

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern pada saat ini, gawai menjadi kebutuhan primer. Penggunaanya tidak mengenal batas usia, tua muda hampir semua sudah dapat menggunakan gawai dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk berkomunikasi, hiburan maupun membantu memudahkan pekerjaan sekolah. Apalagi gawai dijual di pasaran dengan harga yang terjangkau. Di masa pandemi *Covid-19* saat ini, pengguna gawai semakin bertambah, tidak terkecuali pada remaja. Menurut data yang dikeluarkan oleh *kominfo.go.id* 18 Februari 2014 setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna gawai. Dari data tersebut dapat kita lihat bahwa saat ini banyak sekali remaja yang sudah menggunakan gawai.

Penggunaan gawai pada remaja tidak hanya untuk mengerjakan tugas sekolah, namun untuk berkomunikasi melalui media sosial dan juga bermain *game online*. Tidak hanya itu, para pengguna gawai dikalangan remaja juga sering kali didapati sedang berkata kasar atau memaki saat bermain *game online* dengan teman sebayanya. Hal ini tentu harus diwaspadai baik oleh guru dan orang tua. Informasi yang diakses melalui gawai tidak semua bersifat baik. Apalagi remaja sekarang lebih banyak menggunakan gawai untuk bermain *game online* dan tidak memilah terlebih dahulu informasi yang mereka dapatkan, entah itu benar atau salah. Banyak bahasa dan ujaran-ujaran baru yang bersifat kasar diterima dan digunakan dalam berkomunikasi di dunia maya. Berdasarkan informasi yang diberitakan oleh *kompas.com* 14 maret 2019, telah terjadi kasus pembunuhan seorang pelajar yang berawal dari saling ejek di media sosial *facebook* yang berujung maut, pelaku di bawah umur 15 tahun.

*Game online* menjadi *trend* baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Pada jaringan *online*, kini pemain *game* sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet (*online games*) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika peneliti melihat di tempat-tempat yang memberikan layanan *internet gratis (wifi area)*, maka peneliti menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari para penggemar *game online*.

*Game online* adalah permainan yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan secara *online*, menggunakan komputer pribadi, gawai, dan bahkan *konsol video game*. Pada saat ini *game online* lebih banyak digunakan di gawai karena lebih mudah dibawa kemana-mana, dan penggunaannya pun lebih banyak dikalangan remaja. Remaja lebih suka membuang waktunya untuk bermain *game online* di gawai miliknya dibandingkan menggunakan gawai untuk belajar, oleh karena itu saat ini banyak remaja yang kecanduan *game online* dan banyak yang terkena dampaknya. Banyak dampak yang dirasakan oleh para remaja, dari dampak yang bersifat positif maupun negatif.

Masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, di mana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja. Oleh sebab itu, terdapat beberapa dampak yang dapat dirasakan yaitu menurunnya semangat aktivitas sehari-hari pada remaja. Dengan perkembangannya *game online* ini bisa mempengaruhi perilaku remaja.

Begitulah yang terjadi pada remaja di Desa Dagan akibat dari terlalu sering bermain *game online* di gawai.

Desa Dagan adalah salah satu desa yang berada wilayah kecamatan Bobotsari kabupaten Purbalingga. Desa Dagan memiliki jumlah remaja yang cukup banyak. Sebagian besar remaja masih berstatus pelajar di jenjang SD, SMP, sampai SMA. Para remaja yang sering berkumpul bersama untuk bermain *game online*, pada akhirnya membuat komunitas pemain *game*, di mana para anggotanya memainkan *game* yang sama. Para remaja Desa Dagan sebagian besar memainkan *game online mobile legend*. *Game* ini lebih diminati karena membutuhkan kerja sama tim, di mana satu team berjumlah lima orang pemain, setiap pemain memiliki peran masing-masing. Anggota komunitas pemain *game online* di Desa Dagan sering kali bermain bersama atau biasa mereka sebut dengan main bareng (mabar), untuk melatih kekompakan dalam bermain permainan *game online*.

Saat bermain *game* bersama tidak jarang para remaja menggunakan kata kasar untuk berkomunikasi, baik dengan anggota timnya maupun dengan tim lawan. Berbagai jenis kata-kasar digunakan sebagai bentuk ekspresi saat bermain *game online*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti “Kata-kata kasar pada komunitas pemain *game online* remaja di Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga”.

Kata-kata kasar atau kata umpatan biasanya digunakan seseorang untuk mengekspresikan perasaan emosi terhadap suatu keadaan tertentu dan sering kali di tujukan terhadap orang lain. Penggunaan kata kasar sangat tidak cocok untuk anak-anak remaja karena pada dasarnya anak remaja adalah anak yang terpelajar dan di didik untuk memiliki etika berbicara. Etika berbicara yang dimaksud adalah berbicara

dengan sopan dan tidak asal berkata, apalagi di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah, karena berdampak pada penilaian pandangan masyarakat sekitar.

Pada saat peneliti menuju ke toko untuk membeli barang, peneliti melihat beberapa remaja sedang duduk sambil bermain gawai. Terdengar dari salah satu remaja mengucapkan kata kasar terhadap temannya. Peneliti mengira itu hanya candaan biasa di kalangan remaja seumuran mereka. Ketika peneliti keluar dari toko terdengar kembali kata-kata kasar yang diucapkan para remaja tersebut.

Ki : “*Bajingan.*”  
Do : “*Haha celeng*”  
Taf : “*Ah. kuwe asu.!*”  
Ki : “*Asu..asu..Celeng...celeng*”

Pada tuturan remaja di atas, terdapat tuturan kata kasar yang dapat digolongkan kedalam kata kasar *kategori profesi* yaitu; *bajingan, bajingan* yaitu penjahat. Kemudian terdapat kata kasar *kategori binatang* yaitu; *celeng, dan asu, celeng* memiliki arti hewan babi hutan dan sedangkan *asu* adalah nama lain dari hewan anjing. Kata-kata kasar tersebut diucapkan oleh remaja dengan nada tinggi sebagai bentuk dari ekspresi kejengkelan mereka atas permainan yang tidak sesuai dengan keinginan mereka dan kalah dalam permainan *game online*. Kata-kata kasar tersebut tidak pantas diucapkan oleh anak remaja seumuran mereka.

Peneliti mendapati para remaja yang berjumlah lima orang sedang bermain *game online* menggunakan gawainya. Para remaja saling melontarkan kata-kata kasar dan makian saat mereka kalah dalam bermain *game* dan saat teman satu team melakukan kesalahan. Bahkan saat permainan mereka tidak sesuai dengan yang diinginkan, sehingga terjadi saling ejek dan memaki menggunakan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan oleh remaja. Kata-kata kasar yang diucapkan oleh para remaja sebagai berikut;

Mas : “Cok rusuh cok kiye lah. *pejuh je*”  
Da : “Asli tigreale *kontol* banget yakin”  
Ki : “Kiyе sikat sikat”  
Da : “*Mampus !*”  
Ki : “Nggo nyong nggo nyong jorna jorna”  
Di : “*Bacot* banget !”

Pada tuturan remaja di atas, terdapat tuturan kata kasar yang dapat digolongkan kedalam kata kasar *kategori benda* yaitu; *pejuh, pejuh* adalah air mani yang keluar pada alat kelamin laki-laki. Kemudian terdapat kata kasar *kategori bagian tubuh* yaitu; *kontol*, yang memiliki arti alat kelamin laki-laki. Terdapat pula kata kasar *kategori keadaan* yaitu; *mampus* dan *bacot*, *mampus* memiliki arti mati, dan *bacot* adalah banyak bicara. Terdapat juga kata kasar kategori aktivitas yaitu; *cok*, *cok* berasal dari kata *diancuk* yang memiliki arti bersetubuh. Kata-kata kasar tersebut diucapkan oleh para remaja dengan nada tinggi sebagai bentuk dari ekspresi kejengkelan mereka atas permainan yang tidak sesuai dengan keinginan mereka dan kalah dalam permainan *game online*. Padahal kata-kata kasar tersebut tidak pantas diucapkan oleh anak remaja usia mereka.

Tidak hanya sampai di situ, peneliti juga mendapati para remaja menggunakan kata kasar yang menurut peneliti itu adalah kata kasar yang sangat kasar. Peneliti mendengar kata kasar sebagai berikut:

Ki : “Koe *gathel*” (kamu kotoran kelamin)  
Taf : “Emm *memek* haha. (emm vagina ..haha)”  
Ki : “*Kontol bapakmu* pecah kaya kuwe., (penis bapakmu pecah seperti itu)”  
Ki : “*Brijilane* pecah woy .. (buah zakar pecah woy)”

Pada tuturan remaja tersebut, Terdapat tuturan kata kasar (cetak miring) yang sangat tidak pantas. Dari kata kasar yang digunakan oleh para remaja dapat di golongkan kedalam *katagri benda* yaitu; *ghatel*, *ghatel* adalah kotoran berwarna putih dari alat kelamin pada laki-laki. Kemudian terdapat juga kata kasar *kategori bagian tubuh*

yaitu; *memek*, *kontol*, dan *brijilan*, yaitu adalah alat kelamin pada laki-laki (*kontol*, *brijilan*) dan perempuan (*memek*) Peneliti merasa bahwa anak remaja zaman sekarang sangat terpengaruh oleh pergaulan dan penggunaan gawai, terutama penggunaan *game online*. Sembari mengamati, peneliti juga merasa heran, karena mereka mengucapkan berbagai kata kasar dengan sangat santai bahkan sambil tertawa.

Peneliti juga mendapati para remaja mengucapkan kata kasar kategori kekerabatan dan kategori mahluk halus, berikut adalah penuturan remaja saat mengucapkan kata kasar:

Ski : “*Kontol bapakmu pecah kaya kuwe*”  
Ki : “*Arghhh setan !*”

Pada tuturan remaja tersebut terdapat tuturan kata kasar (cetak miring) yang diucapkan remaja saat bermain *game online* di gawai. Terdapat kata kasar yang dapat digolongkan kedalam kata kasar kategori kekerabatan yaitu; *bapakmu*. Pada kata “*bapakmu*” memiliki arti orang tua (laki-laki), penggunaan kata kasar ini biasanya digunakan untuk menghina dan merendahkan orang lain apabila pengucapannya diikuti dengan kata kasar lain. Kemudian terdapat kata kasar kategori *mahluk halus* yaitu; *setan*. *Setan* termasuk kedalam kategori mahluk halus karena setan adalah mahluk yang tidak kasat mata dan banyak orang yang takut terhadap kemunculannya. Penggunaan kata kasar “setan” tidak lepas dari perwujudan setan yang di anggap menakutkan dan menjijikan, sehingga setan digunakan dalam pengucapan kata kasar saat seseorang merasa kesal dan marah.

Saat peneliti mengamati lenih lanjut, peneliti mendengar para remaja mengucapkan kata kasar yang tak pantas di ucapkan oleh remaja seumuran mereka, kata-kata kasar yang diucapkan yaitu;

Ski : “Ajoni kuwe..*bajingan*”.  
Mas : “Lah *diancuk* kiye nyong karo apa *cuk* ?”  
Di : “Tak *entot* kamu”

dari percakapan diatas, terdapat kata kasar (cetak miring) yang dapat dikategorikan sebagai kata kasar *kategori aktivitas* yaitu; *diancuk* dan *entot*. Kata kasar *diancuk* dan *entot* memiliki arti yang sama yaitu bersetubuh. Kata kasar tersebut digunakan oleh para remaja saat bermain game di gawai. Kemudian terdapat kata kasar kategori profesi yaitu; *bajingan*. *Bajingan* merupakan nama lain dari seorang yang bekerja sebagai jambret atau copet. Penggunaan kata kasar tersebut digunakan oleh para remaja saat bermain *game online* di gawai.

Peneliti mengamati para remaja yang sedang bermain *game online* hingga selesai, dan peneliti melihat mereka tidak lagi saling memaki dan mengejek, tapi justru tertawa dan saling bercanda tentang jalannya permainan yang sudah mereka mainkan. Para remaja tersebut saling memberikan komentar tentang posisi, peran, dan *skil* atau kemampuan dari para masing-masing karakter yang mereka gunakan dalam permainan *game online mobile legend*. Para remaja cenderung menggunakan kata-kata kasar ketika mereka sedang bermain *game online*. Peneliti berasumsi bahwa kata-kata kasar yang diucapkan oleh para remaja berawal dari melihat dan meniru dari pemain *game online* yang mereka mainkan. Maka dari itu peneliti ingin meneliti fenomena yang sedang terjadi di sekitar peneliti, berdasarkan apa yang dilihat dan diamati oleh peneliti pada remaja di Desa Dagan Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, peneliti merasa bahwa kata-kata kasar pada komunitas remaja pemain *game online* di Desa Dagan perlu diteliti dan dikaji secara teoritis dan empiris. Agar dapat diperoleh keaslian data dari penelitian tersebut, peneliti melakukan observasi dokumentasi, dan wawancara, serta mengambil

rekaman video terhadap narasumber para remaja di Desa Dagan yang sedang bermain *game online* menggunakan gawainya. Sehingga peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan edukasi, dan informasi yang sekiranya bermanfaat untuk para pembaca. Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, serta sebagai pengetahuan kepada khalayak umum tentang kata-kata kasar pada komunitas pemain *game online* pada remaja.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengemukakan rumusan masalah adalah: Bagaimanakah kategori kata-kata kasar yang diperoleh remaja saat bermain *game online*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengkategorikan kata-kata kasar yang digunakan oleh remaja saat bermain *game online*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dengan adanya penelitian ini, manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dimana manfaat teoritis dan manfaat praktis sangat penting bagi sebuah penelitian. Manfaat-manfaat penelitian yang dapat diambil oleh pembaca meliputi beberapa aspek terkait dalam edukasi dan informasi. Peneliti sangat berharap penelitian ini dapat dijadikan bahan edukasi serta referensi dan bacaan yang

bermanfaat bagi khalayak umum dan bagi pelajar pada khususnya. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pembaca tentang kata-kata kasar yang digunakan pada remaja saat bermain *game online* di gawai. Melalui penelitian ini peneliti memberi banyak informasi dan edukasi bagi pembaca terkait dampak dari ragam bahasa yang diperoleh remaja saat bermain *game online* di gawai.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan tentang dampak dari *game online*.
- b. Bagi pengajar atau pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar, khususnya pada pembelajaran bahasa dan untuk pengetahuan anak didik tentang bahaya *game online*.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi dan referensi teori untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.