

**WUJUD KETIDAKSANTUNAN TUTURAN PEMAIN *RANDOM*  
DALAM REKAMAN VIDEO GAME *ONLINE PLAYER UNKNOWN BATTLE*  
*GROUND (PUBG) MOBILE* DI FACEBOOK ZAN  
MINGGU PERTAMA SEPTEMBER 2021**



**SKRIPSI**

**Disusun untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:  
RAHMAH DIANDINI  
1701040056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2022**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh:

nama : Rahmah Diandini  
NIM : 1701040056  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
judul : Wujud Ketidaksantunan Tuturan Pemain *Random* dalam Rekaman *VideoGame Online Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile* di Facebook Zan Minggu Pertama September 2021



PEMBIMBING

Dr. Kuntoro, M.Hum  
NIP. 19570901 198303 1 004

## PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Rahmah Diandini  
NIM : 1701040056  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Judul : **Wujud Ketidaksantunan Tuturan Pemain *Random* dalam Rekaman Video Game Online Player *Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile* di Facebook Zan Minggu Pertama September 2021**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

## DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dra. Hj. Siti Fathonah, M.Hum.  
NIP 19590411 198503 2 002

Penguji I : Drs. Eko Suroso, M.Pd.  
NIK 2160103

Penguji II : Dr. Laily Nurlina, M.Pd.  
NIK 2160506

Penguji III : Dr. Kuntoro, M.Hum.  
NIP 19570901 198303 1 004

Ditetapkan di : Purwokerto  
Tanggal : 13 Januari 2022

Mengetahui,  
Dekan FKIP



Drs. Eko Suroso, M.Pd.  
NIK 2160103

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Rahmah Diandini  
NIM : 1701040056  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan sumber yang dikutip telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 13 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Rahmah Diandini

## **MOTO**

**“TIDAK ADA YANG SIA-SIA DARI SEBUAH PERJUANGAN YANG  
MELELAHKAN”  
(RAHMAH DIANDINI)**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilamin, atas berkat dan rahmat Allah SWT skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Alm. Ayah Nurhadi Santosa dan Ibu Sumeh Handari yang telah memberikan semangat, doa, dukungan serta kasih sayang tiada henti untuk kesuksesanku.
2. Kakakku Iqbal Eka Santosa yang menjadi tempat cerita keluh kesahku dan telah banyak memberikan semangat, motivasi, serta doa.
3. Kakekku Tarmidi yang telah memberikan doa dan semangat.
4. Sahabatku Keluarga Cemara yaitu Alifia, Defi, Dyah, Shasa, Silvi, dan Utari yang telah banyak melewati suka maupun duka bersama dari awal perkuliahan hingga akhir dan semoga sampai seterusnya.
5. Sahabat semasa SMAku yaitu Venny Luthfiana Prasetyowati yang selalu memberikan motivasi.
6. Teman-teman PBSI B angkatan 2017.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Wujud Ketidaksantunan Tuturan Pemain *Random* dalam Rekaman *Video Game Online* di *Facebook* Zan Minggu Pertama September 2021”.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Eko Suroso, M. Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah merekomendasikan surat izin penelitian.
2. Dra. Hj. Siti Fathonah, M. Hum., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan informasi tentang tata laksana penyusunan skripsi.
3. Dr. Kuntoro, M. Hum., dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Eko Suroso, M. Pd. dan Dr. Laily Nurlina, M. Pd., yang telah menguji kelayakan skripsi.

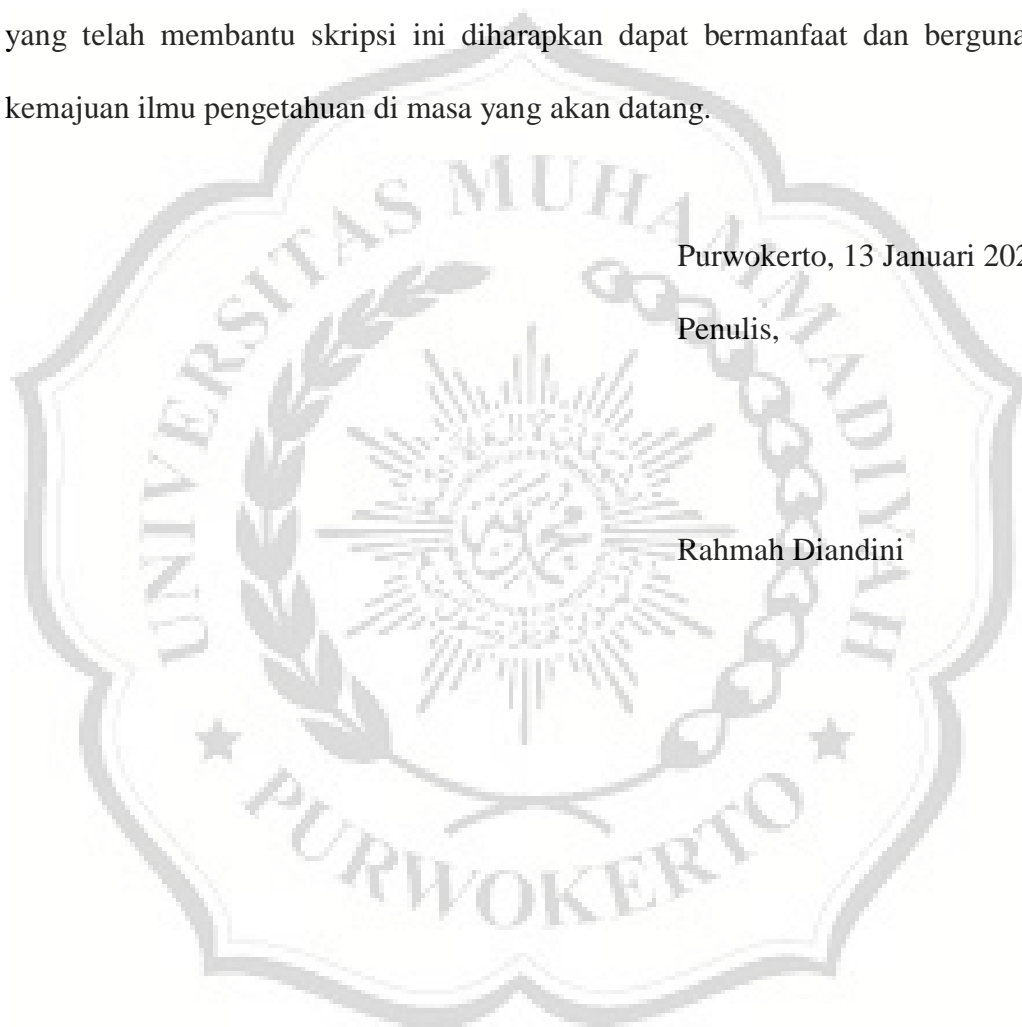
5. Akhmad Fauzan, M. Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dengan penuh tanggung jawab hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Purwokerto, 13 Januari 2022

Penulis,

Rahmah Diandini



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Rahmah Diandini  
NIM : 1701040056  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Jenis Karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksekutif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**WUJUD KETIDAKSANTUNAN TUTURAN PEMAIN RANDOM  
DALAM REKAMAN VIDEO GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN BATTLE  
GROUND (PUBG) MOBILE DI FACEBOOK ZAN  
MINGGU PERTAMA SEPTEMBER 2021**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksekutif **media/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.**

**Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.**

Dibuat di : Purwokerto  
Pada tanggal : 13 Januari 2022

Yang menyatakan,



Rahmah Diandini

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kajian Teori .....	11
1. Ketidaksantunan Berbahasa .....	11
a. Pengertian Ketidaksantunan Berbahasa .....	11
b. Wujud Ketidaksantunan Berbahasa Rahardi .....	13
1) Kategori Kesembronoan .....	14
a) Subkategori Kepura-puraan dengan Gurauan .....	14
b) Subkategori Asosiasi dengan Gurauan .....	15
c) Subkategori Asosiasi dengan Ungkapan Tabu .....	15
d) Subkategori Sinisme dengan Ejekan .....	16
e) Subkategori Kesombongan dengan Gurauan .....	16
f) Subkategori Pleonasme dengan Gurauan .....	17
g) Subkategori Pelesetan dengan Gurauan .....	17
h) Subkategori Merendahkan dengan Gurauan .....	18
i) Subkategori Menggoda dengan Gurauan .....	18
j) Subkategori Seruan dengan Gurauan .....	18
k) Subkategori Melucu dengan Gurauan .....	19
l) Subkategori Mengejek dengan Gurauan .....	19
m) Subkategori Menyapa dengan Ungkapan Keakraban .....	20
2) Memainkan Muka .....	20
a) Subkategori Tindakan Menjengkelkan dengan Sinisme .....	21

b)	Subkategori Tindakan Membingungkan dengan Perintah Kasar.....	21
c)	Subkategori Mencerca dengan Ejekan.....	22
d)	Subkategori Meledak dengan Gurauan.....	22
e)	Subkategori Meremehkan dengan Sinisme .....	22
f)	Subkategori Menyakiti Perasaan dengan Keketusan....	23
g)	Subkategori Melawan dengan Penolakan.....	23
3)	Melecehkan Muka .....	24
a)	Subkategori Mencela dengan Sinisme.....	24
b)	Subkategori Mencerca dengan Ejekan.....	25
c)	Subkategori Mengumpat dengan Kata-kata Kasar .....	25
d)	Subkategori Menyapa dengan Asosiasi .....	25
e)	Subkategori Mengejek dengan Kependekan .....	26
f)	Subkategori Memerintah dengan Kata-kata Kasar .....	26
4)	Mengancam Muka .....	27
a)	Subkategori Melarang dengan Menakut-nakuti.....	27
b)	Subkategori Menyuruh dengan Ungkapan Kasar .....	28
c)	Subkategori Menghindar dengan Umpatan .....	28
d)	Subkategori Memperingatkan dengan Ungkapan Eksklamatif.....	29
e)	Subkategori Menolak dengan Ungkapan Eksklamatif .	29
f)	Subkategori Menegur dengan Ejekan.....	29
g)	Subkategori Memperingatkan dengan Ungkapan Kasar .....	30
5)	Menghilangkan Muka.....	30
a)	Subkategori Menyuruh dengan Cercaan.....	31
b)	Subkategori Memperingatkan dengan Sindiran.....	31
c)	Subkategori Memperingatkan dengan Analogi Negatif .....	32
d)	Subkategori Memperingatkan dengan Perumpamaan Hiperbola .....	32
e)	Subkategori Memperingatkan dengan Gurauan .....	32
f)	Subkategori Memperingatkan dengan Mengejek .....	33
g)	Subkategori Memerintah dengan Sindiran .....	33
h)	Subkategori Memerintah dengan Analogi Negatif.....	34
i)	Subkategori Memerintah dengan Ilustrasi .....	34
j)	Subkategori Memerintah dengan Sindiran Cerdas .....	34
k)	Subkategori Memerintah dengan Nada Kasar .....	35
l)	Subkategori Mengajak dengan Paparan/Ilustrasi Cerita .....	35
m)	Subkategori Menghina dengan Cercaan.....	36
n)	Subkategori Mengkritik dengan Asosiasi.....	36
2.	Tuturan Pemain <i>Random</i> .....	37
a.	Pengertian Tuturan .....	37
b.	Pemain <i>Random</i> .....	37
c.	Fungsi Tuturan .....	38
3.	<i>Game Online PUBG Mobile</i> .....	39

a.	Pengertian <i>Game Online</i> .....	39
b.	Pengertian <i>PUBG Mobile</i> .....	40
c.	Ciri-ciri <i>Game Online PUBG Mobile</i> .....	40
4.	<i>Facebook</i> .....	41
a.	Pengertian <i>Facebook</i> .....	41
b.	Ciri-ciri <i>Facebook</i> .....	41
5.	Zan.....	42
6.	Peta Konsep.....	43
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
A.	Jenis Penelitian.....	44
B.	Data dan Sumber Data.....	44
C.	Metode Pengumpulan Data .....	45
D.	Metode Analisis Data .....	45
E.	Metode Penyajian Hasil Analisis .....	45
F.	Instrumen Penelitian.....	46
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>47</b>
A.	Kesembronoan.....	47
1.	Kesembronoan Subkategori Kepura-puraan dengan Gurauan .....	48
2.	Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Gurauan .....	49
3.	Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Ungkapan Tabu ....	51
4.	Kesembronoan Subkategori Sinisme dengan Ejekan.....	52
5.	Kesembronoan Subkategori Kesombongan dengan Gurauan.....	53
6.	Kesembronoan Subkategori Pleonasme dengan Gurauan.....	55
7.	Kesembronoan Subkategori Pelesetan dengan Gurauan.....	56
8.	Kesembronoan Subkategori Merendahkan dengan Gurauan .....	57
9.	Kesembronoan Subkategori Menggoda dengan Gurauan.....	58
10.	Kesembronoan Subkategori Seruan dengan Gurauan.....	60
11.	Kesembronoan Subkategori Melucu dengan Gurauan.....	61
12.	Kesembronoan Subkategori Mengejek dengan Gurauan .....	63
13.	Kesembronoan Subkategori Menyapa dengan Ungkapan Keakraban .....	64
B.	Memain-mainkan Muka .....	65
1.	Memain-mainkan Muka Subkategori Tindakan Menjengkelkan dengan Sinisme .....	65
2.	Memain-mainkan Muka Subkategori Tindakan Membingungkan dengan Perintah Kasar .....	66
3.	Memain-mainkan Muka Subkategori Mencerca dengan Ejekan ..	67
4.	Memain-mainkan Muka Subkategori Meledak dengan Gurauan .	68
5.	Memain-mainkan Muka Subkategori Meremehkan dengan Sinisme.....	69
6.	Memain-mainkan Muka Subkategori Menyakiti Perasaan dengan Keketusan .....	70
7.	Memain-mainkan Muka Subkategori Melawan dengan Penolakan .....	72
C.	Melecehkan Muka.....	72

1. Melecehkan Muka Subkategori Mencerca dengan Ejekan .....	73
2. Melecehkan Muka Subkategori Mengumpat dengan Kata-kata Kasar .....	73
3. Melecehkan Muka Subkategori Menyapa dengan Asosiasi.....	75
4. Melecehkan Muka Subkategori Mengejek dengan Kependekan ..	75
5. Melecehkan Muka Subkategori Memerintah dengan Kata-kata Kasar .....	76
D. Mengancam Muka.....	77
1. Mengancam Muka Subkategori Memperingatkan dengan Ungkapan Eksklamatif.....	77
2. Mengancam Muka Subkategori Menolak dengan Ungkapan Eksklamatif .....	79
3. Mengancam Muka Subkategori Menegur dengan Ejekan .....	79
E. Menghilangkan Muka .....	80
1. Menghilangkan Muka Subkategori Menyuruh dengan Cercaan...	80
2. Menghilangkan Muka Subkategori Memperingatkan dengan Sindiran .....	82
3. Menghilangkan Muka Subkategori Memerintah dengan Analogi Negatif.....	83
4. Menghilangkan Muka Subkategori Memperingatkan dengan Mengejek.....	84
5. Menghilangkan Muka Subkategori Memerintah dengan Sindiran .....	85
6. Menghilangkan Muka Subkategori Memerintah dengan Nada Kasar .....	86
7. Menghilangkan Muka Subkategori Mengajak dengan Paparan/Illustrasi Cerita .....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Instrumen .....	156
Tabel 2 Klasifikasi .....	165



## DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Game 1 .....	94
Transkrip Game 2 .....	111
Transkrip Game 3 .....	137
Tabel 1. Instrumen Penelitian .....	156
Tabel 2. Klasifikasi Data .....	165



**WUJUD KETIDAKSANTUNAN TUTURAN PEMAIN *RANDOM*  
DALAM REKAMAN VIDEO *GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN BATTLE  
GROUND (PUBG) MOBILE* DI FACEBOOK ZAN  
MINGGU PERTAMA SEPTEMBER 2021**

**Rahmah Diandini<sup>1</sup>, Kuntoro<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah wujud-wujud ketidaksantunan tuturan pemain random dalam rekaman video *game online Player Unknown Battle Ground (PUBG)*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan wujud-wujud ketidaksantunan yang terkandung dalam video *game PUBG*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskripsi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah simak dan catat, analisis data pertama-tama melihat video yang diamati lalu memilih tuturan yang mengandung wujud-wujud ketidaksantunan dalam berbahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Instrumen dalam penelitian ini adalah tabel klasifikasi data. Instrumen pendukung dalam penelitian ini adalah laptop dan buku. Data dianalisis dengan menggunakan analisis makna dengan teori yang ada. Identifikasi data dilakukan untuk menetapkan data-data yang sudah terkumpul kemudian dikelompokkan serta disajikan sesuai wujud-wujud ketidaksantunan berbahasa dalam bentuk tabel klasifikasi dan deskripsi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terdapat 84 data yang mengandung ketidaksantunan berbahasa, dari 84 data tersebut diantaranya mengandung wujud ketidaksantunan berbahasa kategori kesembronoan, bermain-mainkan muka, melecehkan muka, mengancam muka, dan menghilangkan muka.

**Kata Kunci:** pragmatik, ketidaksantunan berbahasa, wujud-wujud ketidaksantunan berbahasa.

**THE FORMS OF SPEECH IMPOLITENESS OF RANDOM PLAYERS IN THE  
RECORDING OF PLAYER UNKNOWN  
BATTLE GROUND (PUBG) MOBILE ONLINE VIDEO GAME ON ZANS  
FACEBOOK ON THE FIRST WEEK OF SEPTEMBER 2021**

**Rahmah Diandini<sup>1</sup>, Kuntoro<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*This descriptive qualitative research focused and aimed to describe the forms of speech impoliteness of random players in the recording of Player Unknown Battle Ground (PUBG) online video games. The methods used to collect the data were observation and taking notes. The data were analyzed by watching the video first, then selecting the speeches which contained the forms of language impoliteness. The method used in this research was the identity method and the instrument was the table of data classification with laptops and books as the supporting instruments. Meanwhile, the data were analyzed using meaning analysis with the existing theory. Data identification was done to determine the collected data and then to categorize and present based on the forms of language impoliteness in the classification and description table. The results found 84 data containing language impoliteness consisting of levity, mocking faces, harassing faces, threatening faces, and removing faces.*

**Keywords:** *Pragmatics, Language Impoliteness, The Forms of Language Impoliteness*