



Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)

Journal homepage: <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal>

PENGGUNAAN UMPATAN PADA *PLAYER GAME MOBILE LEGENDS*

Tazqiyah Presty Laksita¹, Fitri Amilia², Yerry Mijianti³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jember

e-mail: tazqiyah12@gmail.com, fitriamilia@unmuhjember.ac.id, yerry.mijianti@unmuhjember.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to describe forms based on references used by Mobile Legends players. This research uses qualitative research. This research data is in the form of words or phrases containing swear words based on the form of condition references, references to animal names, references to body parts, references to kinship, references to professions, references to activities, references to spirits, and references to objects. The data source used in this research is speech in the comments column that contains swear words, which has been provided by Moonton. The form of speech is taken from comments in the photo album provided, and also the message column in the Mobile Legends game. The data collection technique in this research is documentation in the form of listening and note-taking techniques. The data collection instrument used was the researcher himself. This research uses an extralingual matching method with a continuous contrast comparison technique. The application of the comparative technique in this research is that the researcher will compare the differences between the forms of swearing they use. In this case, data analysis is presented by describing the forms of swearing used by Mobile Legends Game Players.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted:

Accepted:

Published:

Pages: 347-355

Keywords:

Swearing; Mobile Legends

1. PENDAHULUAN

Bahasa selain menjadi alat komunikasi juga digunakan sebagai faktor pendorong mengungkapkan perasaan atau emosi seseorang yang dapat mengarah pada tindakan seperti memaki, menghina, memarahi, atau sejenisnya. Hal ini akan menyebabkan seseorang harus mengucapkan kata-kata tersebut dengan makian atau umpatan. Penggunaan bahasa kotor atau umpatan di Indonesia telah menarik perhatian para peneliti di berbagai bidang. Pembicaraan sampah memerlukan komunikasi verbal, yang dapat berkisar ejekan ringan sampai komentar kasar yang dibuat untuk mengganggu perhatian atau permainan orang lain (Conmy, 2013). Kata-kata umpatan dipelajari dalam sosiolinguistik. Menurut sosiolinguistik bahasa adalah konstruksi sosial yang digunakan dalam komunikasi (Sumarsono, 2017).

Mengumpat merupakan praktik linguistik menggunakan kata-kata kotor yang berdasarkan dari berbagai bentuk referensi, seperti tubuh manusia, keadaan, nama binatang, seks, dll. Umpatan dianggap sebagai bahasa yang tidak pantas secara sosial, yang juga disebut sebagai istilah tabu, kasar, kotor, buruk, menghina, vulgar, dan tidak senonoh. Umpatan biasanya digunakan ketika perkataan atau tindakan seseorang membuat mereka merasa kesal, tidak nyaman, jengkel, marah, benci, atau tersinggung (Wijana dan Rohmadi, 2013). Menurut (Firdaus, 2019) banyak orang percaya bahwa mengumpat adalah contoh istilah yang biasanya digunakan oleh mereka yang berpendidikan rendah atau tidak sama sekali, karena mereka menganggapnya tidak berharga dan kotor. Manusia yang memiliki tingkat Pendidikan lebih tinggi diharapkan untuk berbicara dalam istilah yang positif tanpa konotasi negatif. Menurut (Nicolau, 2014) tindakan mengumpat tidak selalu dikaitkan dengan individu yang berstatus sosial atau tingkat akademis yang rendah

Kebanyakan orang menganggap mengumpat memiliki konotasi negatif dan dianggap sebagai bahasa yang buruk, sesuatu yang buruk, tidak pantas, dan dikaitkan dengan kelas sosial yang rendah. Allan dalam (Wijana, 2013) menuturkan bahwa untuk mereka yang dimaki, kata tersebut merupakan pukulan atau hinaan, tetapi bagi mereka yang mengucapkannya umpatan tersebut merupakan ekspresi untuk keluar dari segala bentuk dan situasi yang tidak menyenangkan. Namun, ini tidak menghilangkan kenyataan bahwa umpatan juga digunakan secara pragmatis untuk mengungkapkan pujian, keheranan, dan menciptakan suasana bicara yang akrab. Dalam situasi inilah pemakai bahasa memanfaatkan berbagai kata umpatan.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Kemajuan teknologi yang sangat pesat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia secara tidak langsung. Salah satu wujud perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini yaitu *game online*. *Game online* yang saat ini sedang naik daun dan sangat diminati oleh beberapa kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) merupakan *game online* dengan kaum pelaku *toxic* terbanyak, pada kolom chat yang tersedia, mereka menggunakan kata-kata atau ungkapan yang bersifat menghina, baik secara lisan maupun tulisan. Banyak juga penelitian lainnya yang menunjukkan adanya bahasa kotor dan perilaku *toxic* di *game online* seperti MLBB, yang dianggap bermasalah oleh banyak pemain, misalnya karena dianggap berlebihan kasar hingga SARA. Penelitian Martens (2015) dalam (Putri, 2019) menandakan bahwa persaingan intrinsik game MOBA seperti saling membunuh

menjadi sumber toksisitas dalam game tersebut, yang ditandai dengan penggunaan bahasa kotor. Dalam bermain *game online* tentunya mempunyai sisi yang baik dan buruk. Jika dilihat dari sisi baiknya *game online* dapat mengasah kerangka berpikir, refleksi dan juga bisa mendapatkan teman dari mana saja. Untuk sisi negatifnya jika sudah ketergantungan pada *game online* ini yaitu kurangnya bersosialisasi dengan orang-orang sekitar, tidak mengenal waktu dan menjadi *toxic* atau berperilaku kasar. Perilaku *toxic* bisa membuat diri ini menjadi senang, puas atau hebat sesaat, tetapi dalam jangka panjang perilaku itu akan mendatangkan kerugian bagi kita sendiri (Mustofa, 2018). Jika kita terlalu sering memaki atau menghina orang di sosial media lama kelamaan akan merembet pada kehidupan nyata kita.

Alasan peneliti memilih judul ini karena di zaman sekarang kata-kata umpatan telah menjadi fenomena dimana semakin banyaknya kata umpatan yang sering diucapkan oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Ada kecenderungan para pemain *Mobile Legends* saat menggunakan kata-kata vulgar ketika berkomunikasi satu sama lain sebagai bentuk untuk mengungkapkan perasaan yang sedang mereka alami. Jika penggunaan umpatan dibiarkan terus-menerus maka akan dapat menyebabkan perubahan karakter dan penurunan moral pada generasi saat ini. Kata-kata kasar atau umpatan seolah telah menjadi kebiasaan, terutama pada kalangan para pelajar. Oleh karena itu, kebiasaan mengumpat ini dapat menghilangkan fungsi kendali diri seseorang. Tentu saja, hal ini dapat membahayakan diri sendiri bahkan juga dapat menyakiti orang lain. Tujuan adanya penelitian ini yaitu guna mengetahui bentuk referensi umpatan yang digunakan oleh para pemain *mobile legends*. Dengan penelitian ini besar harapannya untuk dapat digunakan sebagai materi ajar dalam pembelajaran siswa bagaimana berperilaku sopan dalam interaksi dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan umpatan ini harus diwaspadai, supaya tidak dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk memilih bahasa yang hendak digunakan saat mereka melakukan komunikasi, baik dalam jejaring sosial ataupun dalam komunikasi langsung. Setiap kata yang dituturkan kepada orang lain itu akan menentukan bagaimana kualitas dari orang tersebut. Penggunaan bahasa atau tuturan yang kurang baik akan berdampak pada mental seseorang, selain itu umpatan ini juga tidak enak didengar oleh sekitar. Oleh karena itu, dalam bertutur harus memperhatikan bahasa yang digunakan, agar tidak menyakiti perasaan lainnya. Berlandaskan paparan di atas, penelitian mengenai umpatan ini sangat perlu diteliti melihat banyaknya masyarakat dari berbagai kalangan yang menggunakan kata umpatan ini sebagai ungkapan perasaan mereka. Umpatan yang sering dilakukan akan berdampak pada saat mereka melakukan komunikasi terhadap lawan tutur, baik di kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan pendidikan. Maka dari itu penelitian yang berjudul "Penggunaan Umpatan Pada *Player Game Mobile Legends*" ini sangat layak dilakukan.

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang dilakukan, banyak para peneliti yang telah melakukan penelitian terlebih dahulu mengenai umpatan, berikut merupakan perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu: (Jannah, 2017) meneliti tentang bentuk, makna dan fungsi umpatan. Perbedaan ini terletak pada sumber data yang dipakai, penelitian yang dilakukan Jannah memakai sumber data media Youtube, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *game online* yaitu *Mobile Legends*. Peneliti kedua, (Satiti,

2021) meneliti umpatan pada siswa SD. Perbedaan penelitian ini terletak pada fenomena yang diriset, penelitian Satiti dkk menggunakan penelitian tuturan langsung yang digunakan oleh siswa SD. sedangkan penelitian ini menggunakan media game online yaitu Mobile Legends yang mana dalam game tersebut tidak hanya SD saja, tetapi dari berbagai kalangan. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni, 2018) mengkaji tentang umpatan di twitter berdasarkan gender. Perbedaan penelitian terdapat pada sarana yang diteliti, disini peneliti menggunakan sarana *game online*, yaitu *Mobile Legends* dan tidak meneliti berdasarkan gender. Maka jika disimpulkan antara perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu terletak pada fenomena atau sumber data yang diteliti.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan studi tentang fenomena alam yang terjadi dalam kegiatan masyarakat. Penelitian ini dilakukan supaya dapat mengkaji sebuah persoalan yang ada, sehingga memperoleh hasil sebuah paparan tentang bentuk referensi umpatan. Data penelitian ini berupa kata atau frasa yang mengandung umpatan berdasarkan bentuk referensi keadaan, referensi nama binatang, referensi anggota tubuh, referensi kekerabatan, referensi profesi, referensi aktivitas, referensi makhluk halus, dan referensi benda-benda. Sumber data yang dipakai pada penelitian ini yakni berupa tuturan di dalam kolom komentar yang mengandung umpatan, yang telah disediakan oleh Moonton. Bentuk tuturan diambil dari komentar pada album foto yang disediakan, dan juga kolom pesan yang terdapat pada *game Mobile Legends* tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa teknik simak dan mencatat. Teknik simak digunakan untuk memperhatikan bahasa yang tidak hanya berhubungan dengan bahasa secara lisan, tetapi juga termasuk ke dalam bahasa tulis. Teknik catat digunakan untuk mencatat data yang telah ditemukan beserta hasil analisisnya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu peneliti itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode padan ekstralingual dengan teknik menghubungkan-bandingkan. Penerapan teknik hubung banding pada penelitian ini yaitu peneliti akan membandingkan perbedaan antara bentuk umpatan yang digunakannya. Tuturan dibedakan dengan melihat bentuk umpatan yang meliputi umpatan dengan referensi keadaan, referensi nama binatang, referensi anggota tubuh, referensi kekerabatan, referensi profesi, referensi aktivitas, referensi makhluk halus, dan referensi benda-benda. Dalam hal ini analisis data disajikan dengan pemaparan bentuk referensi umpatan yang digunakan oleh *Player Game Mobile Legends*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Umpatan Berdasarkan Referensi Keadaan

Umpatan berdasarkan referensi keadaan merupakan penggunaan istilah kata yang menyatakan situasi atau kondisi yang tidak menggembirakan atau menyenangkan. Secara umum, terdapat tiga hal yang berkaitan dengan keadaan yang tidak menyenangkan, yaitu kondisi psikologis seperti, goblok, idiot, dan lain sebagainya. Keadaan yang tidak disukai tuhan seperti kafir, jahanam, dll. Dan terakhir kondisi yang terikat dengan nasib buruk seperti

mampus, mati, sialan, dan sebagainya. Berikut contoh umpatan berdasarkan referensi keadaan.

Pn: sun **idiot**

Pada data di atas mengandung umpatan berupa kata idiot. Kata idiot termasuk ke dalam bentuk umpatan berdasarkan referensi keadaan mental seseorang (kata sifat). Kata idiot memiliki arti taraf intelektual berpikir yang terlalu rendah (IQ dibawah 25), daya pikir yang lemah sekali (KBBI VI daring, 2016). Kata umpatan tersebut diambil dari kondisi mental seseorang yang memiliki sifat cacat dalam berpikir. Istilah idiot dijadikan sebagai umpatan karena memiliki kelemahan dalam berfikir. Kalimat di atas merupakan ungkapan kekesalan penutur terhadap lawan tutur dalam bermain game ketika melakukan kesalahan, yaitu sering mati.

3.2 Umpatan Berdasarkan Referensi Nama Binatang

Nama hewan digunakan untuk umpatan yang memiliki sifat, atau karakter tertentu. Contohnya semacam anjing (haram dan najis), babi (menjijikkan dan haram), monyet (dianggap buruk rupa) dan sebagainya. Referensi umpatan binatang ini biasanya digunakan untuk melampiaskan kekesalan yang dirasakan atau bisa juga mengganti kata orang dengan binatang (Triadi, 2017). Jika digunakan sebagai bentuk umpatan, tentu saja sifat atau karakter itu akan diterapkan kepada manusia.

Pn : Bisa main ga sih **asu**?

Pada data di atas mengandung umpatan berupa kata asu. Kata asu berasal dari bahasa Jawa yang berarti 'anjing'. Anjing merupakan binatang menyusui dan dipelihara untuk menjaga rumah, berburu, dan sebagainya (KBBI VI daring, 2016). Kata asu termasuk ke dalam umpatan dengan referensi nama binatang karena berkaitan dengan sifat dan karakter hina yang dimiliki oleh binatang tersebut. Kata asu di atas merupakan pelampiasan kekesalan penutur kepada mitra tutur dan kemudian mengganti nama orang tersebut dengan nama binatang. Kalimat di atas menjelaskan bahwa penutur jengkel terhadap lawan tutur karena lawan tutur kurang pandai dalam bermain game. Maka dari itu penutur secara spontan kesal dan kemudian mengumpat dengan kata asu.

3.3 Umpatan Berdasarkan Referensi Makhluk Halus

Umpatan ini merupakan kata-kata makian yang merujuk pada makhluk tak kasat mata. Makhluk halus sering digunakan untuk mengumpat dikarenakan banyak mengandung sifat negatif, misalnya seperti setan alas, iblis, kuntilanak dan lain sebagainya.

Pn : “ **Anak dajjal**, main mid ga *roam*”

Data di atas mengandung bentuk frasa cacian yakni “anak dajjal”. Anak dajjal tergolong dalam umpatan yang berkategori frasa nominal. Kata anak mempunyai arti manusia yang masih

kank-kanak atau bisa juga generasi atau keturunan antara yang pertama ataupun kedua (KBBI VI daring, 2016). Kata dajjal merupakan salah satu sebutan untuk makhluk halus. Jika kedua kata digabungkan, maka mempunyai makna keturunan makhluk halus. Kata tersebut termasuk ke dalam bentuk umpatan berdasarkan referensi makhluk halus. Dajjal merupakan salah satu makhluk halus yang akan muncul menjelang kiamat. Sebelum dajjal muncul, manusia pertama kali akan diuji dengan kelaparan dan kemarau panjang, tiga tahun tanpa hujan dan musnahnya pepohonan, serta hewan ternak juga mati.

Penggunaan frasa “anak dajjal” merupakan cercaan yang mengarah pada kepribadian atau kelakuan makhluk halus tersebut. Hal ini terlihat dari makna kalimat di atas yang menunjuk pada suatu objek yang berperilaku tidak sesuai dengan norma yang sudah ditetapkan, oleh karena itu penutur menuturkan cercaan yang dapat mencerminkan sifat dari objek tersebut, yaitu dajjal. Tuturan tersebut diucapkan oleh penutur yang kesal terhadap teman satu timnya karena hanya bermain satu *lane* saja.

3.4 Umpatan Berdasarkan Referensi Benda

Umpatan ini merupakan makian dengan menggunakan nama benda yang berkaitan dengan kekurangan atau kejelekan orang tersebut, misalnya aroma yang tidak wangi (tai) dan bunyi yang menggaduhkan (sompret).

Pn : “**Taik** ni orang, bisa main kaga”

Terdapat bentuk umpatan yang mengacu pada referensi benda yaitu taik. Menurut KBBI daring taik adalah sisa makanan dari dalam pencernaan yang keluar melalui anus. Kata tersebut dijadikan sebagai umpatan karena memiliki arti yang sangat buruk atau benda kotor. Penggunaan makian “tahi” di atas mengarah kepada seseorang yang tidak berperan layaknya tahi. Data tersebut menunjukkan bahwa si penutur mengumpat kata tahi karena selama permainan berlangsung ada salah satu timnya yang kurang pandai bermain, sehingga orang tersebut tidak berguna untuk timnya. Banyak masyarakat mengumpat menggunakan kata tahi ini untuk menyamakan seseorang atau sesuatu dengan kotoran

3.5 Umpatan Berdasarkan Referensi Bagian Tubuh

Anggota tubuh manusia merupakan bagian dari diri manusia yang masing-masing bagiannya memiliki peranan tersendiri. Tidak semua anggota tubuh pantas disebutkan secara publik. Kebanyakan orang sering menggunakan anggota tubuh untuk mengekspresikan makian mereka, terutama yang berhubungan dengan aktivitas seksual. Aktivitas tersebut sangat tabu untuk diujarkan secara terbuka atau di tempat umum, kecuali di forum tertentu.

Pn : Jual skin beli **otak** biar bisa menang wk

Pada data di atas terdapat umpatan berupa kata otak. Kata otak merujuk pada umpatan dengan referensi anggota tubuh, karena otak merupakan benda putih yang lunak terdapat di dalam rongga tengkorak yang menjadi pusat saraf; benak (KBBI, daring). Otak termasuk ke dalam umpatan berbentuk kata tunggal, karena kata otak tidak dapat dibagi lagi menjadi

Laksita, T. P., Amilia, F., & Mijianti, Y. (2025). *Penggunaan umpatan pada player game Mobile Legends*. Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra), 10 (2) 347-355 | 352

satuan lebih kecil. Kata ini mengandung arti yang sangat buruk. Meskipun memiliki artian buruk tetapi kata otak sering digunakan oleh para *player game mobile legends*. Kalimat di atas menunjukkan luapan kekesalan penutur karena hanya mengandalkan skin saja, bukan skill sehingga mengakibatkan penutur mengumpat menggunakan kata otak.

3.6 Umpatan Berdasarkan Referensi Kekeabatan

Kekeabatan juga sering digunakan untuk mengumpat, karena biasanya seseorang akan tersinggung jika nama kerabatnya diolok-olok dalam situasi tertentu. Kata kekeabatan merujuk pada orang yang dihormati atau orang yang mengajarkan moral kepada keturunan berikutnya, seperti ibu, bapak, kakek, nenek, dll. Sebagai orang yang dihormati istilah tersebut sangat kurang etis jika disebut-sebut tidak pada tempatnya.

Umpatan ini biasanya menambahkan imbuhan -mu di belakangnya agar terlihat lebih puas untuk mengungkapkan kejengkelan pada lawan bicaranya.

Pn : mawi poke
Mt : wkwk si paling glory
Pn : **bapak lu**

Pada data di atas mengandung umpatan berupa kata bapak. Kata bapak merujuk pada bentuk umpatan berdasarkan referensi kekeabatan. Kata bapak memiliki arti orang tua laki-laki; ayah. Kekeabatan juga disebut sebagai umpatan karena biasanya seseorang akan tersinggung apabila orang tua atau kerabatnya dihina oleh orang lain. Kalimat di atas diucapkan oleh penutur karena si penutur merasa bahwa lawan tutur mengejeknya, sehingga penutur tersinggung dan mengumpat dengan kata bapak.

3.7 Umpatan Berdasarkan Referensi Aktivitas

Umpatan ini merupakan kata makian yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan oleh manusia ketika berinteraksi, biasanya mengacu pada hubungan seksual. Dalam hal ini aktivitas yang digunakan untuk mengumpat adalah aktivitas yang bersifat negatif.

Pn : **“Jancok, buta map hapus aja ml lu”**

Data di atas termasuk ke dalam bentuk umpatan yang mengacu pada referensi aktivitas yaitu jancok. Jancok merupakan umpatan yang termasuk ke dalam bentuk kata dan berkategori verba. Berdasarkan etimologinya, jancok berasal dari kata diancuk dengan kata dasar “ancuk” yang berarti “senggama” (Poerwadarminta et al, 1939) dalam (satiti et al, 2021). Kata jancok mendapat prefiks di- yang kemudian melebur menjadi bunyi [j]. Dalam kata di atas, jancok merupakan bentuk kata tunggal karena kata jancok tidak dapat diubah menjadi satuan lebih kecil lagi. Kata jancok memiliki beragam makna sesuai dengan konteks percakapan seperti makian dan sapaan, tetapi kata tersebut lebih cenderung pada makna yang tidak baik. Kata Jancok sangat merupakan kata yang saru atau tidak pantas diucapkan, tetapi kata tersebut banyak digunakan pada kalangan masyarakat Jawa Timur, Khususnya Surabaya dan Malang (Sriyanto, 2017).

3.8 Umpatan Berdasarkan Referensi Profesi

Profesi adalah bidang pekerjaan yang didasari dengan Pendidikan keterampilan atau keahlian. Namun, juga ada pekerjaan yang bersifat negatif. Penutur sering mengumpat atau memaki orang dengan menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan pekerjaan mereka, terutama profesi yang rendah dan tidak diperbolehkan.

Pn : “Anak hasil **ngelonte**, tutor mm anak **lonte**”

Data di atas mengandung kata umpatan yang mengacu pada bentuk referensi profesi yaitu pada kata lonte atau ngelonte. Dalam data di atas, kata lonte merupakan bentuk kata tunggal karena kata lonte tidak dapat diubah menjadi satuan lebih kecil lagi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, lonte merupakan perempuan jalang, sunda;, wanita tunasusila, dan pelacur. Tuturan tersebut terjadi karena penutur kesal terhadap salah satu teman satu timnya karena dalam bermain ia tidak bisa menggunakan marksman mati terus. Dalam permainan *Mobile Legends* marksman ini sangat berpengaruh terhadap tim, karena memiliki damage yang sangat kuat dan menjadi penyerang utama dalam permainan tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis yang telah ditemukan di atas dapat disimpulkan bahwa umpatan mempunyai banyak komponen yang cukup berbahaya bagi para gamer dan orang lain. Kata umpatan yang diucapkan kepada orang lain sebagai ungkapan rasa emosional dengan tujuan melecehkan, selain itu juga dapat digunakan sebagai cara untuk memenangkan permainan, dan juga dapat digunakan sebagai cara licik untuk membuat musuh jengkel sehingga mereka tidak fokus pada permainan dan memudahkan meraih kemenangan. Penulis menemukan umpatan kekerasan verbal terjadi saat bermain game. Salah satu contoh game yang paling populer yaitu *Mobile Legends*. Para pemain sering mengeluarkan kata-kata kasar karena emosi. Ini bisa dilakukan oleh pemain atau sesama tim, karena mereka melakukan kesalahan yang mengakibatkan kekalahan dalam permainan.

Dalam umpatan yang terjadi ditemukan berbagai bentuk referensi bentuk lingual makian yang diucapkan oleh para pemain, seperti; 1) terdapat bentuk referensi umpatan keadaan, 2) bentuk referensi umpatan nama binatang, 3) bentuk referensi umpatan makhluk halus, 4) bentuk referensi benda, 5) bentuk referensi bagian tubuh, 6) referensi kekerabatan, 7) bentuk referensi aktivitas, dan 8) bentuk referensi profesi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L. S. (2018). Penggunaan Kata Umpatan di Twitter Berdasarkan Gender di Pilkada Sumatra Utara. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 121-132.
- Conmy, B. T. (2013). Trash Talk In a Competitive Setting: Impact On Self-Efficacy and Affect. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(5): 1002-1014.
- Firdaus, M. (2019). Bentuk dan Alasan Penggunaan Kata Makian Bahasa Melayu Tamiang di Akademi Komunitas Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal Adabiyah Vol 21 (1)*.

- Jannah, A. W. (2017). Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Ilmiah Fonema: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Mustofa, A. (2018). Toxic Behavior in Online Gaming, is it necessary?
- Nicolau, M. F. (2014). Male and Female Attitudes Towards Swear Words: A Case Study at Binus International School. *KATA*, 71-76.
- Putri, D. N. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online: Gambaran Self Construal yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, Vol 1(1).
- Satiti, S. D. (2021). Penggunaan Umpatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 9(1), 68-63.
- Sriyanto, S. &. (2017). Penggunaan Kata "Jancuk" Sebagai Ekspresi Budaya dalam Perilaku Komunikasi Arek di Kampung Kota Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 7(2), 88-102.
- Sumarsono. (2017). *Sociolinguistik*. Yogyakarta: SABDA.
- Triadi, R. B. (2017). Penggunaan Makian Bahasa Indonesia Pada Media Sosial (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Sasindo Unpam*, 5(2).
- Wijana dan Rohmadi. (2013). *Sociolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.