

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai (1) Latar Belakang, (2) Masalah Penelitian, (3) Tujuan Penelitian, (4) Manfaat Penelitian, (5) Asumsi Penelitian, (6) Ruang Lingkup Penelitian, (7) Definisi Istilah. Tujuh hal tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang

Mengumpat bukanlah sesuatu hal yang baru dan asing dalam kehidupan manusia. Mengumpat merupakan praktik linguistik menggunakan kata-kata kotor yang berdasarkan dari berbagai referensi, seperti tubuh manusia, keadaan, nama binatang, seks, dll. Umpatan biasanya digunakan untuk melampiaskan perasaan kesal dan emosi.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, peneliti menemukan bentuk umpatan yang diujarkan oleh *Player Game Mobile Legends*. Bentuk umpatan itu dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk referensi umpatan. Berikut sebagian pemaparan data mengenai bentuk umpatan yang digunakan:

Data 1

Konteks : dituturkan saat penutur kesal terhadap teman satu timnya, karena hanya mengandalkan skinnya saja yang bagus, tetapi skillnya tidak.

Pn : Jual skin beli **otak**, biar bisa menang wk

Pada data (1) terdapat umpatan berupa kata otak. Kata otak merujuk pada umpatan dengan referensi anggota tubuh, karena otak merupakan benda putih yang lunak terdapat di dalam rongga tengkorak yang menjadi pusat saraf;

benak (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Pada kata otak di atas disebut sebagai umpatan karena si penutur kesal kepada mitra tuturnya sehingga ia menyuruh untuk mending jual saja skinnya untuk beli otak. Padahal setiap manusia pasti memiliki otak, hanya saja kemampuan berpikir setiap manusia itu berbeda. Otak termasuk ke dalam umpatan berbentuk kata tunggal, karena kata otak tidak dapat dibagi lagi menjadi satuan lebih kecil. Bila kata tersebut dibagi menjadi satuan lebih kecil, maka kata tersebut tidak memiliki makna, seperti [o] atau [tak] saja. Kata ini mengandung arti yang sangat buruk. Meskipun memiliki artian buruk tetapi kata otak sering digunakan oleh para *player game mobile legends*. Kalimat diatas menunjukkan luapan kekesalan penutur karena hanya mengandalkan skin saja, bukan skill sehingga mengakibatkan penutur mengumpat menggunakan kata otak.

Data 2

Konteks : dituturkan saat penutur sangat kesal terhadap teman satu timnya karena kurang pandai dalam bermain game tersebut.

Pn : Bisa main ga sih **asu**?

Pada data (2) mengandung umpatan berupa kata asu. Kata asu berasal dari bahasa Jawa yang berarti ‘anjing’. Anjing merupakan binatang menyusui yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu, dan sebagainya (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Kata asu termasuk ke dalam umpatan dengan referensi nama binatang karena berkaitan dengan sifat-sifat buruk yang dimiliki oleh hewan tersebut. Kata asu di atas merupakan pelampiasan kekesalan penutur kepada mitra tutur dan kemudian mengganti

nama orang tersebut dengan nama binatang. Kalimat di atas menjelaskan bahwa penutur kesal terhadap lawan tutur karena lawan tutur kurang pandai dalam bermain game. Maka dari itu penutur secara spontan kesal dan kemudian mengumpat dengan kata asu.

Selain data di atas, terdapat pula fenomena lain mengenai umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends*.

Data 3

Konteks : dituturkan ketika penutur kesal terhadap timnya, karena dalam bermain teman satu timnya ini yang menggunakan hero sun mati terus.

Pn : sun **idiot**

Pada data (3) mengandung umpatan berupa kata idiot. Kata idiot termasuk ke dalam bentuk umpatan berdasarkan referensi keadaan mental seseorang (kata sifat). Kata idiot memiliki arti taraf (tingkat) kecerdasan berpikir yang sangat rendah (IQ lebih kurang 25), daya pikir yang lemah sekali (Badan Pengembanan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Kata umpatan tersebut diambil dari keadaan mental seseorang yang bersifat buruk. Istilah idiot dijadikan sebagai umpatan keadaan mental karena memiliki kelemahan dalam berfikir. Kalimat diatas merupakan ungkapan kekesalan penutur terhadap lawan tutur dalam bermain *game* ketika melakukan kesalahan, yaitu sering mati.

Data 4

Konteks : kalimat ini dituturkan ketika lawan tutur memiliki point kecil (poke). Pn sebagai penutur dan Mt sebagai Mitra tutur.

Pn : mawi poke
 Mt : wkwk si paling glory
 Pn : **bapak lu**

Pada data (4) mengandung umpatan berupa kata bapak. Kata bapak merujuk pada bentuk umpatan berdasarkan referensi kekerabatan. Kata bapak memiliki arti orang tua laki-laki; ayah; atau orang laki-laki yang dalam pertalian kekeluargaan boleh dianggap sama dengan ayah (seperti saudara laki-laki ibu atau saudara laki-laki bapak). Kekerabatan juga disebut sebagai umpatan karena biasanya seseorang akan tersinggung apabila orang tua atau kerabatnya dihina oleh orang lain. Kalimat diatas diucapkan oleh penutur karena si penutur merasa bahwa lawan tutur mengejeknya, sehingga penutur tersinggung dan mengumpat dengan kata bapak.

Berdasarkan analisis perbedaan keempat data diatas, terdapat beberapa fenomena bentuk umpatan. Hal tersebut dapat dilihat dari para pemain *game Mobile Legends* yang ketika kesal mereka sering mengeluarkan kata makian. Data (1) membahas tentang bentuk umpatan berdasarkan referensi anggota tubuh, karena penutur menggunakan kata otak, yang mana kata otak tersebut merupakan bagian dari anggota tubuh. Data (2) membahas tentang umpatan berdasarkan referensi nama binatang, karena penutur menggunakan kata hewan untuk memaki lawan. Data (3) membahas tentang bentuk umpatan berdasarkan referensi keadaan, karena penutur mengumpat dengan kata idiot, yang mana kata tersebut termasuk dalam keadaan mental seseorang, dan data (4) menunjukkan bentuk umpatan berdasarkan referensi kekerabatan, dimana penutur mengumpat dengan kata bapak lu yang termasuk ke dalam bentuk kekerabatan.

Kesimpulannya, kata umpatan dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Tidak hanya di sekitar kita saja tetapi juga banyak ditemukan di dalam *game*.

Berdasarkan data yang ditemukan oleh peneliti di atas, terdapat beberapa bentuk umpatan yaitu umpatan dengan referensi anggota tubuh, bentuk umpatan berdasarkan referensi nama binatang, bentuk umpatan berdasarkan referensi keadaan, dan bentuk umpatan berdasarkan referensi kekerabatan. Kata umpatan yang digunakan oleh pemain *Mobile Legends* dilakukan karena mereka sangat kesal terhadap timnya ketika tidak bermain dengan maksimal. Sangat disayangkan bahwa dalam komunitas *game Mobile Legends* beberapa pemain menggunakan fitur chat untuk menghina atau mengejek cara bermain lawan ataupun tim yang dianggap buruk. Ini tidak seharusnya terjadi dalam permainan karena dapat menciptakan suasana yang tidak menyenangkan. Sebagai pemain, penting untuk menghormati dan menghargai orang lain, terlepas dari tujuan atau kemampuan bermain mereka.

Kata-kata umpatan dipelajari dalam sosiolinguistik. Di Indonesia, penggunaan kata-kata kasar atau umpatan sudah menjadi subjek penelitian di berbagai bidang. Pembicaraan sampah memerlukan komunikasi verbal, yang dapat berkisar ejekan ringan sampai komentar kasar yang dibuat untuk mengganggu perhatian atau permainan orang lain (Conmy et al, 2013). 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. Umpatan biasanya digunakan ketika perkataan atau tindakan seseorang membuat mereka merasa kesal, tidak nyaman, jengkel, marah, benci, atau tersinggung (Wijana dan Rohmadi, 2013). Bentuk umpatan ini berasal dari berbagai referensi seperti anggota tubuh, keadaan fisik seseorang, keadaan mental, nama-nama binatang

dan lain sebagainya. Umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends* juga berasal dari referensi yang merujuk, nama anggota tubuh, keadaan fisik seseorang, keadaan mental seseorang, kekerabatan, aktifitas, nama binatang, makhluk halus, dan profesi.

Alasan peneliti memilih judul ini karena di zaman sekarang kata-kata umpatan telah menjadi fenomena dimana semakin banyaknya kata umpatan yang sering diujarkan oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Terdapat kecenderungan penggunaan kata umpatan saat melakukan komunikasi informal yang digunakan para kalangan tak terkecuali oleh para *Player Mobile Legends* sebagai bentuk untuk mengungkapkan perasaan yang sedang mereka alami. Peneliti memilih aplikasi *Mobile Legend* karena banyaknya *Player Mobile Legends* yang menggunakan kata umpatan sebagai bentuk kekesalan mereka terhadap player lainnya, selain itu mereka juga menggunakan kata umpatan sebagai bentuk keakraban. Namun seiring berjalannya waktu, masyarakat dengan berani mengatakan atau menulis sesuatu yang tabu, bahkan kata-kata umpatan tersebut dianggap biasa saja untuk digunakan. Kurangnya kesadaran dan etika berbahasa di masyarakat inilah yang membuat peneliti khawatir, sehingga peneliti perlu melakukan penelitian tentang umpatan.

Jika penggunaan umpatan dibiarkan terus-menerus maka akan dapat menyebabkan perubahan karakter dan penurunan moral pada generasi saat ini. Kata-kata kasar atau umpatan seolah telah menjadi kebiasaan, terutama pada kalangan para pelajar. Oleh karena itu, kebiasaan mengumpat ini dapat menghilangkan fungsi kendali diri seseorang. Tentu saja, hal ini dapat

membahayakan diri sendiri bahkan juga dapat menyakiti orang lain. Larangan mengumpat ini memang tergolong dalam peraturan tidak tertulis. Oleh karena itu, mereka harus memiliki pemahaman dan kesadaran yang baik dalam prakteknya. Namun saat ini, makna dari kata-kata kotor atau umpatan yang banyak digunakan oleh para pelajar sudah berubah sehingga membuat mereka tidak merasa ada sesuatu yang salah dari penggunaan kata makian atau umpatan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan atau materi ajar dalam pembelajaran siswa bagaimana berperilaku sopan dalam pergaulan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan umpatan ini harus diwaspadai, supaya tidak dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk memilih bahasa yang hendak digunakan saat mereka melakukan komunikasi, baik dalam jejaring sosial ataupun dalam komunikasi langsung. Setiap kata yang dituturkan kepada orang lain itu akan menentukan bagaimana kualitas dari orang tersebut. Penggunaan bahasa atau tuturan yang kurang baik akan berdampak pada mental seseorang, selain itu umpatan ini juga tidak enak didengar oleh sekitar. Oleh karena itu, dalam bertutur harus memperhatikan bahasa yang digunakan, agar tidak menyakiti perasaan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang umpatan ini sangat perlu diteliti melihat banyaknya masyarakat dari berbagai kalangan yang menggunakan kata umpatan ini sebagai ungkapan perasaan mereka. Umpatan yang sering dilakukan akan berdampak pada saat mereka melakukan

komunikasi terhadap lawan tutur, baik di kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan pendidikan. Maka dari itu penelitian yang berjudul “Penggunaan Umpatan Pada *Player Game Mobile Legends*” ini sangat layak dilakukan.

Penelitian ini bukanlah merupakan penelitian yang pertama kali dilakukan, banyak para peneliti yang telah melakukan penelitian terlebih dahulu mengenai umpatan, berikut merupakan perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu: Jannah (2021) meneliti tentang bentuk, makna dan fungsi umpatan. Perbedaan ini terletak pada sumber data yang digunakan, pada penelitian yang dilakukan oleh Jannah menggunakan sumber data media Youtube, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *game online* yaitu *Mobile Legends*.

Peneliti kedua, Satiti & Ma’shumah (2021) meneliti umpatan pada siswa SD. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek yang dikaji, pada penelitian ini Satiti dkk menggunakan penelitian tuturan langsung yang digunakan oleh siswa SD, sedangkan penelitian ini menggunakan media *game online* yaitu *Mobile Legends* yang mana dalam *game* tersebut tidak hanya SD saja, tetapi dari berbagai kalangan.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Anggreni, Nugroho, Luthfi, Kresna & Santoso (2018) menulis artikel tentang umpatan di twitter berdasarkan gender. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan yang telah dilakukan terdapat pada media yang diteliti, disini peneliti menggunakan media *game online*, yaitu *Mobile Legends* dan tidak mengkaji berdasarkan gender dari si penutur.

1.2 Masalah Penelitian

Masalah penelitian digunakan untuk menghindari adanya fokus penelitian yang bisa melebar dan tidak sesuai dengan tujuan awal pembuatan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah bentuk referensi umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legend: Bang-Bang?*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau ditangani dalam suatu penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang ada sebagai berikut: Mendeskripsikan bentuk berdasarkan referensi umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menguraikan kegunaan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sumber relfan dan penambahan pengetahuan dalam menyusun penelitian mendatang. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber kekayaan bahasa yang dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini lebih dalam.

- b. Bagi pembaca, penelitian ini bermanfaat sebagai sumber pengetahuan dan wawasan untuk pengembangan bahasa dari bentuk referensi umpatan umpatan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pengguna bahasa agar lebih memperhatikan kembali mengenai bahasa yang akan dituturkan, agar lebih nyaman didengar oleh sekitarnya.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan awal, atau suatu teori awal yang belum terbukti. Berdasarkan dari definisi tersebut, peneliti mengasumsikan bahwa terdapat beberapa bentuk umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends* sehingga penelitian ini sangat menarik untuk dikaji. Penggunaan umpatan ini jika terus-menerus dilakukan akan menyebabkan perubahan karakter, penurunan moral, serta juga dapat menyakiti hati orang lain. Dengan demikian penggunaan umpatan perlu diteliti melalui bentuk referensi umpatan. Penelitian ini sangat layak untuk diteliti karena untuk mengetahui tentang bagaimana tata cara kita berucap yang baik dan sopan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan variabel yang akan diteliti oleh peneliti, berikut merupakan ruang lingkup yang akan dari penelitian ini:

- a. Variabel dalam penelitian ini akan mengidentifikasi mengenai umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends: Bang Bang*.

- b. Data dari penelitian ini merupakan kata atau frasa yang mengandung umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends: Bang Bang*.
- c. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini diambil dari komentar para *Player Mobile Legends*.

1.7 Definisi Istilah

Definisi Istilah adalah penjelasan dari masing-masing kata kunci dalam penelitian dan perlu dituliskan untuk menyamakan pemahaman isi antara peneliti dengan pembaca. Definisi istilah dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Umpatan merupakan ekspresi diri bagi seorang penutur untuk mengungkapkan ekspresinya, misalnya dalam hal kebencian, ketidaksenangan, atau ketidakpuasan terhadap situasi yang sedang dihadapi oleh si penutur.
- b. Bentuk umpatan berdasarkan referensi anggota tubuh adalah kata makian yang menyebutkan bagian anggota tubuh, misalnya seperti mata, mulut, otak, dan lain sebagainya.
- c. Bentuk umpatan berdasarkan referensi nama binatang adalah kata makian yang pemakaiannya menggunakan referensi nama hewan. Biasanya yang digunakan hanya binatang tertentu saja, misalnya anjing, babi, buaya, dan lain sebagainya.
- d. Bentuk umpatan berdasarkan referensi keadaan adalah kata makian yang merujuk pada keadaan mental seseorang dan fisik seseorang. Misalnya seperti, bodoh, hitam, kurus, gendut, gila dan lain sebagainya.

- e. Bentuk umpatan berdasarkan referensi kekerabatan adalah kata makian yang mengacu pada orang terdekat yang di hormati, misalnya seperti ayah, ibu, kakek, nenek dan lain sebagainya.
- f. *Mobile Legends: Bang Bang* atau MLBB merupakan *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang dirilis oleh Montoon pada tahun 2016. *Game MOBA* ini memiliki 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim, masing-masing tim berisi 5 orang. Pada *Mobile Legends* terdapat beberapa role atau posisi yaitu, marksman, mage, tank, assassin, support, dan fighter.

