

**PENGGUNAAN BAHASA KASAR SEBAGAI BENTUK
KOMUNIKASI DALAM BAHASA PALEMBANG
ANTARPEMAIN *MOBILE LEGENDS***

KARYA AKHIR

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

M. Daffa Alfaridzi

NIM 201320018



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi dalam
Bahasa Palembang Antarpemain *Mobile Legends*
Nama : M. Daffa Alfaridzi
NIM : 201320018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

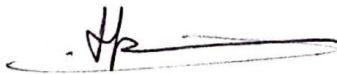
Menyetujui,
Pembimbing



Yeni Ernawati, M.Pd.
NIDN: 02090339002

Mengesahkan,

Ketua
Program Studi Pendidikan
Bahasa Indonesia



Dr. Hastari Mayrita, M.Pd.
NIDN: 0201088504

Dekan
Fakultas Sosial Humaniora



Nuzsep Almigo, S.Psi., M.Si., Ph.D.
NIDN: 001209760

Tanggal Lulus: 23 Agustus 2024

HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

PENGUNAAN BAHASA KASAR SEBAGAI BENTUK KOMUNIKASI
DALAM BAHASA PALEMBANG ANTARPEMAIN *MOBILE LEGENDS*

KARYA AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Fakultas Sosial Humaniora

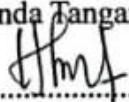
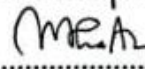

Universitas Bina Darma

oleh :

M. Daffa Alfaridzi

NIM 201320018

Karya akhir ini telah diujikan tanggal 23 Agustus 2024 dan telah disempurnakan
berdasarkan saran dan koreksi Komisi Penguji

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Yeni Ernawati, M.Pd.		26 Agustus 2024
2. Dr. Margareta Andriani, M.Pd.		26 Agustus 2024
3. Dr. Ernawati, M.Pd.		26 Agustus 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

nama : M. Daffa Alfaridzi

NIM : 201320018

dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya akhir ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar sarjana baik di Universitas Bina Darma maupun di perguruan tinggi lain;
2. karya akhir ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. di dalam karya akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia karya akhir ini dilakukan pengecekan keasliannya menggunakan *plagiarism checker* serta diunggah ke internet, sehingga dapat diunduh publik secara daring;
5. surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 23 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



M. Daffa Alfaridzi

NIM 201320018

MOTTO

“Tidak ada penyakit yang membunuh tubuhmu, lebih dari kesedihan dan pikiran yang berlebihan”

(Al Habib Umar Bin Hafidz)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan, kasih sayang tiada henti.
2. Adik-adikku tercinta yang telah memberikan semangat, doa dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk komunikasi dalam bahasa Palembang antar pemain Mobile Legends serta dampak dari penggunaan bahasa kasar. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumen wawancara secara langsung dan bukti tangkapan layar chat bahasa kasar. Teknik analisis data menggunakan metode analisis konten dengan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan simpulan. Hasil dari penelitian ini ditemukan sebanyak 15 data dari 6 jenis umpatan bahasa kasar. Terdapat 6 jenis umpatan bahasa kasar yang terdiri dari umpatan kata hewan, umpatan anggota tubuh, umpatan kata sifat, umpatan kata benda, umpatan kata kerja, dan umpatan keadaan orang. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, bahasa kasar Palembang yang paling banyak digunakan pada saat bermain Mobile Legends adalah umpatan yang menggunakan anggota tubuh dengan jumlah 6 umpatan. Hal ini dikarenakan pemain yang menuturkannya merasa kesal kepada teman satu timnya yang ceroboh dan sering mati oleh tim lawan hingga menimbulkan puncak emosional. Penggunaan bahasa kasar dalam *Mobile Legends* memiliki dampak yang luas, mempengaruhi kesehatan mental, kreativitas, dinamika tim, serta persepsi sosial dalam komunitas. Hasil penelitian dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum bahasa daerah, mengajarkan tentang kekayaan bahasa Palembang sekaligus tantangan yang dihadapi dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan bahasa kasar dapat menjadi kesempatan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti rasa hormat dan empati, serta pentingnya memilih kata yang tidak menyakiti orang lain. Kontribusi dari penelitian tentang penggunaan bahasa kasar dalam komunikasi antarpemain Mobile Legends di Palembang memiliki potensi yang signifikan bagi pendidikan.

Kata kunci: bahasa kasar, komunikasi, bahasa Palembang, *Mobile Legends*, dampak bahasa kasar

ABSTRACT

This study aims to determine the use of abusive language as a form of communication in the Palembang language between Mobile Legends players and the impact of the use of abusive language. This research method is qualitative with a descriptive approach. The data collection technique uses direct interview document techniques and evidence of abusive language chat screenshots. The data analysis technique uses the content analysis method with data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study found 15 data from 6 types of abusive language curses. There are 6 types of abusive language curses consisting of animal curses, body part curses, adjective curses, noun curses, verb curses, and people's state curses. Based on the explanation that has been presented, the most widely used Palembang abusive language when playing Mobile Legends is curses that use body parts with a total of 6 curses. This is because the player who said it felt annoyed with his teammates who were careless and often died by the opposing team, causing an emotional peak. The use of foul language in Mobile Legends has a wide impact, affecting mental health, creativity, team dynamics, and social perceptions within the community. The results of the study can be integrated into the local language curriculum, teaching about the richness of the Palembang language as well as the challenges faced in everyday communication. The use of foul language can be an opportunity to teach values such as respect and empathy, as well as the importance of choosing words that do not hurt others. The contribution of research on the use of foul language in communication between Mobile Legends players in Palembang has significant potential for education.

Keywords: abusive language, communication, Palembang language, Mobile Legends, impact of abusive language

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya. Selawat dan salam baik yang tersurat dan tersirat semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah memberikan petunjuk dan menjadi suri teladan bagi umatnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Karya Akhir ini dengan judul **“Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi dalam Bahasa Palembang Antarpemain *Mobile Legends*”**. Karya akhir ini peneliti tulis sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma. Dalam peoses penyusunan Karya Akhir penelitian ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. sebagai Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Nuzsep Almigo, S.Psi., M.Si., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Sosial Humaniora Universitas Bina Darma Palembang.
3. Dr. Hastari Mayrita, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bina Darma Palembang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan bagi peneliti untuk menyelesaikan karya akhir ini.
4. Yeni Ernawati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bibingan, arahan, kritik dan saran yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan karya akhir ini.

5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bina Darma yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama kuliah.
6. Kedua orang tua dan Saudara–Saudara tercinta yang memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang.
7. Arinda Dwi Sandi yang telah membantu dan selalu mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam menyelesaikan karya akhir ini.
8. Teman-Teman bermain *game* yang berpartisipasi dalam memberikan data penelitian sebagai narasumber.
9. Teman–Teman Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang sudah memberikan dukungan kepada peneliti.

Palembang, 15 Agustus 2024

Peneliti



M. Daffa Alfaridzi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTA LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Bahasa Kasar (<i>Abussive Language</i>).....	9
a. Definisi Bahasa Kasar	9
b. Ciri-Ciri Bahasa Kasar	9

c.	Dampak Penggunaan Bahasa Kasar pada Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i>	10
d.	Bentuk Umpatan Bahasa Kasar yang Ada pada Permainan <i>Mobile Legend</i>	11
B.	<i>Mobile Legend</i>	18
a.	Definisi <i>Mobile Legend</i>	18
b.	Sistem Permainan <i>Mobile Legend</i>	19
c.	Strategi <i>Mobile Legend</i>	19
d.	Mode <i>Mobile Legend</i>	19
C.	Bahasa Palembang	21
a.	Definisi Bahasa Palembang	21
b.	Ciri-Ciri Bahasa Kasar dalam Bahasa Palembang.....	21
D.	Penelitian yang Relevan.....	23
E.	Kerangka Berpikir	25
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A.	Metode Penelitian	26
B.	Data	26
C.	Teknik Pengumpulan Data	27
D.	Teknik Analisis data	29
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A.	Hasil penelitian	30
B.	Pembahasan	32
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A.	Kesimpulan	51

B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55



DAFTAR TABEL

Daftar Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	23
Daftar Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pertanyaan	28



DAFTAR GAMBAR

Daftar Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	25
Daftar Gambar 3.1 Data Umpatan Bahasa Kasar Palembang	30
Daftar Gambar 4.1 Umpatan Kata Hewan (UKH)	33
Daftar Gambar 4.2 Umpatan Anggota Tubuh (UAT)	35
Daftar Gambar 4.3 Umpatan Kata Sifat (UKS).....	37
Daftar Gambar 4.4 Umpatan Kata Benda (UKB).....	39
Daftar Gambar 4.5 Umpatan Kata Kerja (UKK).....	40
Daftar Gambar 4.6 Umpatan Keadaan Orang (UKO)	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Hasil Wawancara	55
Lampiran 2. Dokumentasi	59
Lampiran 3. Fakta Integritas	60
Lampiran 4. Surat Rekomendasi Penelitian	61
Lampiran 5. Transkripsi Sementara	62
Lampiran 6. Formulir Pengajuan Judul.....	64
Lampiran 7. Surat Tugas Penelitian.....	65
Lampiran 8. Lembar Persetujuan Ujian Seminar Proposal.....	66
Lampiran 9. Formulir Perbaikan Proposal Penelitian.....	67
Lampiran 10. Surat Keterangan Pembimbing	68
Lampiran 11. Hasil Toefl	69
Lampiran 12. Surat Keterangan Lulus Ujian Seminar Proposal	70
Lampiran 13. Lembar Persetujuan Ujian Seminar Hasil	71
Lampiran 14. Formulir Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	72
Lampiran 15. Surat Keterangan Lulus Ujian Sarjana	73
Lampiran 16. Lembar Konsultasi Skripsi	74
Lampiran 17. Lembar Surat Pernyataan Verifikasi Data Diri	76
Lampiran 18. Hasil Turnitin	77
Lampiran 19. <i>Letter of Acceptance (LoA)</i>	78
Lampiran 20. Formulir Persetujuan Publikasi Jurnal	79
Lampiran 21. Formulir Kelayakan Jilid Skripsi	80
Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup.....	81