

**RAGAM BAHASA *GAMER ONLINE* PADA *GAME FREE FIRE* DI  
KELURAHAN TEGAL BESAR JEMBER (KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)**

**SKRIPSI**

Oleh

**Nurul Latifah**

**1710221010**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**2022**

**RAGAM BAHASA *GAMER ONLINE* PADA *GAME FREE FIRE* DI  
KELURAHAN TEGAL BESAR JEMBER (KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh

**NURUL LATIFAH**

**NIM 1710221010**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**2022**



## HALAMAN MOTTO

Keberhasilan manusia ditentukan oleh dirinya sendiri.

Dengan pilihan yang benar, maka ia akan bersinar

**Chairul Tanjung**

Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusaha

menjadi manusia yang berguna

**Albert Einstein**

Kebanyakan orang merasa sukses itu adalah jerih payah diri sendiri,  
tanpa campur tangan tuhan. mengingat tuhan adalah sebagai ibadah  
vertikal dan menolong sesama sebagai ibadah horizontal

**Bob Sadino**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Nurul Latifah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji.

Jember, 27 Juni 2022

Pembimbing I

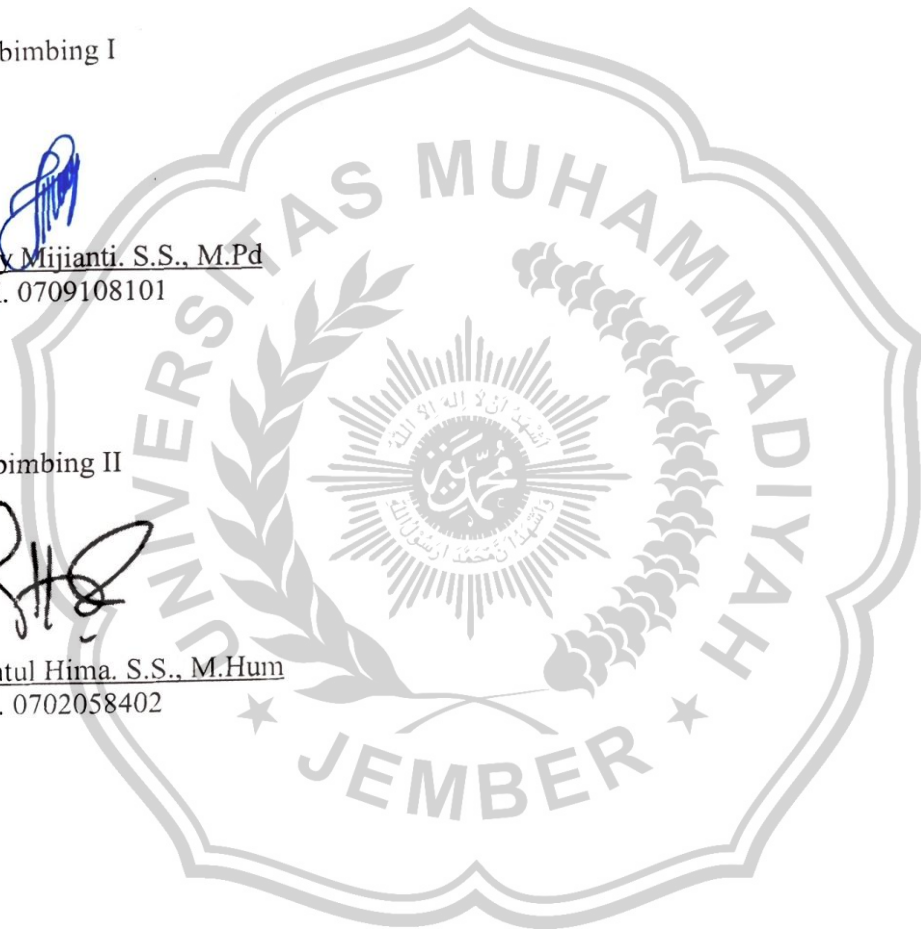


Yerry Mijianti. S.S., M.Pd  
NPK. 0709108101

Pembimbing II



Rofiatul Hima. S.S., M.Hum  
NPK. 0702058402



## HALAMAN PENGESAHAN

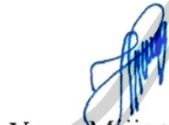
Skripsi oleh Nurul Latifah ini telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Juni 2022

Dewan Penguji,



Agus Milu Susetyo, M.Pd  
NPK. 1986041811503629

Ketua



Yerry Mijianti, S.S., M.Pd  
NPK. 0709108101

Anggota



Rofiatul Hima, S.S., M.Hum  
NPK. 0702058402

Anggota

Mengetahui,  
Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Kukuh Munandar, M.Kes  
NIP. 196411141991031003

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Latifah  
NIM : 1710221010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan, tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplak, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jember, 27 JUNI 2022

Yang membuat pernyataan,



Nurul Latifah

NIM. 1710221010

## PRAKATA

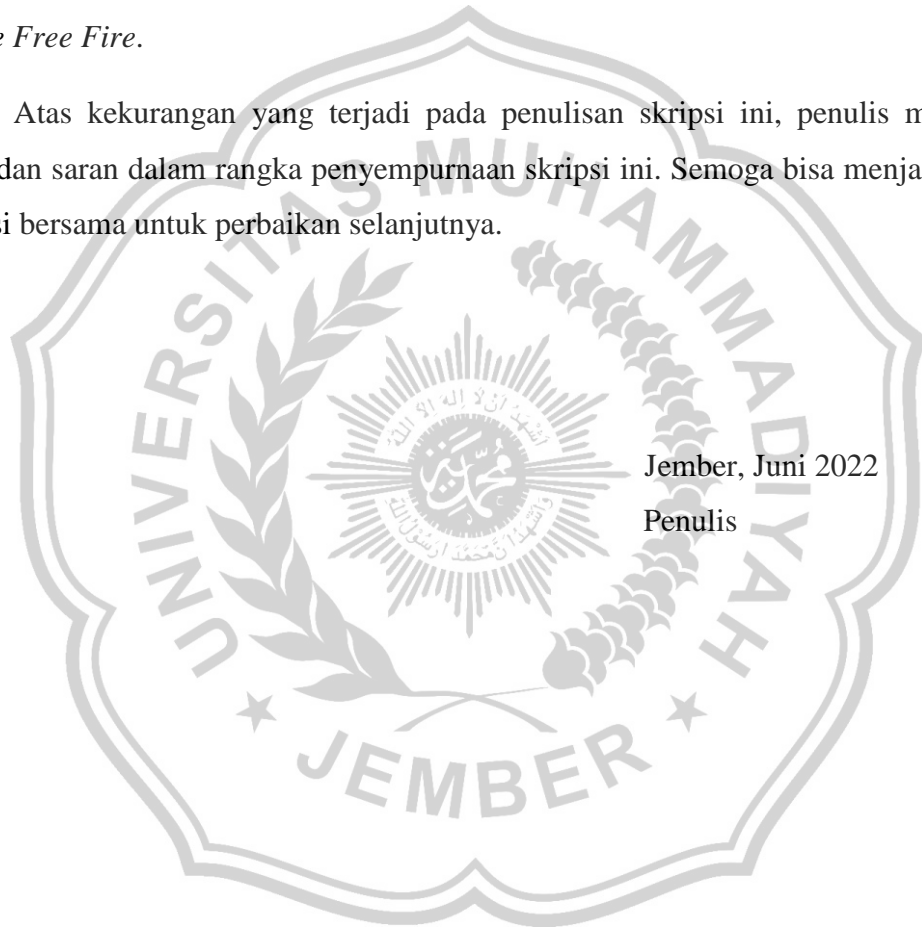
Alhamdulillah puji syukur kepada Allah. Berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Segala hal yang telah diupayakan semoga bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Skripsi ini berjudul “Ragam Bahasa *Gamer Online* Pada *Game Free Fire* Di Kelurahan Tegal Besar Jember (Kajian Sociolinguistik)” Skripsi ini berisi pembahasan tentang ragam bahasa slang dan ragam bahasa vulgar, *Gamer Online*, dan *Game Online Free Fire*.

Atas kekurangan yang terjadi pada penulisan skripsi ini, penulis menerima kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan skripsi ini. Semoga bisa menjadi bahan koreksi bersama untuk perbaikan selanjutnya.

Jember, Juni 2022

Penulis





## UNGKAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengungkapkan syukur kehadiran Allah swt karena mampu menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengungkapkan terima kasih atas segala upaya, bimbingan, dan arahan pihak-pihak berikut ini.

1. Dr. Kukuh Munandar, M.Kes Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Agus Milu Susetyo, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Yerry Mijianti, S.S. M.Pd, dan Rofiatul Hima, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Semua dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.
5. Staf pengajaran FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Disampaikan terima kasih atas semua bantuan dan bimbingannya.

Jember, Juni 2022

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan hormat dipersembahkan kepada:

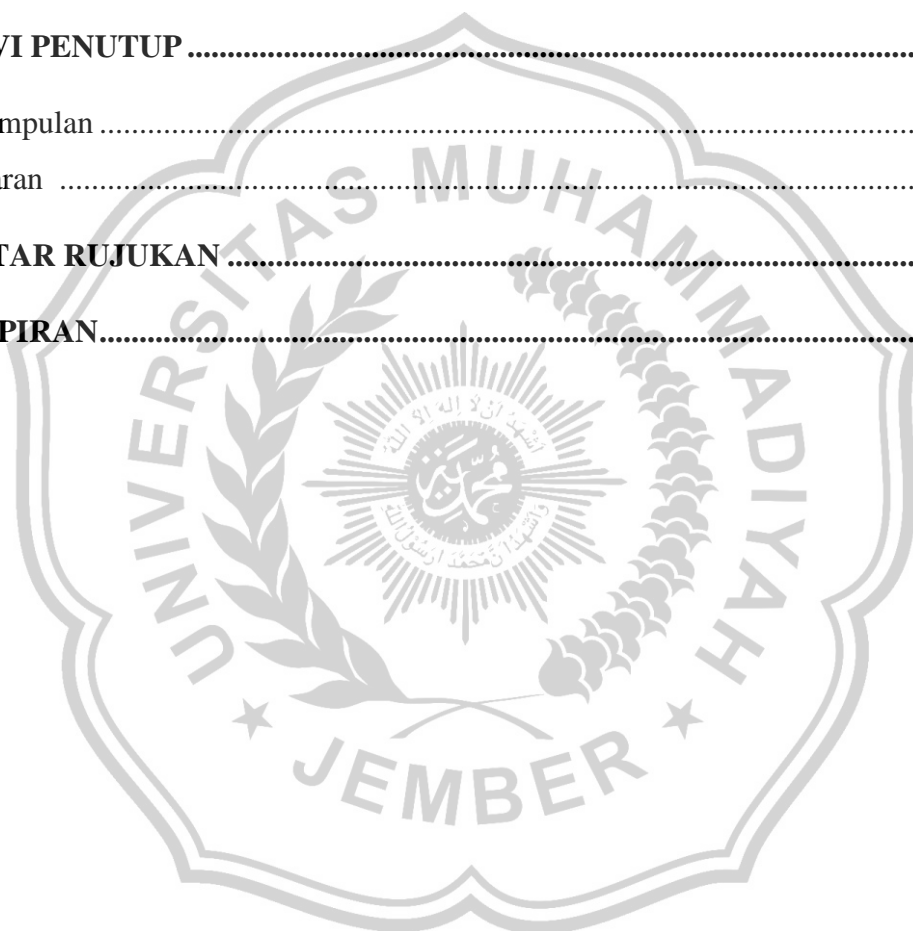
1. Orang tua tercinta, Bapak Edi Budiarto dan Ibu Lutfiya yang selalu memberikan dukungan doa, motivasi, serta semangat yang selalu engkau curahkan untuk penulis. Yang telah mengorbankan masa mudanya hanya untuk kebahagiaan anaknya. Semoga Allah selalu menjaga orang tua penulis dari seluruh niat jahat dan segala mara bahaya, amiiin.
2. Kepada suami penulis Mohammad Riski Setio Budi yang sudah memberikan motivasi dan penyemangat yang selalu engkau berikan saat dia mulai malas mengerjakan tugas akhir. Berkat doamu pula dia bisa tepat waktu untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Semua guru dalam Pendidikan formal, dalam hal ini guru TK, SD, SMP, SMK, dan Dosen Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Semua guru dalam Pendidikan nonformal, dalam hal ini Kyai, Ustad, dan Ustadzah yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan mendidik penulis selama ini.
5. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2017 yang sukses membuat penulis bersemangat hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga kalian semua selalu berada di lindungan Allah SWT. Semoga kalian sukses dan jangan lupakan darimana kalian berasal, dan jangan lupakan teman-teman seperjuangan kalian.
6. Almamater tercinta, Universitas Muhammadiyah Jember.

## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul.....	i
HALAMAN Judul.....	ii
HALAMAN Logo.....	iii
HALAMAN Motto.....	iv
HALAMAN Persetujuan.....	v
HALAMAN Pengesahan.....	vi
PRAKATA.....	vii
UNGKAPAN TERIMA KASIH.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Asumsi Penelitian.....	8
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.7 Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Pengertian Ragam Bahasa.....	10
2.1.1 Variasi Bahasa Dari Segi Penutur.....	12

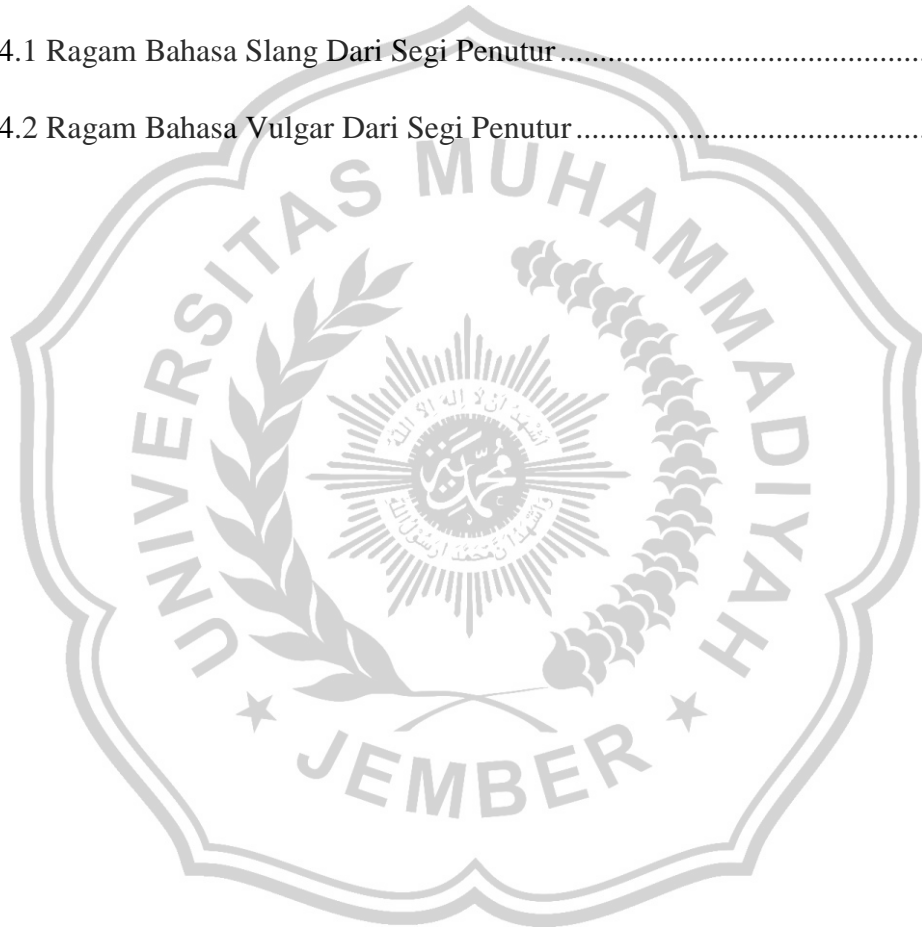
2.1.2	Variasi Bahasa Dari Segi Penggunaan .....	13
2.1.3	Variasi Bahasa Dari Segi Keformalan .....	14
2.1.4	Variasi Dari Segi Sarana .....	15
2.1.5	Bahasa Vulgar .....	16
2.1.6	Bahasa Slang .....	17
2.2	Pengertian <i>Gamer Online</i> .....	20
2.2.1	Ciri <i>Game Online</i> .....	22
2.2.2	Dampak Positif Dan Negatif Pengaruh <i>Game Online</i> .....	22
2.3	<i>Game Online Free Fire</i> .....	23
2.4	Kelurahan Tegal Besar.....	25
2.5	Kajian Sociolinguistik.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	30
3.2	Data Penelitian .....	31
3.3	Sumber Data Penelitian.....	31
3.4	Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	32
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1	Pengamatan (Observasi).....	32
3.5.2	Wawancara .....	33
3.5.3	Teknik Pencatatan .....	33
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.6.1	Daftar Pengamatan .....	34
3.6.2	Daftar Pertanyaan.....	35
3.6.3	Daftar Teknik Catat.....	36
3.7	Teknik Penganalisisan Data .....	37
3.7.1	Penyediaan Data.....	37
3.7.2	Analisis Data .....	38
3.7.3	Penyajian Data.....	39
3.8	Teknik Pengujian Kesahihan Data .....	39
<b>BAB IV PAPARAN DATA .....</b>		<b>41</b>
4.1	Ragam Bahasa Slang Dari Segi Penutur .....	41

4.2 Ragam Bahasa Vulgar Dari Segi Penutur.....	49
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
5.1 Pemahaman Ragam Bahasa Dari Segi Penutur.....	56
5.1.1 Ragam Bahasa Slang Dari Segi Penutur.....	60
5.1.2 Ragam Bahasa Vulgar Dari Segi Penutur.....	62
5.2 Hasil Temuan Pengamatan Observasi.....	65
5.3 Hasil Wawancara Tuturan Ragam Bahasa.....	65
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
6.1 Simpulan.....	67
6.2 Saran.....	68
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	
Tabel 3.1 Lembar Temuan Pengamatan Observasi.....	34
Tabel 3.2 Lembar Wawancara Tuturan Ragam Bahasa.....	35
Tabel 3.3 Temuan Data Tuturan Slang Para <i>Gamer Online</i> .....	36
Tabel 3.4 Temuan Data Tuturan Vulgar Para <i>Gamer Online</i> .....	36
Tabel 4.1 Ragam Bahasa Slang Dari Segi Penutur .....	42
Tabel 4.2 Ragam Bahasa Vulgar Dari Segi Penutur .....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Matrik penelitian .....	74
2. Pernyataan keaslian tulisan .....	75
3. Riwayat Hidup.....	76
4. Lembar Pengamatan Observasi .....	77
5. Transkrip wawancara .....	78
6. Daftar Narasumber Pengamatan Observasi.....	79
7. Daftar Narasumber Wawancara .....	80
8. Artikel .....	81

