

Agung Yamroni. 2023. *Bahasa Makian Pemain Game Online Mobile Legends Di Warkop Blantik Rengel Tuban*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dr. Hani'ah, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Pemain gim *online Mobile Legends* sering kali memaki saat bermain gim tersebut guna mengekspresikan rasa kesalnya. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah bentuk dan referensi makian pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk dan referensi makian pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini berupa ujaran makian pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap, teknik rekam, dan teknik catat. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan simpulan. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya bentuk dan referensi makian yang digunakan pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban. Bentuk makian yang digunakan pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban yaitu (1) bentuk makian kata, (2) bentuk makian frasa, dan (3) bentuk makian klausa. Sedangkan referensi makian yang digunakan pemain gim *online Mobile Legends* yang ada di Warkop Blantik Rengel Tuban yaitu (1) keadaan, (2) binatang, (3) makhluk halus, (4) benda-benda, (5) bagian tubuh, (6) kekerabatan, (7) aktivitas, dan (8) profesi.

Kata kunci: makian, bentuk makian, referensi makian

Agung Yamroni. 2023. *The Swearing Language of Mobile Legends Online Game Players in Warkop Blantik Rengel Tuban*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Dr. Hani'ah, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Mobile Legends online game players often curse when playing the game to express their annoyance. The problem raised in this study is how the form and reference of cursing Mobile Legends online game players in Warkop Blantik Rengel Tuban. The purpose of this study is to describe the form and reference of cursing Mobile Legends online game players in Warkop Blantik Rengel Tuban. This research uses a descriptive qualitative approach. The data in this study is in the form of swearing words by Mobile Legends online game players in Warkop Blantik Rengel Tuban. The data collection techniques used are free listening techniques, recording techniques, and note-taking techniques. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and verification or drawing conclusions. The research procedure in this study is divided into three stages, namely preparation, implementation, and final stage. Test the validity of the data in this study using time triangulation. The results of this study show that there are forms and referencing curses used by Mobile Legends online game players in Warkop Blantik Rengel Tuban. The forms of cursing used by Mobile Legends online game players in Warkop Blantik Rengel Tuban are (1) the form of word cussing, (2) the form of cursing phrases, and (3) the form of cursing clauses. Meanwhile, the cursing references used by Mobile Legends online game players in Warkop Blantik Rengel Tuban are (1) circumstances, (2) animals, (3) ethereal creatures, (4) objects, (5) body parts, (6) kinship, (7) activities, and (8) professions.

Keywords: *cursing, cursing form, cursing reference*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Penelitian.....	5
1.6 Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian yang Relevan.....	7
2.2 Landasan Teoretis	11
2.2.1 Sociolinguistik	11
2.2.2 Makian	12
2.2.3 Mobile Legends	19
2.3 Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	21
3.2 Sumber Data dan Data	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4 Teknik Analisis Data.....	25
3.5 Prosedur Penelitian	27
3.6 Pengujian Keabsahan Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.1.1 Bentuk Makian	29
4.1.2 Referensi Makian	32
4.2 Pembahasan.....	36
4.2.1 Bentuk Makian Pemain Gim <i>Online Mobile Legends</i>	36
4.2.2 Referensi Makian Pemain Gim <i>Online Mobile Legends</i>	41
4.3 Relevansi dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	58
BAB V PENUTUP.....	60

5.1 Simpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3. 1 Pedoman Analisis Bentuk dan Referensi Makian	23
Tabel 4. 1 Korpus Data Bentuk Makian.....	29
Tabel 4. 2 Korpus Data Referensi Makian.....	33

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Bagan Krangka Berpikir	20
Bagan 3. 1 Bagan Desain Penelitian	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Tuturan Makian	64
Lampiran 2 Analisis Bentuk Makian.....	69
Lampiran 3 Dokumentasi	78
Lampiran 4 Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.....	79