

ABSTRAK

Laksita, Tazqiyah Presty. 2024. *Penggunaan Umpatan Pada Player Game Mobile Legends*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing (1) Dr. Fitri Amilia, S.S., M.Pd. (2) Yerry Mijianti, S.S., M.Pd.

Kata kunci: Umpatan, *Game*, *Player*, *Mobile Legends*.

Umpatan merupakan bahasa yang menyinggung secara sosial, yang juga dikenal sebagai kata-kata tabu, bahasa kasar, kata-kata kotor, kata-kata buruk, bahasa penghinaan, bahasa vulgar, dan bahasa cabul. Permasalahan yang muncul dari latar belakang yaitu bagaimanakah bentuk referensi umpatan pada *player game Mobile Legends*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk referensi umpatan yang digunakan oleh pemain *Mobile Legends*.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Data penelitian ini berupa kata atau frasa yang mengandung umpatan berdasarkan bentuk referensi umpatan. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yakni berupa tuturan di dalam kolom komentar yang mengandung umpatan. Bentuk tuturan diambil dari komentar dan album foto yang disediakan, dan juga kolom pesan yang terdapat pada *game Mobile Legends* tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa teknik simak libat cakap dan teknik catat. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu peneliti itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode padan ekstralingual dengan teknik terusan hubung banding membedakan. Penerapan teknik hubung banding pada penelitian ini yaitu peneliti akan membandingkan perbedaan antara bentuk umpatan yang digunakannya. Dalam hal ini analisis data disajikan dengan mendeskripsikan bentuk umpatan yang digunakan oleh *player game Mobile Legends*.

Hasil dari penelitian ini yaitu umpatan yang terjadi ditemukan berbagai bentuk referensi bentuk lingual makian yang diucapkan oleh para pemain. Bentuk referensi umpatan yang digunakan oleh *player Mobile Legends* meliputi 8 hal, yaitu; 1) terdapat bentuk referensi umpatan keadaan, 2) terdapat bentuk referensi umpatan nama binatang, 3) terdapat bentuk referensi umpatan makhluk halus, 4) terdapat bentuk referensi benda, 5) terdapat bentuk referensi bagian tubuh, 6) terdapat bentuk referensi kekerabatan, 7) terdapat bentuk referensi aktivitas, dan 8) terdapat bentuk referensi profesi. Umpatan yang dilakukan oleh para pemain dalam *Mobile Legends* bisa berbahaya untuk seseorang. Umpatan tersebut dapat melukai perasaan orang. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para pemain *Mobile Legends* tidak mengumpat lagi dan mengakibatkan sakit hati orang lain atau perkelahian sesama tim ataupun tim lawan