

**KATEGORI KATA-KATA KASAR PADA REMAJA
KOMUNITAS PEMAIN *GAME ONLINE* DESA DAGAN
KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh:
TUNGGUL SUBANGKIT
1601040021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAN MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2022**

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**KATA-KATA KASAR PADA KOMUNITAS PEMAIN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI DESA DAGAN KECAMATAN BOBOTSARI
KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2021**

Oleh :

TUNGGUL SUBANGKIT

1601040021

pada hari
tanggal

Rabu
25 MEI 2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Mengetahui,
Pembimbing



Dr. Laily Nurlina, M.Pd
NIK 2160506

PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

nama : Tunggul Subangkit
NIM : 1601040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
judul : Kategori Kata-Kata Kasar pada Remaja Komunitas
Pemain *Game online* di Desa Dagan Kecamatan
Bobotsari Kabupaten Purbalingga

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

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

Penguji 1 : Eko Muharudin, S.S, M.Pd
NIK 2161056

Penguji 2 : Drs. Eko Suroso, M.Pd
NIK 2160103

Penguji 3 : Dr. Laily Nurlina, M.Pd
NIK 2160506

Ditetapkan di : Purwokerto
Tanggal : 25 Mei 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Drs. Eko Suroso, M.Pd.
NIK 2160103

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TUNGGUL SUBANGKIT
NIM : 1601040021
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Kategori Kata-Kata Kasar pada Remaja Komunitas Pemain
Game online di Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten
Purbalingga

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak di kemudian hari terbukti unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 25 Mei 2022

Yang membuat pernyataan



Tunggul Subangkit

MOTTO

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutan yang membuat kita sulit”
-(Ali Bin Abi Thalib)

“Tidak perlu menceritakan kesedihanmu, karena 80 persen orang akan menertawakanmu dan 20 persen lainnya hanya akan pura-pura kasihan padamu”
-(Tunggul Subangkit)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya alm ibu Mudiwati dan bapak Sarlim yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, serta tak henti-henti mendoakan serta mendukung dalam kesuksesan dan kebahagiaan saya.
2. Kaka saya Gugus Panca Wicaksono beserta keluarga yang telah membiayai kuliah saya hingga selesai, dan sampai detik ini selalu menyayangi saya.
3. Istriku tercinta Defi Desiana yang selalu mendukung, memberikan dorongan semangat dan selalu menemani saya dalam susah maupun senang.
4. Anakku tercinta dan tersayang Ananda Gibran Alvaro yang selalu memberikan senyuman dan pelukan kasih sayang sehingga saya lebih semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Ayah mertua dan ibu mertua yang telah mendoakan dan mendukung setiap langkah saya.
6. Adik Rahma yang telah mendoakan saya.
7. Teman seangkatan dan Sahabatku semua yang telah mendoakanku dan mendukungku dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Kepada para remaja di desa Dagan yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Kategori Kata-Kata Kasar pada Remaja Komunitas Pemain *Game Online* di Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga**. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penulis menyadari pada masa perkuliahan hingga dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak bantuan, bimbingan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh berbagai pihak. Maka dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Drs. Eko Suroso, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi.
2. Dra. Hj. Siti Fathonah, M.Hum Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
3. Dr. Laily Nurlina, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyempatkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasehat, saran dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dewan Penguji Skripsi Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Purwokerto, 25 Mei 2022

Penulis

Tunggul Subangkit

HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama : Tunggul Subangkit
NIM : 1601040021
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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Kategori Kata-Kata Kasar Pada Remaja Komunitas Pemain *Game Online* Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, 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 : 25 Mei 2022

Yang menyatakan,



Tunggul Subangkit

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Yang Relevan	10
B. Landasan Teori	12
1. Pengertian Kata Kasar	12
2. Kategori Kata Kasar.....	13
a. Kata Kasar Kategori Keadaan.....	13
b. Kata Kasar Kategori Binatang	14
c. Kata Kasar Kategori Makhluk Halus	14
d. Kata Kasar Kategori Benda-Benda.....	15
e. Kata Kasar Kategori Bagian Tubuh.....	15
f. Kata Kasar Kategori Keekerabatan	16
g. Kata Kasar Kategori Aktivitas.....	16
h. Kata Kasar Kategori Profesi	16
C. Komunitas	17
1. Pengertian Komunitas	17
2. Ciri-ciri Komunitas	18
D. <i>Game Online</i>	19
1. Pengertian <i>Game Online</i>	19
2. Jenis <i>Game Online</i> (<i>Mobile Legend</i>	20
3. Dampak <i>Game Online</i> (<i>Mobile Legend</i>)	21
a. Dampak Positif <i>Game Online</i>	21
b. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	22
E. Remaja	23
1. Pengertian Remaja	23
2. Periodisasi Masa Remaja	24

a.	Masa Remaja Awal (12-15 Tahun)	25
b.	Masa Remaja Pertengahan (15-18 Tahun).....	25
c.	Masa Remaja Akhir (19-22 Tahun)	25
3.	Ciri-Ciri Masa Remaja	26
a.	Pertumbuhan Fisik	26
b.	Perkembangan Seksual	27
c.	Cara Berpikir Kausalitas	27
d.	Emosi Yang Meluap-luap	27
e.	Mulai Tertarik Pada Lawan Jenis	28
f.	Menarik Perhatian Lingkungan	28
g.	Terikat Dengan Kelompok	29
BAB III	METODE PENELITIAN	30
A.	Jenis Penelitian	30
B.	Objek Penelitian	30
C.	Lokasi Penelitian	31
D.	Data Dan Sumber Data Penelitian	31
1.	Sumber Data Primer	32
2.	Sumber Data Sekunder	32
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
1.	Observasi.....	33
2.	Wawancara	34
3.	Dokumentasi	34
F.	Teknik Pengambilan Sampel	35
G.	Instrumen Penelitian	35
H.	Teknik Analisis Data.....	36
1.	Pengumpulan Data	36
2.	Reduksi Data	37
3.	Penyajian Data	37
4.	Penarikan Kesimpulan	38
I.	Peta Konsep	39
BAB IV	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	40
A.	Kata Kasar Kategori Keadaan.....	40
B.	Kata Kasar Kategori Binatang	42
C.	Kata Kasar Kategori Makhluk Halus	44
D.	Kata Kasar Kategori Benda-benda.....	45
E.	Kata Kasar Kategori Bagian Tubuh	46
F.	Kata Kasar Kategori Keekerabatan.....	48
G.	Kata Kasar Kategori Aktivitas	49
H.	Kata Kasar Kategori Profesi	50
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	53
A.	Simpulan	53
B.	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkripsi Video Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Komunitas Pemain <i>Game online</i> Pada Remaja Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga 2021	58
Lampiran 2	Transkripsi Rekaman Suara Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Komunitas Pemain <i>Game online</i> Pada Remaja Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga 2021	65
Lampiran 3	Tabel Hasil Analisis Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Komunitas Pemain <i>Game online</i> Pada Remaja Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga 2021	79



KATEGORI KATA-KATA KASAR PADA REMAJA KOMUNITAS PEMAIN *GAME ONLINE* DESA DAGAN KECAMATAN BOBOTSARI KABUPATEN PURBALINGGA

Tunggul Subangkit¹, Dr. Laily Nurlina, M.Pd²

ABSTRAK

Skripsi ini membahas klasifikasi kata-kata kasar pada komunitas remaja pemain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik interaktif Miles dan Huberman. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ada delapan kategori pengelompokan kata kasar yang tidak pantas untuk diucapkan oleh anak remaja, yaitu (i) kata kasar kategori keadaan (goblok, tolol, mampus, katarak, bacot, dan cupu); (ii) kata kasar kategori binatang (celeng, anjing, asu, dan bangsat); (iii) kata kasar kategori makhluk halus (setan); (iv) kata kasar kategori benda-benda (pejuh, gudhal dan tai); (v) kata kasar kategori bagian tubuh (kontol, brijil, guplak dan memek); (vi) kata kasar kategori kekerabatan (bapakmu); (vii) kata kasar kategori aktivitas (pateni, entot dan diancuk); (viii) kata kasar kategori profesi (bajingan). Kata-kata kasar yang paling banyak digunakan terdapat pada kategori keadaan, dan kata-kata kasar yang paling sedikit digunakan terdapat pada kategori makhluk halus. Penggunaan kata-kata kasar berdampak buruk bagi perkembangan sikap dan perilaku remaja di lingkungan sekolah maupun rumah.

Kata Kunci: *kata-kata kasar, komunitas, game online, remaja*

RUDE WORDS ON THE TEENAGE COMMUNITY OF ONLINE GAMERS IN DAGAN VILLAGE, BOBOTSARI SUB-DISTRICT, PURBALINGGA REGENCY

Tunggul Subangkit¹, Dr. Laily Nurlina, M.Pd²

ABSTRACT

This study discussed the classification of rude words in the youth community of online gamers. This study implemented a qualitative method with a qualitative descriptive design. Observation, interviews, and documents were utilized to collect data. The data analysis technique used the Miles and Huberman interactive technique. The validity test employed source triangulation and data triangulation. The results showed that there were eight categories of a grouping of rude words that were inappropriate for teenagers to say, namely (i) rude words based on condition category (stupid, dead, cataracts, bastard, and ignorant); (ii) animal category (boars, dogs, and bastards); (iii) spirit category (demons); (iv) object category (sperm, inner saliva, and shit); (v) body part category (cock, brijil, guplak, and pussy); (vi) kinship category (your father); (vii) activity category (die, fuck and diancuk); (viii) occupation category (rogue). The most used rude words were in the condition category, and the least used were in the spirit category. The use of rude words contributed a negative impact on the development of attitudes and behavior of adolescents in the school and home environments.

Keywords: *Rude Words, Community, Online Games, Teenagers.*