

PENGGUNAAN UMPATAN PADA *PLAYER GAME MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

Oleh

Tazqiyah Presty Laksita

1910221022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

2024

PENGGUNAAN UMPATAN PADA *PLAYER GAME MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

2024

HALAMAN LOGO



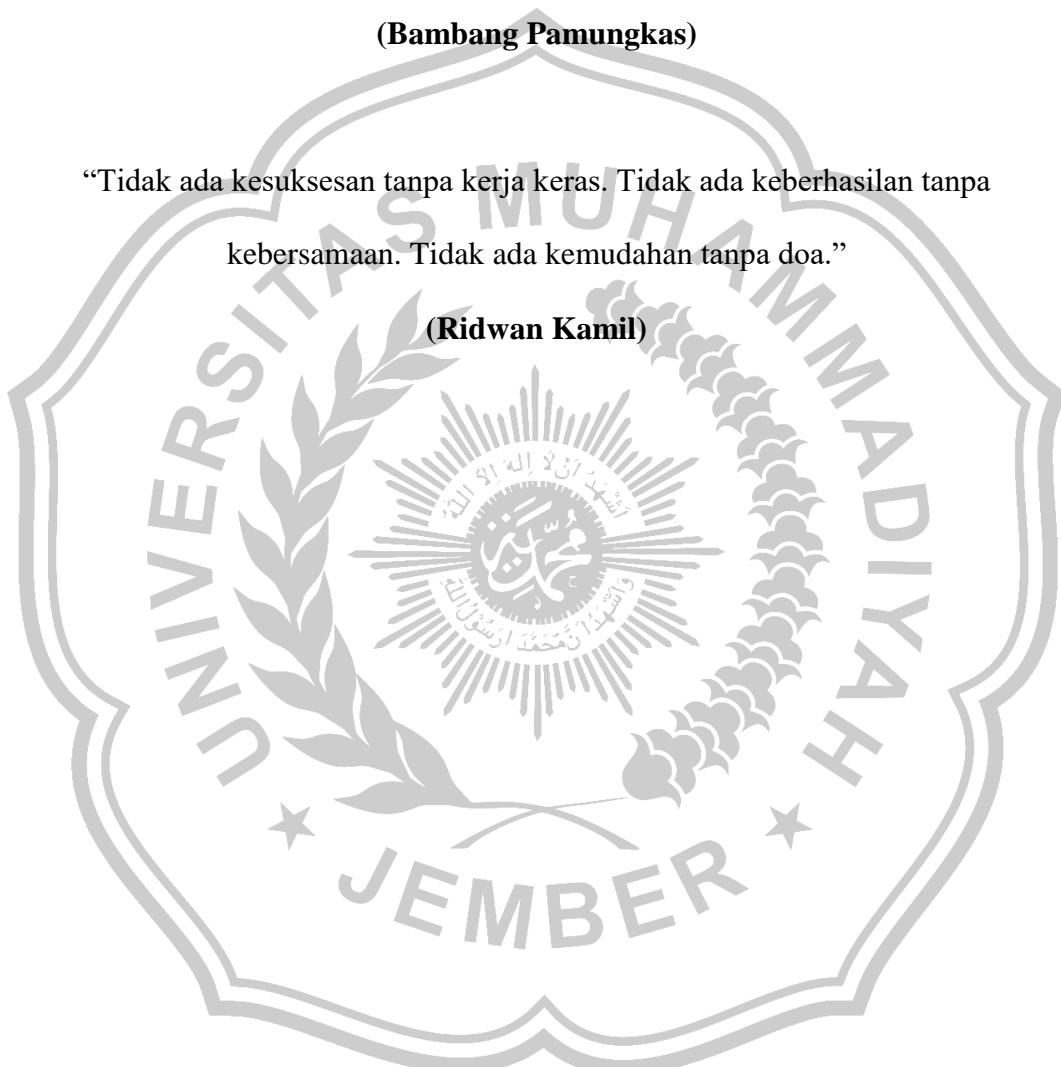
HALAMAN MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

(Bambang Pamungkas)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

(Ridwan Kamil)

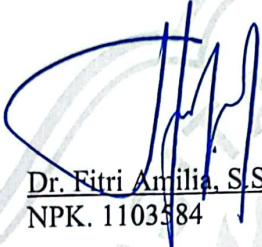


HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Tazqiyah Presty Laksita ini telah diperiksa dan disetujui oleh
Tim Penguji.

Jember, 29 Juli 2024

Dosen Pembimbing I


Dr. Fitri Amilia, S.S., M.Pd.
NPK. 1103584

Dosen Pembimbing II


Yerry Mijanti, S.S., M.Pd
NPK.19811009 1 0609452

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Tazqiyah Presty Laksita ini telah dipertahankan di depan dewan pengaji pada tanggal 29 Juli 2024.

Dewan Pengaji.



PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Segala hal yang telah dikerjakan semoga bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Umpatan Pada *Player Game Mobile Legends*”. Skripsi ini memuat Bab I sampai dengan Bab VI. Bab I berisi tentang pendahuluan, Bab II berisi kajian pustaka, Bab III berisi metode penelitian, Bab IV berisi paparan data, Bab V berisi pembahasan, dan Bab VI berisi kesimpulan dan saran. Skripsi ini membahas tentang bentuk referensi umpatan yang digunakan oleh *player mobile legends*. Bentuk referensi umpatan itu meliputi 8 bagian, yaitu referensi umpatan keadaan, nama binatang, makhluk halus, benda, bagian tubuh, kekerabatan, aktivitas, dan profesi.

Atas kekurangan yang terjadi pada penulisan skripsi ini dengan penuh kesadaran penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya terhadap kekurangan penulisan skripsi ini. Penulis menerima kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga kedepannya bisa menjadi bahan koreksi bersama untuk perbaikan selanjutnya.

Jember, 29 Juli 2024

Penulis

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan syukur ke Hadirat Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini. Demikian juga penulis mengungkapkan terima kasih yang sebesar besarnya, atas segala upaya, bimbingan, dan arahan dari semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

1. Dr. Fitri Amilia, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember, serta selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Astri Widyaruli Anggraeni, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember, yang telah memberikan motivasi dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Yerry Mijanti, S. S., M.Pd, selaku dosen pembimbing 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, yang telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
5. Semua Staf FKIP Universitas Muhammadiyah Jember yang telah membantu kelancaran terkait urusan administrasi pendidikan.
6. Teruntuk kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, nasihat, dan penyemangat yang melimpah sehingga penulis dapat melewati setiap permasalahan selama proses pembuatan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Disampaikan terima kasih atas semua bantuan dan bimbingannya.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan hormat dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan sayangi, Bapak Asis Syaifulah dan Ibu Ana Ernawati yang telah merawat saya dengan penuh kasih sayang dan telah berperan sangat besar dalam memberikan do'a serta dukungan dalam Pendidikan dan kehidupan saya selama ini.
2. Kakak tersayang, Mas Rizqi Iqbal dan Mbak Unik Elsa serta keponakan saya tersayang Adek Keenan yang telah memberikan dukungan kepada saya selama ini.
3. Para guru dan dosen yang telah mendidik saya selama menempuh Pendidikan.
4. Terima kasih juga kepada orang paling spesial yaitu Mas Joy. Sahabat-sahabat terbaik saya Anang, Rivan, Meme, Mila, Bak Is, Fani, Fikri dan Dini yang selama ini selalu mendukung serta menyemangati saya dalam hal apapun terutama penggerjaan skripsi ini.
5. Tak lupa juga sahabat seperjuangan saya yaitu Evi Cahyati yang selalu menemani saya dari awal kuliah hingga lulus perkuliahan ini. Serta teman-teman seperjuangan di PBSI yang memberikan inspirasi serta motivasi selama saya menuntut ilmu di bangku perkuliahan.
6. Almamaterku tersayang, Universitas Muhammadiyah Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
UNGKAPAN TERIMA KASIH.....	viii
HALAMAN PERSEMBERANAH	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Masalah Penelitian	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Asumsi Penelitian	10
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.7 Definisi Istilah.....	11
 BAB II KAJIAN TEORI	 13
2.1 Umpatan.....	13
2.2 Bentuk Referensi Umpatan	14
2.2.1 Umpatan Berdasarkan Referensi Keadaan	15
2.2.2 Umpatan Berdasarkan Referensi Binatang	16
2.2.3 Umpatan Berdasarkan Referensi Makhluk Halus.....	17
2.2.4 Umpatan Berdasarkan Referensi Benda	18
2.2.5 Umpatan Berdasarkan Referensi Anggota Tubuh	19
2.2.6 Umpatan Berdasarkan Referensi Kekerabatan	20

2.2.7 Umpatan Berdasarkan Referensi Aktivitas.....	21
2.2.8 Umpatan Berdasarkan Referensi Profesi	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Data Penelitian	23
3.3 Sumber Data.....	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	25
3.6 Teknik Penganalisisan Data.....	26
3.7 Teknik Pengujian Kesanahan Data	27
BAB IV PAPARAN DATA	29
4.1 Umpatan Berdasarkan Referensi Keadaan.....	29
4.2 Umpatan Berdasarkan Referensi Binatang	33
4.3 Umpatan Berdasarkan Referensi Makhluk Halus	38
4.4 Umpatan Berdasarkan Referensi Benda	39
4.5 Umpatan Berdasarkan Referensi Anggota Tubuh	40
4.6 Umpatan Berdasarkan Referensi Kekerabatan	42
4.7 Umpatan Berdasarkan Referensi Aktivitas	43
4.8 Umpatan Berdasarkan Referensi Profesi	46
BAB V PEMBAHASAN	48
5.1 Bentuk Referensi Umpatan dalam Bahasa Indonesia	48
5.1.1 Penggunaan Umpatan Referensi Keadaan Menunjukkan Sifat atau Keadaan yang Tidak Baik	49
5.1.2 Penggunaan Umpatan Referensi Binatang Menunjukkan Sifat atau Rupa Kebinatangan	50
5.1.3 Penggunaan Umpatan Referensi Makhluk Halus Menunjukkan Sifat atau Perilaku yang Suka Mengganggu	51
5.1.4 Penggunaan Umpatan Referensi Benda Menunjukkan Kekurangan atau Keadaan Tertentu.....	51

5.1.5 Penggunaan Umpatan Referensi Anggota Tubuh Menunjukkan Bagian Tubuh yang Sensitif.....	52
5.1.6 Penggunaan Umpatan Referensi Kekerabatan Menunjukkan Kerabat yang Dihormati	52
5.1.7 Penggunaan Umpatan Referensi Aktivitas Menunjukkan Aktivitas atau Perilaku Negatif	53
5.1.8 Penggunaan Umpatan Referensi Profesi Menunjukkan Profesi yang Rendah	53
5.2 Temuan Penelitian	54
BAB VI PENUTUP	55
6.1 Kesimpulan	55
6.2 Saran	56
DAFTAR RUJUKAN	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks Penelitian.....	62
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	63
Lampiran 3 Keaslian Tulisan	69
Lampiran 4 Riwayat Hidup.....	70
Lampiran 5 Bukti Data Penelitian.....	71
Lampiran 6 Bukti Unggah Artikel	76

