafaela babi.*

Kata *babi* pada data 20 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan babi. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kesalnya setelah dikepung oleh lawannya di dalam Game Online Mobile Legend.

[Data 21]

*main 3 lawan 1 anjing.*

Kata *anjing* pada data 21 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan anjing. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan emosi marah setelah dikepung oleh 3 orang lawannya.

[Data 22]

*gak ada damage gua bangsat.*

Kata *bangsat* pada data 22 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk

kepada hewan kutu. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi leganya setelah temannya berhasil membalaskan dendamnya pada Game Online Mobile Legend.

[Data 23]

*dahlah guys gua salah item, anjirrrr anjir.*

Kata *anjir* pada data 23 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan anjing. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi pasrah Pascol setelah melakukan kesalahan saat bermain game *Mobile Legend*.

[Data 24]

*Ruby gua keren banget anjir.*

Kata *anjir* pada data 24 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan anjing. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekaguman Dwi terhadap temannya yang dinilai keren dalam bermain *Mobile Legend*.

[Data 25]

*ini sih kece banget, bangsat.*

Kata *bangsat* pada data 25 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan kelelawar. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekaguman Dwi kepada rekan satu timnya.

[Data 26]

*iyalah, ducati baru rilis langsung beli anying.*

Kata *anying* pada data 26 termasuk kedalam bentuk umpatan binatang karena merujuk kepada hewan anjing. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kesombongan Dwi setelah memamerkan karakter barunya kepada Pascol.

### **Bentuk Binatang**

Kata benda merupakan kata yang menunjukkan sebuah benda. Agar manusia bisa memahami dengan mudah semua jenis benda. Akan tetapi sekarang banyak manusia menjadikan kata benda sebagai umpatan yang tidak baik.

[Data 27]

*tai lah guys, malas gua main.*

Frasa *tai lah* pada data 27 termasuk pada kata benda karena memiliki sifat benda menjijikan. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi pasrahnya ketika penontonnya menuduhnya menggunakan jasa joki saat bermain Game Online Mobile Legend.

[Data 28]

*iya wii, masih ada sampah.*

Kata *sampah* pada data 28 termasuk pada kata benda karena merujuk pada benda yang terbuang. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekesalan Pascol kepada rekan satu timnya yang dinilai kurang hebat dalam bermain *Mobile Legend*.

### **Bentuk Binatang**

Kekerabatan merujuk pada anggota keluarga. Biasanya anggota keluarga tidak luput dari kebiasaan orang dalam mengumpat dan digunakan dalam keadaan yang jelek.

[Data 29]

*buka dong bajunya col, bapak kau buka bajunya.*

Frasa *bapak kau* dalam data 29 merujuk kepada kekerabatan karena menunjukkan anggota keluarga bapak dalam keluarga. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas ialah untuk mengungkapkan perasaan marah setelah di olok-olok oleh penotonnya.

[Data 30]

*opungmu suardi yah.*

Kata *opungmu* pada data 20 merujuk kepada kekerabatan karena menunjukkan anggota keluarga nenek/kakek dalam keluarga. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marahnya setelah dihujat oleh penontonnya di kolom komentar.

### **Bentuk Anggota Tubuh**

Anggota tubuh tak luput digunakan orang-orang dalam mengumpat, biasanya anggota tubuh yang diucapkan merupakan alat vital yang terdapat pada struktur tubuh manusia.

[Data 31]

*emang season berapa sekarang guys? Kok udah season 29 si bujang ini guys?.*

Kata *bujang* pada data 31 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian kelamin perempuan. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kagetnya setelah melihat jumlah season yang ada di Game Online Mobile Legend.

[Data 32]

*bang ni te kau.*

Kalimat *bang ni te* pada data 32 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian lubang pantat manusia. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan semangatnya setelah berhasil mengalahkan lawannya yang telah diincarnya.

[Data 33]

*buah peler, buah peler dia bisa level 10 gimana guys?.*

Frasa *buah peler* pada data 33 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian testis laki-laki. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kagetnya setelah melihat level musuhnya yang lebih tinggi darinya.

[Data 34]

*matamu joki.*

Kata *matamu* pada data 34 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian mata manusia. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kesalnya kepada penonton yang menuduhnya menggunakan joki di dalam permainan Game Online Mobile Legend.

[Data 35]

*tai laso kau!.*

Kata *laso* pada data 35 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian alat kelamin laki-laki. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marahnya setelah ditipu oleh penontonnya.

[Data 36]

*mulutmu itu Fajar.*

Kata *mulutmu* pada data 36 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian mulut manusia. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marah Pascol terhadap komentar penonton yang menghujatnya.

[Data 37]

*kepala otak kau Shabila.*

Frasa *kepala otak* pada data 37 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian otak manusia. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marah Pascol setelah membaca komentar penonton.

[Data 38]

*aku udah capek main 10 ribu match, kau seenaknya ngomong dasar pantat.*

Kata *pantat* pada data 38 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian bokong manusia. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kesal Pascol setelah membaca komentar penontonnya yang terkesan merendahkan dirinya.

[Data 39]

*aduhhh retry kontrol.*

Kata *kontrol* pada data 39 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian alat kelamin laki-laki. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekesalan Dwi setelah tidak mampu membunuh karakter lawannya.

[Data 40]

*gak ada otak guys, permainan orang ini.*

Kata *otak* pada data 40 termasuk ke dalam golongan anggota tubuh karena merujuk pada bagian otak manusia. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kekesalan Pascol karena lawannya yang agresif menyerang karakternya di dalam permainan Mobile Legend.

### **Bentuk Kata Kerja**

Kata kerja pada bahasa umpatan biasanya diucapkan untuk menegaskan aktifitas negatif. Namun, pada daerah tertentu kata kerja juga digunakan untuk menunjukkan keakraban pada orang-orang.

[Data 41]

*bacot banget alpha ini guys.*

Kata *bacot* pada data 41 termasuk kedalam kata kerja karena menunjukkan aktifitas berbicara. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan emosi kesalnya kepada lawannya yang mengolok-oloknya.

[Data 42]

*enggak gitu juga cok.*

Kata *cok* pada data 42 termasuk kedalam kata kerja karena menunjukkan aktifitas bercinta. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi marah Pascol setelah membaca komentar nyeleneh dari penontonnya.

[Data 43]

*dari media mana kau ngentot?.*

Kata *ngentot* pada data 43 termasuk kedalam kata kerja karena menunjukkan aktifitas bercinta. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan ekspresi kesalnya setelah membaca komentar penontonnya yang terkesan menjatuhkan.

[Data 44]

*Kata bantai pada data 44 termasuk kedalam kata kerja karena menunjukkan aktifitas membunuh. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan perasaan semangatnya untuk mengalahkan lawannya.*

[Data 45]

*ku pecahkan kau! ini.*

Frasa *ku pecahkan kau* pada data 45 termasuk kedalam umpatan seruan untuk menunjukkan niat membunuh. Fungsi dari bahasa umpatan dalam kutipan di atas untuk mengungkapkan kemarahan pascol setelah rekan satu timnya tidak dapat diajak kerjasama.

### **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini berdasarkan fokus penelitian, yaitu bentuk, makna, dan fungsi bahasa umpatan pada video Youtube Game Online Mobile Legend. Bentuk bahasa umpatan menurut Wijana (dalam Triadi 2017) terbagi menjadi 6

bagian yaitu: keadaan, binatang, kata benda, kekerabatan, bagian tubuh, dan kata kerja/aktivitas. Bentuk bahasa umpatan secara gramatikal mengandung bahasa kasar, namun jika ditelaah secara makna dan fungsinya, bentuk bahasa umpatan dapat bermakna lain. Biasanya berhubungan dengan pujian, keakraban, dan lain-lain. Maka dari itu peneliti menggunakan teori implikatur percakapan oleh Grice dan teori fungsi bahasa umpatan menurut Andersson dan Trudgill untuk menelaah makna bahasa umpatan secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil analisis data serta kesimpulan yang telah peneliti paparkan, peneliti ingin menyampaikan bahwa hasil penelitian tentang bahasa umpatan ini berkaitan dengan ilmu kebahasaan, yaitu sociolinguistik dan pragmatik. Pengetahuan tentang bahasa umpatan dapat diambil sisi baik dan buruknya, meskipun secara umum bahasa umpatan merupakan bahasa yang tabu, namun sebagai makhluk sosial, kita tidak dapat terlepas dari perkembangan bahasa. Meskipun demikian, sebagai bangsa yang menjunjung tinggi budaya dan tata karma, kita tidak sepatutnya menggunakan bahasa umpatan pada keadaan apapun karena hal tersebut sebenarnya bukan merupakan budaya bangsa dan justru memperburuk perkembangan generasi bangsa Indonesia. Penelitian ini juga berisi tentang implikatur percakapan yang membahas makna tuturan baik secara lisan maupun tulisan, atau mampu memahami maksud seseorang yang tidak diungkapkan secara langsung di kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan pembaca dapat mengerti mengenai implikatur. Peneliti berharap penelitian mengenai bahasa umpatan dapat diambil manfaat serta dijadikan perbandingan pada penelitian kedepannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk bahasa umpatan pada video Youtube Game Online Mobil Legend terbagi menjadi 6 bagian yaitu: keadaan, binatang, kata benda, kekerabatan, bagian tubuh, dan kata kerja/aktivitas. Data yang diperoleh sebanyak 45 data yang diantaranya terdapat 18 data dalam bentuk keadaan, 8 data dalam bentuk binatang, 2 data dalam bentuk kata benda, 2 data yang tergolong bentuk kekerabatan, 10 data dalam bentuk bagian tubuh, dan 5 data dalam bentuk kata kerja. Adapun makna bahasa umpatan terbagi menjadi 2 yaitu makna konvensional dan Non konvensional. Makna konvensional ditemukan sebanyak 32 data sedangkan makna non konvensional ditemukan sebanyak 13 data.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aan Prabowo, Heriyanto. (2013). *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang*. Jurnal Ilmu Perpustakaan. 2 (2): 1-9. <http://ejournal-si.undip.ac.id/index.php/jip%5C.Analisis>
- Adiningtias, Sri Wahyuni. (2017). *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal Kopasta. 4 (1).
- Baskoro, Adi. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta: PT Trans Media.
- Desmirasari, R., Yunisa Oktavia. 2022. *Pentingnya Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran. 2(1).
- Faizun. A. 2015. *Penggunaan Bahasa Umpatan dalam Bahasa Madura*. Jurnal keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. 1(1).
- Fiantika, Fenny Rita., 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Gusnayeti. (2020). *Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Ensiklopedia of Journal, 2(3), 15-22.
- Jannah, A., Wahyu Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). *Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik*. Jurnal Ilmiah Fonema: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Khoirurrohman, T., & Abdan, M. R. (2020). *Analisis Pemakaian Variasi Bahasa Slang Pada*

- Remaja Desa Kalinusu: Kajian Sosiolinuistik*. Jurnal Ilmiah Semantika, 1(02), 1-11.
- King, R, & de La Hera, T. (2020). *Gamer Perception of Endorsements from Fornite Penyiar on Youtube*. En International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20) (pp. 1-3). Association for Computing Machinery.
- Kridalaksana, H. (1981). *Bahasa Baku dalam Majalah Pembinaan Bahasa Indonesia. Jilid II*. Jakarta: Bhratara
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Muliana, S. (2015). *Tindak Tutur Ekspresif Pada Film "Mimpi Sejuta Dolar" Karya Albertheine Endah*. Prosiding Seminar Nasional PRASASTI II: Kajian Pragmatik dalam Berbagai Bidang. DOI: <https://doi.org/10.20961/pras.voi.o>
- Pratika, I Gusti Ngurah Hrishinantra. (2023). *Analisis Penggunaan Bahasa Umpatan dan Teknik Penerjemahan dalam Film High and Low The Movie*. Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia. 3(1).
- Romadlon, Muhammad Ashido. (2022). *Analisis Isi Trash Talking pada Konten Game Online Mobile legend di Akun Youtube Brandont Kent*. (Skripsi). Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Sadda, A., Hadrawi, M., & Nur, M. (2022). *Pemakaian Umpatan dalam Bahasa Luwu pada Mahasiswa IPMIL Raya Unhas: Kajian Sosiolinguistik*. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 8(2), 654-668.
- Sianipar, Aritas Puica. (2013). *PEMANFAATAN YOUTUBE DI KALANGAN MAHASISWA* (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification. Vol 2, No 3.
- Sugiono, Linda Apriliya. 2019. *Trash-Talking dalam Game Online pada User Game Online di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor)*. Jurnal Universitas Airlangga.
- Supriatno, Djoko, Choirul Bachtiar, dan Irma Noeviyanti. (2022). *Kekerasan Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam Game Online Free Fire*. Jurnal Paradigma Madani. 9(1).
- Triadi, Rai Bagus. 2017. *Pegunaan Makian Bahasa Indonesia Pada Media Sosial (Kajian Sosiolinguistik)*. 5: 1-26.
- Wahdiyati, Dini., Rey Vianto Dwi Putra. 2022. *KEKERASAN VERBAL DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE (ANALISIS ISI KUALITATIF KONTEN ULASAN PERMAINAN ONLINE MAINCRAFT DAN MOBILE LEGEND PADA AKUN YOUTUBE MIUVEOX DAN BRANDONKENT EVERYTHING)*. Jurnal Indonesia Sosial Teknologi. Vol 3, No 2.