

Analisis Penggunaan Bahasa Vulgar Kalangan Anak Milenial pada *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar Larangan Pamekasan

St. Suhaimah As Syawaliyah^{a,1}, Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto^{a,2}, Agik Nur Efendi^{a,3}, Moh. Hafid Efendi^{a,4}

^a Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Jln. Panglegur Km. 4 Telp. (0324) 327243 & Faks. 0324-322551 Pamekasan 69371

* iimassawaliyah123@gmail.com

Tahapan Artikel	Diterima:	Direvisi:	Tersedia Daring:
ABSTRAK			
<p>Vulgar merupakan variasi sosial yang ciri-cirinya berupa pemakaian bahasa oleh kalangan yang kurang terpelajar atau dari kalangan yang tidak berpendidikan sesuai tingkat intelektual penuturnya. Oleh karena itu bahasa yang digunakan adalah bahasa dengan kata-kata kasar. Kata kasar inilah yang menjadi ciri khas bahasa vulgar. Penelitian mengenai penggunaan bahasa vulgar terjadi pada kalangan anak milenial pada <i>game mobile legends</i> ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan jenis bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data diperoleh melalui data primer yaitu kalangan anak milenial pemain <i>game mobile legends</i> dan data sekunder bisa berupa jurnal, buku, foto maupun internet yang terkait dengan penelitian. Prosedur pengumpulan data melalui metode simak dengan beberapa teknik dasar berupa teknik sadap, teknik simak bebas libat cakap, dan teknik catat serta dokumentasi. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas dengan teknik triangulasi sumber. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan. <i>Pertama</i>, adanya bentuk-bentuk bahasa vulgar yang biasa digunakan dalam permainan <i>game mobile legends</i>, bentuknya diklasifikasikan pada dua bentuk bahasa vulgar berupa bentuk vulgar bahasa Indonesia dan bentuk vulgar bahasa Daerah atau bahasa Madura. <i>Kedua</i>, jenis bahasa vulgar yang sering digunakan anak milenial dalam permainan <i>game</i> terdapat 8 penggunaan jenis yang berbeda ketika bertutur kata, meliputi keadaan, binatang, makhluk halus, benda-benda, bagian tubuh, kekerabatan, aktivitas, profesi. Namun dari 8 jenis tersebut hanya 1 yang tidak digunakan yaitu jenis kekerabatan.</p>			
Kata Kunci	Bahasa Vulgar, Kalangan Anak Milenial, <i>Game Mobile Legends</i> .		
ABSTRACT			
<p>Vulgar is a social variation characterized by the use of language by those who are less educated or those who are not educated according to the intellectual level of the speakers. Therefore the language used is language with harsh words. It is this harsh word that characterizes vulgar language. Research on the use of vulgar language among millennial children in the mobile legends game aims to describe the forms and types of vulgar language spoken by millennial students in Ban Luar, Larangan, Pamekasan. This research uses a qualitative approach with a descriptive type. Sources of data are obtained through primary data, namely millennial children playing mobile legends games and secondary data can be in the form of journals, books, photos or the internet related to research. The procedure for collecting data is through the listening method with several basic techniques in the form of tapping techniques, free-involved viewing techniques, and note-taking techniques and documentation. Data analysis through data reduction, data presentation, drawing conclusions. Checking the validity of the data is done by testing the credibility of the source triangulation technique. Based on the research results, it can be concluded. First, there are forms of vulgar language commonly used in mobile legends games, the forms of which are classified into two forms of vulgar language, namely the vulgar form of Indonesian and the vulgar form of regional or Madurese language. Second, the type of vulgar language that is often used by millennials in games is the use of 8 different types when speaking words, including situations, animals, spirits, objects, body parts, kinship, activities, professions. But of the 8 types, only 1 is not used, namely the type of kinship.</p>			
Keywords	Vulgar Language, Millennials, <i>Mobile Legends Game</i> .		

PENDAHULUAN

Bahasa pada lingkungan bermasyarakat adalah alat komunikasi antar sesama dan mempermudah seseorang dalam berinteraksi kepada orang lain. Bahasa dipakai diberbagai kepentingan dan kebutuhan. Hal tersebut disebabkan oleh status sosial masyarakat dan keadaa berbahasa yang berbeda. Dalam bahasa Indonesia kata bahasa mempunyai arti atau makna lebih dari satu. Bahasa ialah sistem tanda berupa bunyi bersifat arbitrer yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk berhubungan dan berinteraksi oleh sekelompok masyarakat (Sumarsono,2014: 18). Bahasa dalam pandangan sosiolinguistik, termasuk pada

dua fenomena yaitu individu dan sosial. Bahasa sebagai gejala sosial dan penggunaannya ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor linguistik dan non-linguistik. Faktor linguistik yang mempengaruhi penggunaan bahasa, yaitu faktor sosial (status sosial, tingkat pendidikan, umur, tingkat ekonomi, jenis kelamin, dll). Faktor situasional menyangkut penutur, bahasa yang digunakan, untuk siapa, di mana, kapan digunakan, dan masalah apa yang dibahas. Dengan faktor-faktor tersebut, variasi bahasa muncul (Suandi, 2014: 34).

Variasi bahasa ditimbulkan oleh aktivitas hubungan sosial para penutur dilingkungan masyarakat yang sangat beragam. Terdapat dua pandangan tentang varian bahasa. Pertama, variasi ditinjau sebagai akibat asal keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa. Variasi bahasa ini ialah hasil dari keragaman sosial serta keragaman fungsi bahasa. kedua, variasi bahasa memang telah ada untuk memenuhi manfaatnya menjadi sarana interaksi pada aktivitas masyarakat. Dari perspektif sosiolinguistik, tidak hanya bahasa dipandang menjadi fenomena individu, namun juga fenomena sosial. Sebagai kenyataan sosial, bahasa dan penggunaannya bukan sekadar dipengaruhi oleh faktor linguistik, melainkan faktor non-linguistik ikut serta mempengaruhi (Jannah, dkk., 2017: 46).

Nugrawijaya (2021: 42) menyatakan bahwa variasi bahasa merupakan bagian atau varian bentuk dari suatu bahasa yang masing-masing memperlihatkan pola menyerupai pola umum bahasa asalnya. Terdapat perbedaan bahasa akibat interaksi sosial yang melibatkan penutur dan tokoh masyarakat yang beragam. Variasi bahasa pemakainnya dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi para penutur dalam berinteraksi dengan sesama tanpa mengabaikan kaidah bahasa yang menjadi acuan, variasi bahasa sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan bahasa yang dipakai kita terhadap orang lain, karena tingkatan bahasa dalam masyarakat yang digunakan oleh kalangan anak milenial tergantung lawan bicaranya, jadi masyarakat mempunyai banyak keragaman bahasa, dari sinilah fungsi variasi bahasa digunakan oleh para pengguna bahasa yang dapat menyesuaikannya dengan situasi dan kondisi serta tahu terhadap tingkatan bahasa.

Variasi bahasa dalam pandangan sosiolinguistik memiliki jenis variasi bahasa berdasarkan segi penutur, artinya variasi bahasa bersifat individual dan sekelompok individu berjumlah relatif, yang tinggal di suatu tempat. Berdasarkan variasi bahasa dari segi penggunaan disebut variasi bahasa karena berhubungan dengan fungsi, keragaman atau register, apa bahasa yang digunakan, dalam konteks apa, metode dan alat apa yang digunakan, dan kondisi formalnya bagaimana (Wati, dkk., 2020: 26-27). Menurut Suandi (2014: 35-38) varian bahasa menurut sudut pandang pembicara meliputi dialek, idiolek, akrolek, sosiolek, kronolek, basilek, kolokial, vulgar, jargon, ken, slang, dan argot. Sedangkan dari segi penggunaan disebut sebagai ragam atau register dan fungsiolek. Penelitian ini berfokus pada variasi bahasa berdasarkan sudut pandang pembicara yaitu vulgar bahasa Indonesia dan bahasa Madura dipermainkan *game mobile legends*.

Bahasa vulgar adalah variasi sosial yang ditandai dengan penggunaan bahasa oleh orang yang kurang terpelajar atau tidak berpendidikan. Bagi kalangan yang kemampuan bahasanya rendah cenderung mengungkapkan secara langsung tanpa mempertimbangkan maksud bahasanya. Dengan begitu bahasa yang digunakan berupa kata-kata kasar, kata kasar inilah yang termasuk ciri khas vulgar. Bahkan apabila menggunakan vulgar saat berkomunikasi dengan orang lain nada bicaranya terkesan sangat tinggi karena dianggap seperti sedang dalam keadaan marah (Chaer, dkk., 2014: 66).

Bahasa vulgar merupakan perbuatan kurang sopan dan kotor, baik ketika berperilaku ataupun bertutur kata. Dapat dikatakan bahwa vulgar ialah bahasa yang penggunaannya terkesan kasar dan tidak sopan. Akan tetapi bahasa vulgar dipergunakan dan diyakini oleh kalangan anak-anak tidak terpelajar dengan maksud tertentu sehingga masyarakat disekitarnya sulit memahami bahasa yang digunakan. Maka bahasa vulgar termasuk pada bagian bahasa yang digunakan secara tidak sopan, kasar, baik dalam perilaku maupun perkataan. Karena bagi sekelompok yang kurang terpelajar kata-kata kasar dianggap wajar bahkan menjadi kebiasaan tuturan sehari-hari. Demikian vulgar dapat diartikan sebagai tingkat bahasa yang lebih rendah daripada bahasa formal (Sudrajat, dkk., 2017: 9).

Khoiri (2021: 1-2), menuturkan bahwa perkembangan dunia semakin pesat di era modernisasi dimana teknologi pun semakin canggih. Permainan yang dulunya tradisional kini telah berkembang

menjadi permainan yang serba elektronik. Terdapat beberapa macam permainan *game* elektronik yang bisa dimainkan di dalam ruangan, jadi tidak perlu keluar rumah untuk memainkannya. *Game* elektronik yang didukung oleh sistem jaringan seperti *PlayStation*, *game PC*, *X-Box*, dan *Nintendo*. Ada juga permainan dengan lokasi berbeda dengan jarak yang jauh, seperti *B. permainan game online*. Permainan yang sering dimainkan anak muda saat ini sering disebut *mobile legends*. *Game mobile legend* adalah *game online* berupa wujud perkembangan dari teknologi elektronik yang mengalami kemajuan sangat pesat di zaman modern ini. *Game online* bisa dimainkan di layar komputer atau *handphone*, sedangkan *handphone* atau komputer dulu hanya digunakan untuk keperluan komunikasi saja. Sekarang dapat digunakan untuk banyak hal termasuk bermain *game online* atau *offline* (Rani, dkk., 2018: 7).

Baru-baru ini, peneliti juga menemukan banyak pelajar dan mahasiswa yang menggunakan kata-kata kasar saat bermain *game mobile legends*. Perilaku tersebut terjadi ketika pemain satu tim bermain sangat buruk, *feeder*, beda negara, etnis perbedaan, bahkan perbedaan agama dan sebagainya. Perilaku penggunaan kata-kata kasar dapat mendorong aktivitas yang kuat terhadap otak terkait emosi, emosi kognitif sosial, dan etensi emosi yaitu berupa ejekan atau ejekan terhadap pemain yang bermain buruk, pengumpaan, perbedaan negara, suku dan agama, baik itu meremehkan cara bermain mereka, kata vulgar terlalu berekspresi, bahkan mengejek mereka, keluarga, agama dan agama, bahkan Negara (Putri, dkk., 2019: 10).

(Yamin, dkk., 2021: 237) berpendapat bahwa dalam permainan *game online* anak muda masa kini yang menguasai kedwibahasaan biasa disebut dengan dwibahasawan, diartikan anak muda yang menggunakan hanya dua bahasa atau lebih dalam kegiatan komunikasi. namun anak muda juga mahir berbahasa Madura sebagai bahasa daerah terutama dalam permainan *game online* anak muda lebih cenderung menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa untuk digunakan dengan lawan bicaranya sedangkan bahasa daerah hanya digunakan sehari-hari saja juga terkadang digunakan saat bermain bersama teman di suatu tempat. Penguasaan kedua bahasa ini terkadang digunakan dan diterapkan bersama dalam kehidupan disetiap harinya, baik lisan maupun tulisan. Keadaan seperti itu memungkinkan terjadinya kontak bahasa yang mempengaruhi tindakan dalam masyarakat. Saling pengaruh dimaksud di sini terlihat dari penggunaan bahasa individual yang sering melanggar kosakata daerah, termasuk bahasa Madura dan bahasa Indonesia. Pada penelitian ini terdapat beberapa penggunaan kosakata bahasa daerah yang dipergunakan oleh pemain *game online Mobile Legend: Bang-Bang*, walaupun tidak semua menggunakannya, namun penggunaan bahasa Indonesia terdapat pada data vulgar yang peneliti tentukan, ditemukan cukup dominan.

Penelitian ini merujuk pada permasalahan yang terjadi langsung di lapangan berupa keseringan penggunaan bahasa vulgar yang digunakan oleh anak muda yang bermain *game mobile legends* yang saat ini marak dimainkan oleh kalangan anak muda, sehingga kata-kata vulgar yang didapat juga bermunculan akibat saling beradu game ketika sedang melakukan semacam pertandingan dengan lawan *gamenya* yang nantinya membuat gaduh atau kekesalan baru muncullah kata-kata vulgar dari pemain game. Maka dalam hal tersebut peneliti ingin mengangkat judul “Analisis Penggunaan Bahasa Vulgar Kalangan Anak Milenial pada *Game Mobile Legends* di desa Larangan Luar Larangan Pamekasan,” dikarenakan anak milenial disana kebanyakan menggunakan bahasa vulgar ketika berbicara pada kesehariannya meskipun dengan maksud bercanda.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini. Pertama, penelitian yang ditulis oleh Nurarif (2021) dengan judul *Variasi Bahasa Vulgar dalam Podcast Youtube “Gritte Agatha” Berjudul ditelantarkan Sejak Kecil*. Penelitian tersebut memiliki pembahasan yang sama dengan penelitian saat ini, yaitu membahas tentang vulgar dan persamaannya terkait dengan metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan objek penelitian.

Penelitian relevan yang kedua yaitu ditulis oleh Setiawan (2020) dengan judul *Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. Penelitian tersebut memiliki persamaan berdasarkan jenis metode dan pendekatannya yaitu menggunakan pendekatan

kualitatif dengan metode deskriptif. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan objek yang diteliti.

Penelitian relevan yang ketiga yaitu ditulis oleh Wulandari (2017) dengan judul *Pemakaian Bahasa Vulgar pada Masyarakat Kota Yogyakarta: Tinjauan Sosiolinguistik*. Penelitian tersebut memiliki persamaan berdasarkan metode yang digunakan yaitu, metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data berupa metode simak. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan tempat penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini yang mengkaji *Analisis Penggunaan Bahasa Vulgar Kalangan Anak Milenial pada Game Mobile Legends* dengan dua fokus penelitian yaitu (1) Bagaimana bentuk bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan? (2) Bagaimana jenis bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan? Tujuan penelitian ada dua yakni untuk (1) Mendeskripsikan bentuk bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan, (2) Mendeskripsikan jenis bahasa vulgar yang dituturkan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan tambahan pengalaman bagi pengembang kajian sosiolinguistik tentang variasi bahasa terkait bahasa vulgar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami suatu kejadian yang dialami dalam penelitian secara keseluruhan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks tertentu. Sedangkan penelitian deskriptif merupakan suatu kegiatan yang memusatkan pada ontologis. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar atau kalimat yang memiliki makna serta memicu adanya pemahaman yang nyata (Nugrahani, 2014: 4). Sumber data diperoleh melalui data primer yaitu kalangan anak milenial pemain *game mobile legends* terdapat tujuh orang yang menjadi informan dalam pemerolehan data primer dan data sekunder bisa berupa jurnal, buku, foto maupun internet yang terkait dengan penelitian. Prosedur pengumpulan data melalui metode simak dengan beberapa teknik dasar berupa teknik sadap, teknik simak bebas libat cakap, dan teknik catat (Mahsun, 2012: 92-93) serta dokumentasi yang merupakan catatan peristiwa yang sudah ada sebelumnya seperti hasil penelitian yang sudah diperoleh (Sugiyono, 2019: 240). Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (Pahleviannur, dkk., 2022: 139-141). Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas dengan teknik triangulasi sumber (Masrukhin, 2015: 136).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Bahasa Vulgar yang dituturkan Anak Milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan

Vulgar adalah varian sosial yang ditandai dengan penggunaan bahasa bagi orang yang terbatas pendidikannya dan tidak berpendidikan tergantung pada tingkat pengetahuan penutur. Bahasa vulgar jarang digunakan saat berkomunikasi dengan orang lain karena dianggap tidak sopan. Bahasa vulgar biasanya digunakan untuk tujuan tertentu oleh sebagian kecil masyarakat (Suandi, 2014: 38).

Vulgar termasuk dalam variasi bahasa dari segi penutur, yaitu sosiolek yang berkaitan dengan status, golongan, dan kelas sosial penutur. Vulgar memiliki arti varian bahasa yang tidak sopan dan secara tata bahasa tidak sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD), tetapi hal ini diyakini untuk digunakan secara bebas oleh sekelompok orang untuk menunjukkan kelas yang berbeda dari mereka yang tidak memahami bahasa tersebut (Padmadewi, dkk., 2014: 8).

Vulgar merupakan varian yang dianggap sangat rendah karena sebagian besar penggunaannya umumnya termasuk orang-orang berpendidikan rendah. Variasi linguistik ini juga terkait dengan pengucapan kata-kata menggunakan bahasa yang tidak pantas atau kasar, bahkan terkadang mengandung makna yang kotor untuk diucapkan (Mastang, 2022: 23).

Menurut Marinda dkk (2022: 661) bagi mereka yang pendidikan bahasanya kurang, mereka cenderung mengekspresikan diri secara langsung tanpa memperhatikan bentuk bahasa yang diucapkan

dengan orang lain. Sebab itu, bahasa yang digunakan adalah bahasa bercirikan kata kasar. Kata-kata kasar telah menjadi kebiasaan percakapan sehari-hari karena dianggap wajar bagi orang yang tidak berpendidikan. Akan tetapi, bagi orang yang berpendidikan sering dihindari karena dianggap kurang sopan. dikehidupan bermasyarakat, orang berilmu dipandang memiliki status sosial yang lebih tinggi, sehingga mereka dapat menepatkan bahasa digunakan dengan status mereka. Oleh karena itu, vulgar dapat diartikan sebagai bahasa pada tingkat yang lebih rendah dari bahasa formal.

Setiawaty dkk (2018: 29), menuturkan bahwa vulgar dianggap sebagai ekspresi ketidaksopanan untuk dikatakan kepada orang lain. Seringkali alasan seorang pembicara menggunakan bahasa kotor adalah karena mereka tidak dapat mengendalikan emosinya. Selain itu, situasi yang membuat kesal atau membuat hati marah termasuk dalam alasan mengapa seseorang berbicara kotor. Hal ini dapat mengakibatkan pembicara menentukan ekspresi yang berbeda untuk mengungkapkan kekecewaan, kekesalan, atau bahkan kemarahan pada seseorang yang menimbulkan perkataan kasar.

Vulgar dikalangan anak-anak sampai dewasa kebanyakan digunakan saat bermain *game online* khususnya paling banyak penggunaan kata vulgar saat permainan *game mobile legends*, karena dengan adanya permainan *game* membawa pengaruh terhadap perilaku berbahasa yang kasar. Terdapat ciri khas variasi bahasa yang digunakan ketika berinteraksi saat melakukan permainan *game online* dan tak jarang variasi bahasa khususnya bahasa vulgar turut terbawa dalam bentuk komunikasi sehari-hari dari kelompok pemain (Fajri, dkk., 2022: 87).

Menurut Wahidatin (2013: 34) bentuk bahasa vulgar yang sering digunakan oleh anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan berdasarkan hasil paparan data dan temuan data melalui metode simak dengan beberapa teknik dasar terdapat dua bentuk bahasa vulgar yaitu bentuk vulgar bahasa Indonesia dan bentuk vulgar bahasa Daerah atau bahasa Madura sebagai berikut:

Tabel I
Data Bentuk Bahasa Vulgar dalam Permainan *Game Mobile Legends*

No	Bentuk Bahasa Vulgar	
	Bentuk Vulgar Bahasa Indonesia	Bentuk Vulgar Bahasa Madura
1	"Mara dennak GB atas anjing ." (Ayo kesini GB atas anjing)	" Bhâtang ji kala la amain." (Bangkai kalah kan mainnya)
2	"Ya, bentar-bentar kalau lu mau balik ya balik aja gak usah recall-recall depan gue setan ."	" Gile'e MM ré ju maju katibi', adek maté konyol ghun sé bade." (Gila MM nih maju-maju sendiri, mati konyol yang ada)
3	"Oke..oke., santuy. Ahh sialan , gue kenak ciduk um."	" Colo'en aldous ji kok e lock malolo." (Mulutnya aldous tuh aku di lock terus)
4	"Hadeh kalau lu gak tau main, yaudah gak usah main bangsat ."	"Hu bhuddhu tak tao amain." (Hu bodoh gak tau main)
5	"Woy, makanya jangan berisik ngentot ."	" Mataen jaringan ré tak nyaman sakale." (Matanya jaringan ini gak enak sama sekali)
6	" Jangkrik aku kena stun ."	"Tak usa museng tak usa ngaddu retri." (Gak usah musang gak usah adu retri)
7	"Ngapain maju kayak gitu tolol.tolol ..gak tau main."	"Dimma bân bejangan mayu se a turtle." (Kamu mana bajingan ayo yang mau turtle)
8	" Mampus lu sekarang sudah terkepung gak bisa kemana-mana."	" Bhângka bân mon satea, kala la kala soro sapa deri gellek amain bân sarombân." (Kamu mati kalau sekarang, kalah ya kalah suruh siapa dari tadi mainnya sembarangan)
9	" Kampret mainnya gak ada yang benar cuk."	"Kokla ngucak jhâ' bade moso kéng be'en kopok ." (Akukan bilang kalau ada musuh tapi kamu budek)
10	"Woy tank anying main yang benerlah cuk..cuk taiklah ."	
11	" Change babi.babi ."	
12	"Parah banget mainnya keroyokan, dasar pengecut ."	

13	"Astaga <i>florymya</i> gak ada otak, gue cuman dilihatin doang gak ada bantu sama sekali kambing emang."	
14	"Ah celaka gara-gara <i>hyper</i> buta <i>map</i> ."	
15	" <i>Esm</i> lonte-lonte , beraninya bawa kawan."	
16	" <i>Sun</i> brengsek , beraninya main <i>split push</i> doang."	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk bahasa vulgar diklasifikasikan pada dua bentuk vulgar, yaitu: bentuk vulgar bahasa Indonesia terdapat 16 bentuk yang ditemukan dan bentuk vulgar bahasa Madura terdapat 9 bentuk yang ditemukan. Dari masing-masing bentuk yang sudah diperoleh berasal dari para anak milenial pemain *game mobile legends* di Desa Larangan Luar, Larangan Pamekasan yang menjadi informan sebagai sumber data penelitian ini.

Jenis Bahasa Vulgar yang dituturkan Anak Milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan

Sosiolinguistik adalah subdisiplin linguistik yang mempelajari tentang bahasa berhubungan pada penggunaan bahasa dalam masyarakat. Dalam sosiolinguistik kita berbicara tentang pengguna, penggunaan bahasa, berbagai konsekuensi dari kontak dua bahasa atau lebih, tingkat tata bahasa, ragam, tempat penggunaan bahasa, dan waktu penggunaan keragaman linguistik (Chaer, 2014: 16).

Padmadewi (2014: 2) berpendapat bahwa sosiolinguistik juga merupakan bidang yang meninjau keunikan dan varian bahasa yang berbeda, serta hubungan antara pengguna dengan karakteristik fungsional dari varian bahasa dalam masyarakat. Dengan demikian, sosiolinguistik dianggap sebagai bidang studi interdisipliner yang mengkaji bahasa dalam konteks penggunaan bahasa di masyarakat. Kajian yang termasuk sosiolinguistik mengamati penutur, variasi bahasa yang digunakan, lawan bicara, dan tujuan percakapan.

Bahasa vulgar diartikan ragam bahasa untuk mengungkapkan pendapat atau pikiran menggunakan kata-kata kasar oleh sekelompok khusus yang ditujukan kepada orang lain. Hal ini pasti mengarah pada kesalahpahaman bagi yang tidak terbiasa mendengar kata kasar atau bahkan terbiasa menggunakan kata-kata formal. Sehingga dapat dikatakan bahwa kata vulgar merupakan simbol suara yang dapat mengidentifikasi diri sendiri, dan ketika berinteraksi dengan orang lain ditandai dengan ciri khas tuturan yang kata kasar (Nurfairuziyah, 2021: 24).

Menurut Abriani dkk (2018: 7) bahasa vulgar biasanya digunakan saat seseorang berhubungan dengan teman dekat dalam situasi yang sangat informal. Biasanya dalam situasi pribadi atau karena faktor yang membuatnya tidak terkendali. Hal yang sama berlaku untuk pemain *game mobile legends* yang disebabkan oleh suatu hal yang berakibat kehilangan kendali. Pada akhirnya akan menyebabkan penyampaian pesan menjadi kasar kepada rekan satu timnya saat bermain *game mobile legends*, misalnya saat permainan *game* sedang berlangsung.

Namun mirisnya, kekerasan verbal seringkali dilancarkan pemain terhadap personelnnya saat bermain *game mobile legends*, bahkan saat bermain solo melawan lawannya dalam bentuk kata-kata vulgar. Kata-kata vulgar adalah kekerasan yang digunakan penutur terhadap orang yang menerima perkataan kasar berupa menghina, menjatuhkan dan meremehkan. Dengan begitu kekerasan dengan menggunakan kata-kata vulgar disebut juga dengan kekerasan verbal yang mempunyai arti yaitu kekerasan yang dilakukan secara lisan dan tertulis terhadap perasaan orang lain menggunakan bahasa kasar tanpa kontak fisik (Almajid, 2019: 173).

Kekerasan verbal termasuk jenis kejahatan yang tidak memberikan goresan fisik ditubuh sasarannya, tetapi menyakiti perasaan korban yang mendengarnya saat kata-kata vulgar diungkapkan. Kekerasan verbal kerap lebih sulit dikenali secara jelas karena digunakan dalam bertutur kata yang dilakukan di tempat tertutup seperti di rumah atau tempat tongkrongan para pemain. Akan tetapi efeknya akan sangat serius, utamanya bagi anak-anak yang mendengar langsung tuturan kata vulgar saat permainan berlangsung, karena dengan mudah meniru yang nantinya akan dijadikan alat berkomunikasi sehari-hari (Wahdiyati, dkk., 2022: 206).

Bahasa vulgar bagi para pemain *game online* khususnya *mobile legends* tentunya pasti memiliki sisi negatif, salah satunya yaitu menggunakan kata kasar tertentu untuk memaki atau menghina pemain lain. Kebanyakan istilah yang dipergunakan mengandung unsur penghinaan pada pemain lain dan hanya *gamers* yang mengetahui maksud dan istilah tersebut. Oleh karena itu, dampak negatif yang diperoleh para pemain *game* yaitu terbiasa dengan kata-kata vulgar disebabkan terbawa pada kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina atau memaki dikalangan para *gamers*, atau malah sebaliknya akan terganggu. Selain itu, dasarnya *game online* hanya memberikan dampak terhadap penundaan pekerjaan seorang anak menjadi malas belajar (Janttika, dkk., 2020: 134). Dengan demikian vulgar sebagai tuturan dalam permainan *game mobile legends* yang dilakukan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan memiliki beberapa jenis vulgar (Wijayana, dkk., 2012: 119) sebagai berikut:

Tabel 2
Data Jenis Bahasa Vulgar dalam Permainan *Game Mobile Legends*

NO	BENTUK BAHASA VULGAR	JENIS BAHASA VULGAR
Data 1	"Mara dennak GB atas anjing ." (Ayo kesini GB atas anjing)	Binatang
Data 2	"Ya, bentar-bentar kalau lu mau balik ya balik aja gak usah <i>recall-recall</i> depan gue setan ."	Makhluk Halus
Data 3	"Oke..oke., santuy. Ahh sialan , gue kenak ciduk um."	Keadaan
Data 4	"Hadeh kalau lu gak tau main, yaudah gak usah main bangsat ."	Binatang
Data 5	" Bhângka ji kala la amain." (Bangkai kalah kan mainnya)	Binatang
Data 6	"Woy, makanya jangan berisik ngentot ."	Aktivitas
Data 7	" Jangkrik aku kena <i>stun</i> ."	Binatang
Data 8	" Gile MM ré ju maju katibi', adek maté konyol ghun sé bade." (Gila MM nih maju-maju sendiri, mati konyol yang ada)	Keadaan
Data 9	" Colo'en aldous ji kok e lock malolo." (Mulutnya aldous tuh aku di lock terus)	Bagian Tubuh
Data 10	"Ngapain maju kayak gitu tolol.tolol .gak tau main."	Keadaan
Data 11	" Mampus lu sekarang sudah terkepung gak bisa kemana-mana."	Keadaan
Data 12	" Kampret mainnya gak ada yang benar cuk."	Binatang
Data 13	"Woy tank anying main yang benerlah cuk..cuk taiklah ."	Benda-Benda
Data 14	"Hu bhuddhu tak tao amain." (Hu bodoh gak tau main)	Keadaan
Data 15	" Change babi.babi ."	Binatang
Data 16	"Parah banget mainnya keroyokan, dasar pengecut ."	Keadaan
Data 17	"Astaga florymya gak ada otak, gue cuman dilihatin doang gak ada bantu sama sekali kambing emang."	Binatang
Data 18	" Mataen jaringan ré tak nyaman sakale." (Matanya jaringan ini gak enak sama sekali)	Bagian Tubuh
Data 19	"Tak usa museng tak usa ngaddu retri." (Gak usah musang gak usah adu retri)	Binatang
Data 20	"Ah celaka gara-gara hyper buta map ."	Keadaan
Data 21	" Dimma bân bejangan mayu se a turtle." (Kamu mana bajingan ayo yang mau turtle)	Profesi
Data 22	" Esmé lonte-lonte , beraninya bawa kawan."	Profesi
Data 23	" Bhângka bân mon satea, kala la kala soro sapa deri gellek amain bân sarombân." (Kamu mati kalau sekarang, kalah ya kalah suruh siapa dari tadi mainnya sembarangan)	Keadaan
Data 24	" Sun brengsek , beraninya main split push doang."	Keadaan
Data 25	" Kokla ngucak jhâ' bade moso kéng be'en kopok ." (Akukan bilang kalau ada musuh tapi kamu budek)	Keadaan

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan menurut data yang sudah diperoleh ada beberapa jenis bahasa vulgar yang digunakan dari 8 jenis ada 1 yang tidak digunakan oleh anak milenial pada

permainan game mobile legends saat bertutur kata yaitu jenis kekerabatan, namun yang paling banyak digunakan adalah jenis keadaan terdapat 10 bentuk. Jenis binatang terdapat 8 bentuk. Jenis makhluk halus terdapat 1 bentuk. Jenis benda-benda terdapat 1 bentuk. Jenis bagian tubuh terdapat 2 bentuk. Jenis aktivitas terdapat 1 bentuk dan jenis profesi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya mengenai penggunaan bahasa vulgar kalangan anak milenial pada *game mobile legends* di Desa Larangan Luar Larangan Pamekasan, dapat disimpulkan bahwa bentuk bahasa vulgar yang sering digunakan oleh anak milenial saat bermain *game mobile legends* di Desa Larangan Luar, Larangan, Pamekasan terdapat 25 bentuk vulgar yang digunakan oleh pemain *game*. Bentuk-bentuk vulgar tersebut diklasifikasikan berdasarkan dua bentuk vulgar. Pertama, terdapat 16 bentuk vulgar bahasa Indonesia. Kedua, terdapat 9 bentuk vulgar bahasa Daerah atau bahasa Madura. Sedangkan Jenis bahasa vulgar yang sering digunakan anak milenial Larangan Luar, Larangan, Pamekasan menurut data yang sudah diperoleh oleh peneliti ada beberapa jenis bahasa vulgar yang digunakan dari 8 jenis ada 1 yang tidak digunakan oleh anak milenial pada saat bermain *game mobile legends* dalam bertutur kata yaitu kekerabatan, namun yang paling banyak digunakan adalah jenis keadaan terdapat 10 bentuk. Jenis binatang terdapat 8 bentuk. Jenis makhluk halus terdapat 1 bentuk. Jenis benda-benda terdapat 1 bentuk. Jenis bagian tubuh terdapat 2 bentuk. Jenis aktivitas terdapat 1 bentuk. Jenis yang terakhir adalah profesi terdapat 2 bentuk.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada pemain *game mobile legends*, agar penelitian ini dapat memberikan kesadaran dari setiap bahasa yang sudah digunakan supaya lebih baik lagi dalam hal bertutur kata terutama dalam pengucapan saat bertutur kata dengan orang lain dan dapat berfikir ulang mengenai tata cara berbahasa yang baik dan benar serta lebih bisa menjaga perkataan dan tindakan, agar bisa menjadikan *game online* ini sebagai wadah hiburan bukan wadah untuk meluapkan emosi dan ajang saling membenci. Peneliti juga menyarankan bagi pembaca (masyarakat), agar memberikan batasan-batasan ujaran yang bermakna negatif bagi pemain *game* supaya dapat membentuk kebiasaan baru dalam berbahasa yang sopan. Jika hal itu positif maka hal tersebut baik untuk ditiru, tetapi jika terdapat hal yang negatif sebaiknya jangan ditiru. Kemudian, peneliti juga menyarankan kepada Mahasiswa IAIN Madura, untuk dapat memanfaatkan tulisan penelitian ini dengan baik dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam materi penelitian terhadap penelitian yang sejenis. Terakhir peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya, agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut dengan objek yang berbeda, agar penelitian ini lebih luas lagi pembahasannya dan penelitian ini tidak sekedar berhenti di sini saja serta dapat meningkatkan pemerolehan data yang sudah ada dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, Andi Indri, Zein Abdullah dan Marsia Sumule. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends*. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 8(2), 7.
- Almajid, Muhammad Rais. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Eстетika*, 2(2), 173.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. (2014). *Sociolinguistik Perkenalan Awal Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajri Ilham Muhammad, Lalu, dkk. (2022). Perilaku Berbahasa *Youtuber Gaming Mobile Legends*. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 87.
- Jannah, Almaidatul, Wahyu Widayati dan Kusmiyati. (2017). Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Ilmiah: Fonema*, 4(2), 46.

- Janttika, Nugrananda dan Wahyu Juniarta. (2020). Analisis *Dampak Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 134.
- Khoiri, Nur Fikri. (2021). Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo). Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marinda, Citra Dewi, Syamsul Rijal dan Irma Surayya Hanum. (2022). Variasi Bahasa dalam Film *Serigala Terakhir: Kajian Sociolinguistik*. *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 6.(2), 661.
- Masrukhin. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kudus: Media Ilmu Press.
- Mastang. (2022). Penggunaan Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja Masyarakat Desa Mattabulu Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nugrawiyati, Jepri. (2021). Analisis Variasi Bahasa dalam Novel Fatimah *Goes To Cairo*. *Jurnal Studi Agama*, 2(1), 42.
- Nurarif, Ulfie. (2021). Variasi Bahasa Vulgar dalam *Podcast Youtube “Gritte Agatha”* Berjudul *Ditelantarkan Sejak Kecil*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurfairuziyah, Niswah. (2021). Bahasa Vulgar dalam Pemakaian Bahasa Indonesia Ranah Iklan (Studi Kasus Iklan Media Elektronik). Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makkasar.
- Padmadewi, Ni Nyoman, Putu Dewi Merlyna dan Nyoman Pasek Hadi Saputra. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Paradina Pustaka.
- Putri, Dwi Novita dan Sayang Ajeng Mardhiyah. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar pada Pemain *Game Online: Gambaran Self Construal* yang Dimilik. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 10.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan dan Rehia K. Isabela Barus. (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* Terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 7.
- Setiawan, Rendi. (2020). Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal.
- Setiawaty, Rani, dkk. (2018). Pengidentifikasian dan Pengkreasian Ungkapan Vulgar pada Komentar Akun *Facebook* Presiden Joko Widodo sebagai Inovasi Bahan Ajar. *Prosiding Seminar Nasional Geotik*.
- Suandi, Nengah. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudrajat, H. Ajat dan Anita Setiarsih. (2017). Analisis Bahasa *Vulgar* dan *Slang* pada Penulisan Status *Facebook* Siswa SMA yang Bergabung dengan *Facebook* Anita Setiarsih.” *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*. 10(1), 9.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. (2014). *Sosioinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wahdiyati, Dini dan Reyvianto Dwi Putra. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(2), 206.
- Wahidatin, Atin. (2013). Telaah Bahasa Vulgar dalam Berita-berita Kriminal pada Harian Memo Arema Edisi September-Oktober Tahun 2012. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.

-
- Wati, Usnia, Syamsul Rijal dan Irma Surayya Hanum. (2020). Variasi Bahasa pada Mahasiswa Perantau di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Bahasa, Sastra, Sosial, dan Budaya*, 4(1), 26-27.
- Wijayana, Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. (2012). *Sociolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari. (2017). Pemakaian Bahasa Jawa Vulgar pada Masyarakat Kota Yogyakarta: Tinjauan Sociolinguistik. Skripsi, Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta.
- Yamin, Dihan Saidul, Ilhamsyah dan Irfan Hafizh Izzatullah. (2021). Penggunaan Jargon *Game Online Mobile Legends* pada Anak Remaja Karang Taruna Pluto dalam 2 Pisangan Tangerang Selatan (Tinjauan Sociolinguistik). *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Unpam*, 2(1), 237.