



**KAJIAN LINGUISTIK FORENSIK PADA BAHASA PEMAIN
*MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Oleh

**Sandi Nirwana
NIM 180210402043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2023**



**KAJIAN LINGUISTIK FORENSIK PADA BAHASA PEMAIN
*MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S-1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Sandi Nirwana
NIM 180210402043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2023**

HALAMAN PENGAJUAN

**KAJIAN LINGUISTIK FORENSIK PADA BAHASA PEMAIN
*MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata I (S-1)
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember dan Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Sandi Nirwana
NIM : 180210402043
Angkatan Tahun : 2018
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 01 Februari 1998
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama,



Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19780506 200312 2 001

Pembimbing Anggota



Anita Widjajanti, S.S., M.Hum
NIP. 197104022005012002

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang;
2. guru-guru saya sejak taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi yang senantiasa mendidik dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember



MOTO

"Keselamatan manusia bergantung pada kemampuannya menjaga lisan."

(HR. al-Bukhari).



¹ <https://www.gurusiana.id/read/dwianggraini213820/article/menjaga-lisan>. (diakses 30 September 2022)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Sandi Nirwana

NIM : 180210402043

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Kajian linguistik Forensik pada Bahasa Pemain *Mobile Legends*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa dan tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 30 September 2022

Yang menyatakan,

Sandi Nirwana

NIM 180210402043

HALAMAN PEMBIMBINGAN

**KAJIAN LINGUISTIK FORENSIK PADA BAHASA PEMAIN
*MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Oleh

Sandi Nirwana
NIM 180210402043

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Anita Widjajanti, S.S., M.Hum.

PENGESAHAN

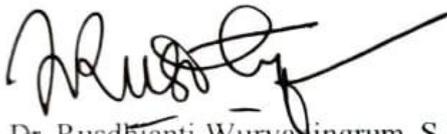
Skripsi berjudul “Kajian Linguistik Forensik pada Bahasa Pemain *Mobile Legends*” karya Sandi Nirwana telah diuji dan disahkan pada,

hari, tanggal : Senin, 21 November 2022

tempat : Ruang Ujian Skripsi 35D 201 FKIP UNEJ

Tim Penguji:

Ketua,



Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19780506 200312 2 001

Sekretaris,



Anita Widjajanti, S.S., M.Hum.
NIP. 197104022005012002

Anggota I,



Dr. Muji, M.Pd.
NIP. 19590716 198702 1 002

Anggota II,



Siswanto, S.Pd., M.A.
NIP. 198422072015041001

Mengesahkan

Dekan,



Bambang Soepeno, M.Pd.

NIP. 196006121987021001

RINGKASAN

Kajian Linguistik Forensik pada Bahasa Pemain *Mobile Legends*; Sandi Nirwana, 180210402043; 2022: 125 Halaman; Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Bahasa sebagai alat komunikasi terus mengalami perkembangan. Berkembangnya bahasa tidak hanya sebagai alat untuk mengekspresikan perasaan, tetapi juga sebagai tindak kejahatan. Salah satu fenomena yang mengindikasikan adanya kejahatan berbahasa adalah penggunaan bahasa oleh pemain *Mobile Legends*. Bahasa pada pemain *Mobile Legends* dianggap sebagai sebuah kejahatan berbahasa karena melanggar norma bahasa Indonesia dan dapat menimbulkan kerugian tertentu. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan fakta yang ada pada bahasa pemain *Mobile Legends* serta mendeskripsikan secara jelas fenomena tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat merealisasikan beberapa tujuan. Pertama penelitian ini akan memperkaya kajian linguistik forensik. Kedua diharapkan dapat menambah wawasan pembaca tentang pentingnya kemampuan berbahasa yang baik. Ketiga diharapkan mampu menambah kesadaran pemain *Mobile Legends* dalam menggunakan bahasa pada komunitasnya.

Penelitian ini menggunakan model kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian pragmatik. Penelitian ini juga menggunakan kajian linguistik forensik dengan pendekatan teori tindak tutur untuk menganalisis fenomena kebahasaan yang ada. Fenomena kebahasaan yang dimaksud adalah bentuk bahasa yang mengindikasikan kejahatan berbahasa dan fungsi tuturan yang mengindikasikan kejahatan berbahasa. Data pada penelitian ini adalah segmen tutur berupa kata, frasa, dan kalimat yang digunakan oleh pemain *Mobile Legends* dalam pertandingan. Sumber data pada penelitian ini adalah tuturan pemain *Mobile Legends* saat berkomunikasi satu sama lain saat bertanding. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif dengan teknik lanjutan simak bebas libat cakap dan rekam. Analisis data menggunakan dua teknik yaitu teknik padan referensial dan analisis tindak tutur.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, didapat beberapa hasil terkait penggunaan bahasa pemain *Mobile Legends* yang mengindikasikan kejahatan berbahasa. Pertama adalah bentuk bahasa yang merupakan bentuk ekspresi kebencian terhadap orang lain yang berupa kata, frasa, dan kalimat. Contoh dari bentuk bahasa yang digunakan untuk mengekspresikan kebencian penuturnya adalah *babi, jawa asu, dan report aja rame rame*. Kedua adalah fungsi tuturan yang tidak termasuk dalam pelanggaran norma dan merugikan orang lain seperti menghina, menghasut, dan mengancam. Contoh dari fungsi tuturan yang digunakan untuk melanggar norma dan merugikan orang adalah *anak anjing, si anak l0ntee solo diatas noh KWKW, dan belum pernah aja kuinjak kepalamu*.

Secara keseluruhan, masih banyak yang bisa dikembangkan dari penelitian ini untuk menambah kajian ilmiah maupun mengungkap fenomena kejahatan berbahasa secara lebih luas. Tidak hanya terbatas pada pemain *Mobile Legends*, namun pada aplikasi media sosial lain seperti *facebook, Instagram, youtube* dan lain sebagainya yang tentunya memiliki fenomena kebahasaan tersendiri. Selain

bahasa pada media elektronik, bahasa yang digunakan secara lisan pada komunikasi sehari-hari juga berpotensi sebagai kejahatan berbahasa yang tidak kalah menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, saran untuk peneliti kedepannya terutama dengan latar belakang studi kebahasaan untuk mengembangkan penelitian terkait kejahatan berbahasa. Hal ini sangat penting karena akan berpengaruh pada perkembangan bahasa dan generasi selanjutnya.



PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kajian Linguistik Forensik pada Bahasa Pemain *Mobile Legends*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

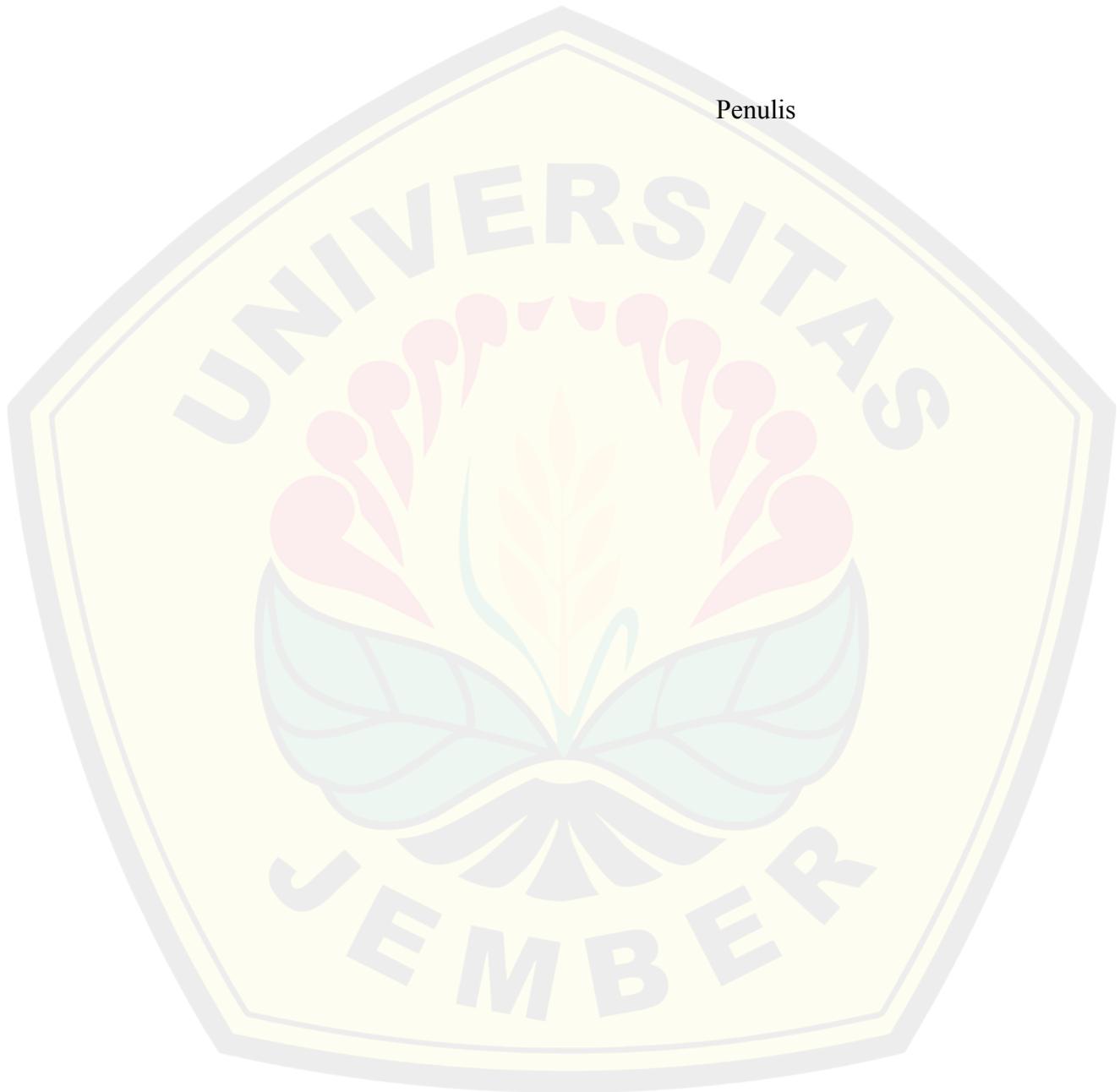
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Dr. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember.
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
3. Drs. Annur Rofiq, M.A., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
4. Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jember dan Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis dan menyelesaikan tugas akhir.
5. Anita Widjajanti, S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah membimbing penulis dan menyelesaikan tugas akhir.
6. Dr. Muji, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang telah memeberikan banyak masukan untuk menyelesaikan tugas akhir penulis.
7. Siswanto, S.Pd., M.A., selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan banyak masukan untuk menyelesaikan tugas akhir penulis.
8. Seluruh dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu pengetahuan.
9. Bapak Ibu Adik dan keluarga tersayang yang telah memberikan doa dan dukungan.
10. Teman-teman Grup *Ehee* (Annisa, Syahrul, Sukma, Jeby, Buyung, dan Anggi) yang telah memberikan semangat dan motivasi.
11. Teman-teman PBSI angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama masa perkuliahan maupun saat penulisan skripsi.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 30 September 2022

Penulis



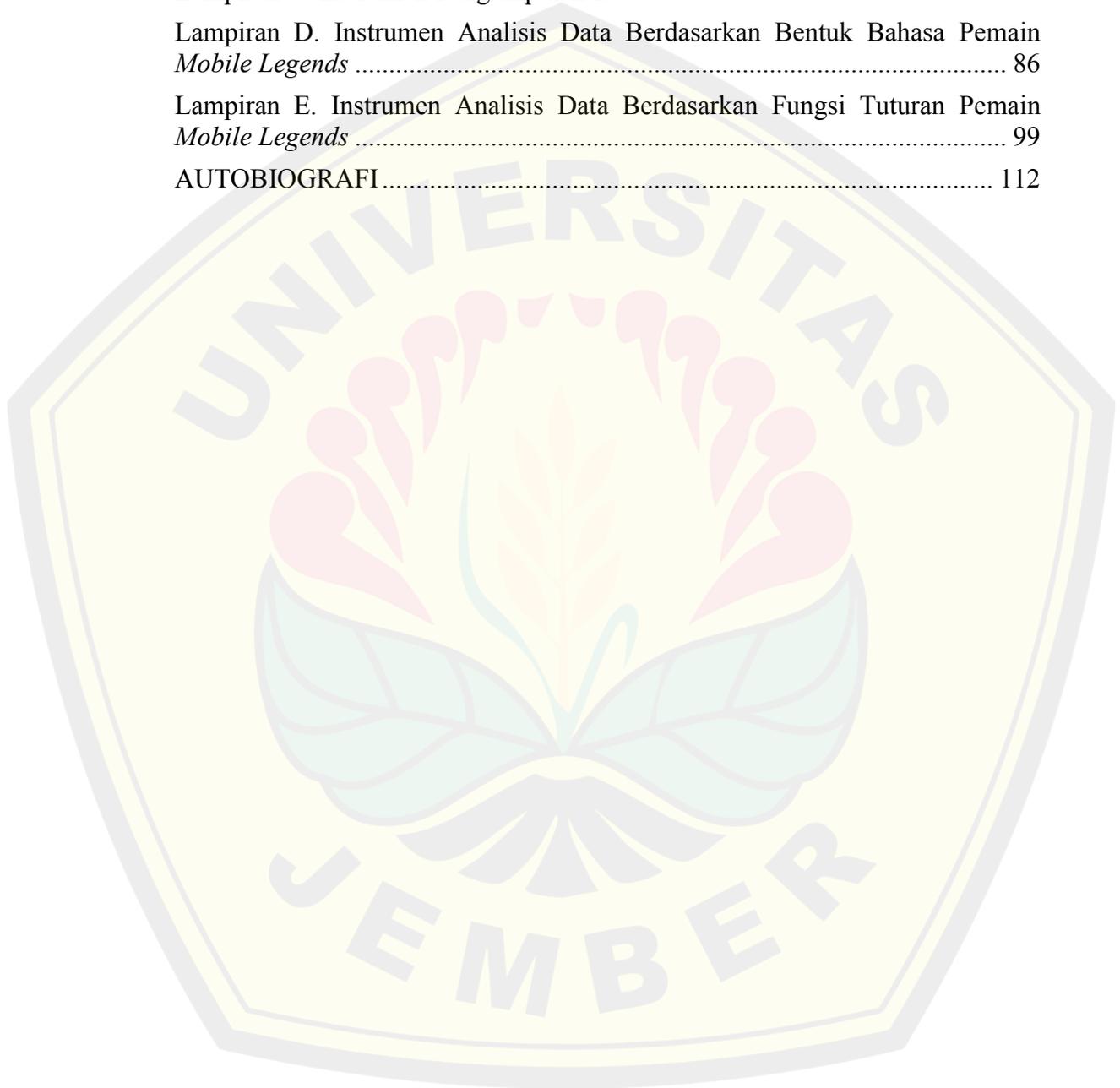
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTO.....	v
PERNYATAAN	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
PENGESAHAN	viii
RINGKASAN.....	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Definisi Operasional	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Fungsi Bahasa	10
2.3 Linguistik Forensik.....	12
2.4 Kejahatan Berbahasa	15
2.5 Ujaran Kebencian	17
2.5.1 Penghinaan.....	19
2.5.2 Hasutan	20
2.5.3 Ancaman	22
2.6 Tindak Tutur	23
2.6.1 Jenis Tindak Tutur	24
2.6.2 Fungsi Tindak Tutur	25
2.6.3 Konteks Tutur	26

2.7 Mobile Legends	27
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian.....	30
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	31
3.3.1 Observasi Partisipatif.....	31
3.3.2 Teknik Simak Bebas Libat Cakap	32
3.3.3 Teknik Rekam.....	32
3.4 Teknik Analisis Data	33
3.4.1 Teknik Padan Referensial	33
3.4.2 Teori Pragmatik Tindak Tutur	33
3.4.3 Tahapan Analisis Data	34
3.5 Instrumen Penelitian	36
3.6 Prosedur Penelitian	36
3.6.1 Tahap Persiapan.....	37
3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	38
3.6.3 Tahap Penyelesaian	38
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Bentuk Bahasa Pemain <i>Mobile Legends</i> yang Merupakan Kejahatan Berbahasa	39
4.1.1 Kejahatan Berbahasa Bentuk Kata	39
4.1.2 Kejahatan Berbahasa Bentuk Frasa	43
4.1.3 Kejahatan Berbahasa Bentuk Kalimat.....	48
4.2 Fungsi Tuturan Pemain <i>Mobile Legends</i> yang Merupakan Kejahatan Berbahasa	51
4.2.1 Fungsi Tuturan Hinaan	51
4.2.2 Fungsi Tuturan Hasutan.....	60
4.2.3 Fungsi Tuturan Ancaman	63
BAB 5. PENUTUP	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian	73
Lampiran B. Instrumen Pedoman Analisis Data	74
Lampiran C. Instrumen Pengumpulan Data	76
Lampiran D. Instrumen Analisis Data Berdasarkan Bentuk Bahasa Pemain <i>Mobile Legends</i>	86
Lampiran E. Instrumen Analisis Data Berdasarkan Fungsi Tuturan Pemain <i>Mobile Legends</i>	99
AUTOBIOGRAFI	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pola Tuturan Kejahatan Berbahasa..... 17



BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian dan (5) definisi operasional.

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan. Status sebagai makhluk sosial ini mengharuskan mereka untuk hidup bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia memenuhi kebutuhannya dengan melakukan komunikasi dengan manusia lainnya. Kegiatan komunikasi yang dilakukan manusia adalah menggunakan bahasa. Kridalaksana (dalam Chaer, 2014:32) mendefinisikan bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipakai oleh anggota kelompok sosial tertentu untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri.

Sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam kelompok sosial, bahasa tentu memiliki beragam fungsi lainnya. Kinneavy (dalam Chaer, 2009:33) menjelaskan lima fungsi dasar bahasa yaitu fungsi ekspresi, fungsi eksplorasi, fungsi informasi, fungsi entertainmen, dan fungsi persuasi. Pertama adalah fungsi ekspresi mengungkapkan perasaan penutur seperti senang, benci, marah, kagum. Kedua adalah fungsi informasi yang menyatakan pesan atau amanat pada lawan tutur. Ketiga adalah fungsi eksplorasi adalah fungsi untuk menjelaskan suatu perkara, keadaan, dan fenomena tertentu. Keempat adalah fungsi persuasi merupakan pemberian pengaruh atau ajakan pada lawan tutur. Kelima adalah fungsi entertainmen dimana penutur berusaha menghibur dan menyenangkan lawan tutur. Kelima fungsi bahasa tersebut tentu tidak bersifat mutlak, artinya fungsi bahasa masih akan mengalami perluasan seiring dengan perkembangan bahasa dan penggunaannya.

Bahasa dalam kehidupan manusia tidak hanya sebagai alat penyampai pesan. Bahasa juga menjadi objek kajian dari disiplin ilmu yang disebut linguistik. Chaer (2014:6) menjelaskan bahwa linguistik merupakan disiplin ilmu yang

menjadikan bahasa sebagai objek penelitian utama. Penjelasan lain oleh Suhardi (2013:13) mendefinisikan kata linguistik sebagai ilmu bahasa yang membicarakan tentang bunyi bahasa, bentuk kata, kalimat, makna kata, dan konteks berbahasa. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata linguistik diartikan sebagai telaah bahasa secara ilmiah atau ilmu tentang bahasa. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa linguistik memiliki pengertian sebagai studi ilmu tentang bahasa.

Studi linguistik dapat dibedakan menjadi berbagai bidang sesuai dengan unsur kebahasaan yang dikaji. Suhardi (2013:27) menyatakan bahwa kajian linguistik tidak lepas dari kajian yang berhubungan dengan fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, wacana, dan pragmatik. Kajian fonologi merupakan kajian tentang bahasa yang berkaitan dengan bunyi-bunyi bahasa yang diproduksi oleh alat ucap manusia. Kajian morfologi merupakan kajian lanjutan dari fonologi yang mana kajian ini berfokus pada morfem dan kata. Selanjutnya adalah sintaksis yang sama halnya dengan morfologi, merupakan kajian lanjutan yang membahas tentang struktur kalimat. Semantik adalah sebuah kajian yang berhubungan dengan makna bahasa. Pragmatik adalah sebuah kajian tentang makna bahasa berdasarkan konteks yang menyertainya.

Berkembangnya studi linguistik disertai dengan berkembangnya bahasa. Berbagai studi interdisipliner pada studi linguistik mulai berkembang untuk menjawab fenomena-fenomena yang terjadi akibat perkembangan bahasa. Mahsun (2018:10) menyebutkan bahwa terdapat beberapa studi tentang linguistik interdisipliner di antaranya: 1) fonetik; 2) stilistika; 3) filsafat bahasa; 4) psikolinguistik; 5) sosiolinguistik; 6) genolinguistik; 7) etnolinguistik; 8) filologi; 9) semiotika; dan 10) epigrafi. Adapun studi tentang linguistik terapan di antaranya: 1) linguistik forensik; 2) sosiolinguistik terapan; 3) perencanaan bahasa; 4) pengajaran bahasa; 5) linguistik medis; 6) mekanolinguistik, dan sebagainya. Tidak menutup kemungkinan kedepannya akan banyak berkembang ilmu linguistik baru yang menyesuaikan dengan fenomena-fenomena kebahasaan yang ada.

Linguistik forensik menjadi salah satu studi yang banyak digunakan dalam penelitian bahasa dalam bidang hukum. Hal itu karena banyaknya fenomena penggunaan bahasa yang dinilai tidak dapat diuraikan pada proses hukum yang terjadi sebelumnya. McMenamin (dalam Mahsun, 2018:25) mendefinisikan linguistik forensik sebagai studi linguistik terapan yang berfokus pada analisis bukti-bukti kebahasaan dari suatu tindak kejahatan dengan tujuan menegakkan hukum. Pendapat lain menurut Sholihatin (2019:5) linguistik forensik merupakan kajian ilmiah bahasa dalam pembuktian hukum guna meringankan proses penegakan hukum. Dari dua pernyataan di atas, dapat ditarik pemahaman bahwa linguistik forensik adalah studi linguistik terapan yang menganalisis bukti-bukti kebahasaan dalam suatu tindak kejahatan berbahasa dengan tujuan membantu penegakan hukum.

Dalam studi linguistik forensik, pembuktian bahwa sebuah tuturan merupakan suatu kejahatan berbahasa tidaklah mudah. Diperlukan kajian mendalam terkait sebuah tuturan dan konteks yang menyertainya. Dalam studi linguistik forensik, upaya pengungkapan makna dalam sebuah ujaran dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan. Pendekatan yang dapat digunakan untuk melakukan kajian mendalam tentang makna sebuah tuturan dan konteksnya adalah pendekatan pragmatik. Yule (1996:4) mendefinisikan pragmatik adalah studi tentang pemakai bahasa dan bentuk-bentuk linguistik yang digunakannya. Salah satu subteori pragmatik yang banyak digunakan dalam penelitian linguistik forensik adalah teori tindak tutur. Searle (dalam Wijana, 1996:17) menuliskan dalam bukunya yang berjudul *Speech Acts: An Essay in The Philosophy of Language*, bahwa setidaknya terdapat tiga jenis tindakan pragmatis yang dapat diwujudkan oleh penutur. Ketiga tindakan tersebut adalah tindak lokusi (*locutionary act*), ilokusi (*illocutionary act*), dan perlokusi (*perlocutionary act*).

Salah satu objek kajian dalam studi linguistik forensik adalah kejahatan berbahasa. Sholihatin (2019:38) menjelaskan bahwa kejahatan berbahasa adalah tuturan berupa lisan maupun tulis yang melanggar aturan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain. Dari pernyataan tersebut, tindak kejahatan berbahasa dapat dibedakan menjadi bentuk lisan dan tulis. Bentuk tuturan yang termasuk

dalam kejahatan berbahasa lisan antara lain rekaman suara dan rekaman video yang berisi pembunuhan karakter, merusak reputasi, propaganda, ancaman, fitnah dan lain sebagainya. Adapun bentuk kejahatan berbahasa tulis tidak jauh berbeda dengan kejahatan berbahasa lisan namun dalam bentuk tulisan. Media yang digunakan dalam tindak kejahatan berbahasa juga beragam. Tindak kejahatan berbahasa berdasarkan medianya dapat dibedakan menjadi tindak kejahatan berbahasa elektronik dan nonelektronik. Media nonelektronik contohnya baliho, surat, poster dan spanduk, sedangkan media elektronik contohnya *whatsapp*, *facebook*, *Instagram*, *sms*, dan lain-lain.

Jumlah kasus kejahatan berbahasa di Indonesia khususnya dengan media elektronik sangatlah tinggi. Dikutip dari *patrolisiber.id* yang merupakan satuan kerja yang berada di bawah Bareskrim Polri, bahwa tindak kejahatan berbahasa adalah kasus kejahatan siber yang paling banyak terjadi dibandingkan dengan kejahatan siber yang lain. Data statistik menunjukkan per tanggal 28 oktober 2021, tercatat bahwa jumlah total laporan polisi yang dibuat masyarakat dengan kategori kejahatan berbahasa adalah yang paling banyak terjadi. Pada posisi pertama ditempati kejahatan berbahasa dengan kategori ancaman dengan jumlah kasus sebanyak 2.084. Lalu pada posisi kedua kejahatan berbahasa penghinaan/pencemaran dengan jumlah kasus sebanyak 1.339. Disusul pada urutan ketujuh dengan jenis kejahatan berbahasa kategori berita bohong atau hoaks dengan jumlah kasus sebanyak 71. Lalu pada urutan sembilan jenis kejahatan berbahasa hasutan dengan jumlah kasus sebanyak 26. Tentunya masih banyak lagi kejahatan berbahasa yang tidak tercatat atau tidak dilakukan pelaporan oleh masyarakat.

Terdapat fenomena yang mengindikasikan adanya kejahatan berbahasa dengan media elektronik yang terjadi di Indonesia. Fenomena yang sempat menarik perhatian dunia ini, adalah kasus warganet Indonesia dan Dewa Kipas melawan Levy Rozman pada 2 maret 2021. Levy Rozman adalah atlet catur internasional, sedangkan Dewa Kipas adalah pemain catur amatiran dari Indonesia. Permasalahan bermula saat tuduhan Levy terhadap Dewa Kipas yang merasa dirinya dicurangi dan menuduh penggunaan alat bantu oleh Dewa Kipas dalam permainan cturnya. Levy kemudian melaporkan dugaan kecurangan

tersebut kepada pihak *Chess.com* dan hasilnya akun catur Dewa Kipas diblokir. Warganet Indonesia yang tidak terima dengan kejadian tersebut, kemudian beramai-ramai memfitnah akun *twitter* Levy Rozman dengan cara melakukan pelaporan pada akun *twitter* milik Levy. Pelaporan tersebut menyebabkan akun *twitter* milik Levy terblokir. Kejadian serupa juga terjadi pada komunitas *Mobile Legends* Indonesia. Pada 25 Oktober 2021 kejadian serupa juga dialami oleh salah satu pemain profesional *Mobile Legends* bernama Kiboy. Selain itu, akun *Instagram* tim profesional *Mobile Legends* bernama @blacklistmlbb juga mengalami peristiwa yang sama dan menyebabkan pemblokiran oleh sistem *Instagram*.

Fenomena penggunaan bahasa yang mengindikasikan sebuah kejahatan berbahasa juga ditemui dalam permainan *Mobile Legends*. Permainan *Mobile Legends* sendiri merupakan permainan MOBA (*Mobile Online Battle Arena*) secara beregu dengan tujuan menghancurkan pertahanan lawan. Konsep permainan yang demikian membuat komunikasi antar pemain menjadi faktor penting dalam meraih kemenangan. Fitur komunikasi dalam permainan tersedia dalam bentuk pesan teks dan pesan suara. Pemain dapat mengirim pesan teks dan juga mengirimkan pesan suara untuk berkomunikasi satu sama lain. Namun pada kenyataannya, keadaan bertolak belakang justru terjadi dalam komunikasi pemain *Mobile Legends*. Dalam beberapa kesempatan pemain *Mobile Legends* menggunakan pesan bukan untuk menyusun strategi kemenangan, melainkan saling menyerang dan menjatuhkan satu sama lain. Pesan-pesan yang digunakan biasanya berupa makian, hujatan, bahkan mengandung usur SARA (suku, agama ras, dan antar golongan).

Berdasarkan pengamatan awal, bentuk bahasa yang digunakan pemain *Mobile Legends* cukup beragam. Salah satu bentuk bahasa yang diindikasikan mengandung kejahatan berbahasa adalah pada contoh berikut:

- Pemain 1 : “*Midlane* ngapain sih, ini lawan empat orang ke bawah semua”
 Pemain 2 : “Lu ga liat kita lagi rotasi ke atas. Kalo cupu jangan main *marksman* lu **jawa tolol**”
 Konteks : tim terdiri dari 5 orang yang terbentuk secara acak. Masing-masing pemain tidak saling

mengenal satu sama lain. Pemain 1 adalah pemain yang berasal dari Jawa Timur.

Dari contoh tuturan di atas, muncul dugaan adanya kejahatan berbahasa pada bahasa pemain *Mobile Legends*. Tuturan oleh pemain 1 bertujuan meminta bantuan tim, karena merasa tertekan oleh beberapa pemain lawan. Kemudian pemain 2 membalas dengan tegas bahwa tim sedang membantu teman yang lain, seharusnya pemain 1 mengerti dan mengambil posisi yang aman. Namun, tuturan “Kalo cupu jangan main *marksman* lu **jawa tolol**” oleh pemain 2 dapat dianggap sebagai tuturan yang bermuatan kejahatan berbahasa.

Dalam upaya pembuktian kejahatan berbahasa, terdapat beberapa aspek penting yang harus uraikan. Aspek-aspek yang dimaksud adalah konteks, bentuk, dan fungsi tuturan. Ketiga aspek tersebut memiliki kedudukan yang sangat penting. Konteks tutur berperan sebagai pemicu mengapa sebuah tuturan diciptakan. Bentuk bahasa berperan sebagai metode yang digunakan dalam menyampaikan tuturan. Fungsi berperan sebagai niat atau tujuan sebuah tuturan disampaikan. Dengan demikian, harus dilakukan analisis mendalam terkait aspek-aspek di atas sebelum menentukan sebuah tuturan merupakan tindakan kejahatan berbahasa atau bukan.

Fenomena penggunaan bahasa pada pemain *Mobile Legends* seperti yang sudah paparkan di atas menarik untuk dikaji dengan beberapa alasan. Pertama, adanya keresahan dari peneliti dengan latar belakang sebagai pemain *Mobile Legends*, pengguna bahasa Indonesia, dan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia terhadap fenomena bahasa pemain *Mobile Legends*. Kedua *Mobile Legends* sebagai permainan yang didukung pemerintah Indonesia sebagai cabang olahraga elektronik atau *esport* serta sangat digemari anak-anak muda, akan tetapi kenyataannya dalam komunitas tersebut banyak ditemui penggunaan bahasa yang memiliki tendensi sebagai kejahatan berbahasa. Ketiga penggunaan bahasa yang kurang baik bahkan cenderung kasar dapat memberikan pengaruh buruk terhadap pengguna bahasa Indonesia. Keempat penggunaan bahasa Indonesia yang kasar apabila diabaikan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapat beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimanakah bentuk tuturan dalam bahasa pemain *Mobile Legends* yang termasuk dalam kejahatan berbahasa?
- b) Bagaimanakah fungsi tuturan pada bahasa pemain *Mobile Legends* yang termasuk dalam kejahatan berbahasa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a) Membuktikan dan mendeskripsikan bahasa pemain *Mobile Legends* merupakan kejahatan berbahasa berdasarkan bentuknya.
- b) Membuktikan dan mendeskripsikan bahasa pemain *Mobile Legends* merupakan kejahatan berbahasa berdasarkan fungsinya.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat antara lain:

- a) Bagi pendidik atau guru Bahasa Indonesia agar lebih meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya penggunaan bahasa yang baik dan benar.
- b) Bagi pihak kepolisian agar dapat memberikan imbauan dan sanksi yang tegas kepada setiap orang yang menyalahgunakan bahasa sebagai tindakan melanggar hukum.
- c) Bagi pihak kejaksaan atau penyidik dapat memberikan hukuman yang tegas bagi para pelaku kejahatan berbahasa.

1.5 Definisi Operasional

Terdapat beberapa definisi operasional guna meminimalisasi kesalahan interpretasi pada penelitian ini. Beberapa definisi operasional dalam penelitian ini antara lain:

- a) Linguistik forensik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji ekspresi kebahasaan dari kacamata hukum yang bertujuan membantu proses hukum
- b) Kejahatan berbahasa merupakan tindak kejahatan yang dilakukan dalam bentuk bahasa dengan melanggar norma dan aturan yang berlaku serta dapat merugikan orang lain yang mengacu pada aturan berbahasa Indonesia
- c) Bentuk bahasa merupakan wujud atau rupa dari sebuah bahasa seperti kata, frasa, kalusa, kalimat, wacana, dan sebagainya
- d) Fungsi bahasa merupakan fungsi dari sebuah bahasa dalam sebuah tuturan seperti sapaan, teguran, sindiran, makian, dan lain sebagainya
- e) *Mobile Legends* merupakan permainan daring dengan konsep menghancurkan pertahanan lawan yang dimainkan beregu dengan jumlah lima orang
- f) Norma adalah sikap dalam berbahasa sesuai dengan kaidah dan situasi kebahasaan

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Pada bab ini juga akan diuraikan mengenai: (1) penelitian yang relevan; (2) fungsi bahasa; (3) linguistik forensik; (4) kejahatan berbahasa; (5) tindak tutur.

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan atau kemiripan dengan penelitian ini. Kemiripan dari sebuah penelitian umumnya dari aspek topik penelitian, teori yang digunakan, maupun objek yang dikaji. Dalam melakukan kajian pustaka, ditemukan beberapa penelitian yang dinilai memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Pertama adalah penelitian berjudul “Linguistik Forensik Terhadap Perbuatan Tidak Menyenangkan di Media Sosial (Kajian Pragmatik)” oleh Hartini, dkk (2020). Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana parameter B&L dalam menilai tindakan perbuatan tidak menyenangkan dalam media sosial dan bagaimana situasi komunikasi yang diperlukan dalam menciptakan kesantunan berbahasa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menyosialisasikan parameter Brown dan Levinson (B&L) dalam menilai tindakan perbuatan tidak menyenangkan di media sosial dan untuk mendeskripsikan situasi komunikasi yang diperlukan dalam menciptakan kesantunan berbahasa. Metode yang dipilih dan digunakan dalam mendeskripsikan permasalahan penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan temuan pada penelitian tersebut, latar belakang sosiokultural seseorang memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan tingkat kesantunannya. Latar belakang tersebut di antaranya ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, dan keyakinan.

Penelitian kedua berjudul “Ujaran Kebencian (Hate Speech) di Masyarakat dalam Kajian Teologi” oleh Zulkarnain (2020). Masalah dalam penelitian tersebut adalah timbulnya kesenjangan dalam masyarakat yang dapat memicu terjadinya

kejahatan berbahasa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif teologi. Sumber data pada penelitian ini adalah karya-karya yang berkenaan dengan tema penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan penelitian kepustakaan. Berdasarkan hasil penelitian, faktor-faktor yang menjadi penyebab pelaku melakukan ujaran kebencian (hate speech) dalam media sosial yaitu, faktor dari dalam diri individu (internal) di antaranya yaitu keadaan psikologis dan kejiwaan individu dan faktor dari luar diri individu yaitu faktor lingkungan, faktor kurangnya kontrol sosial, faktor kepentingan masyarakat, faktor ketidaktahuan masyarakat, serta faktor sarana, fasilitas dan kemajuan teknologi.

Penelitian ketiga berjudul “Linguistik Forensik Ujaran Kebencian terhadap Artis Aurel Hermansyah di Media Sosial Instagram” oleh Suryani dkk (2021). Masalah penelitian ini adalah adanya dugaan kejahatan berbahasa oleh pengguna media sosial Instagram. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber penelitian ini berasal dari akun media sosial instagram. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan ujaran kebencian yang dilakukan oleh haters atau seseorang yang membenci Aurel Hermansyah. Pengumpulan data diperoleh dari tangkapan layar pemilik akun instagram @mantanaurelhermansyah yang diunggah dan tersebar di berbagai laman media sosial. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik padan ortografis dengan alat penentunya perekam tulisan.

2.2 Fungsi Bahasa

Bahasa secara konvensional memiliki fungsi sebagai alat komunikasi. Chaer (2014:14) menjelaskan bahwa bahasa adalah alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, dan juga perasaan. Bahasa sebagai alat komunikasi merupakan hasil penafsiran oleh ahli logika atau ahli filsafat pada masa lalu. Peneliti bahasa dulunya menitikberatkan penyelidikan pada satuan-satuan kalimat yang dapat dianalisis sebagai alat untuk mengekspresikan proposisi benar atau salah. Penitikberatan tersebut adalah akibat dari penggabungan studi bahasa dengan studi retorika dan logika. Penggabungan studi retorika dan logika ini, kemudian

dianggap bertentangan dengan penggunaan bahasa karena dianggap memberikan batasan bahwa bahasa hanya memiliki dikotomi salah dan benar. Karena pada dasarnya bahasa memiliki cakupan yang lebih luas dari hal tersebut.

Seiring perkembangan studi bahasa, timbul berbagai perspektif tentang apa itu fungsi bahasa. Fungsi bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi atau penyampai pesan. Halliday (dalam Widowati, 2020:25-26) menguraikan fungsi-fungsi bahasa menjadi tujuh di antaranya fungsi instrumental, fungsi regulator, fungsi interaksional, fungsi heuristik, fungsi personal, fungsi imajinatif, dan fungsi representatif. Sementara itu, Jakobson (dalam Wijana, 2018:82) menjelaskan fungsi bahasa dalam enam jenis. Keenam fungsi tersebut antara lain fungsi emotif, fungsi konatif, fungsi referensial, fungsi puitik, fungsi fatis, dan fungsi metalingual.

Enam fungsi bahasa menurut Jakobson masing-masing memiliki fungsi khusus. Fungsi khusus tersebut didasarkan pada tumpuan perhatian atau aspek bahasa. Aspek-aspek yang dimaksud antara lain pengirim, penerima, konteks, pesan, kontak, dan kode bahasa. Lebih lanjut terkait fungsi khusus bahasa menurut Jakobson adalah sebagai berikut:

- a) fungsi emotif bahasa, apabila peristiwa komunikasi menonjolkan pengirim dengan topik bahasan terkait pribadi pengirim,
- b) fungsi konatif bahasa, apabila peristiwa komunikasi menonjolkan harapan agar penerima melakukan reaksi setelah peristiwa komunikasi,
- c) fungsi referensial bahasa, apabila peristiwa komunikasi menonjolkan informasi yang mengacu pada hal tertentu seperti fenomena atau kondisi,
- d) fungsi puitik bahasa, apabila peristiwa komunikasi menekankan bentuk dari pesan yang akan disampaikan,
- e) fungsi fatis bahasa, apabila komunikasi ditekankan pada proses komunikasi (memulai, menjaga, dan mengakhiri),
- f) fungsi metalingual bahasa, apabila peristiwa komunikasi membahas penggunaan bahasa untuk menjelaskan bahasa.

Berdasarkan uraian di atas, fungsi bahasa dapat dibagi menjadi fungsi umum dan fungsi khusus. Fungsi bahasa secara umum adalah sebagai alat untuk

berinteraksi dan berkomunikasi. Fungsi bahasa secara khusus bergantung pada aspek komunikasi seperti pengirim, penerima, konteks, pesan, kontak, dan kode bahasa. Dalam praktiknya, fungsi bahasa jarang sekali berdiri sendiri. Fungsi satu dengan yang lain akan saling terkait dan saling mendukung. Dengan demikian, suatu bahasa dapat memiliki beberapa fungsi sekaligus didalamnya.

2.3 Linguistik Forensik

Perkembangan mengenai suatu bidang keilmuan akan terus terjadi dari masa ke masa. Kondisi yang telah dicapai pada bidang ilmu pada waktu tertentu merupakan akumulasi dari kondisi sebelumnya. Ilmu tidak hadir dari kekosongan atau kehampaan, melainkan ada sesuatu yang menjadi pengaruh hadirnya sebuah ilmu. Begitu juga dengan hadirnya linguistik forensik tentunya memiliki alasan. Salah satu faktor yang menjadi landasan terbentuknya ilmu linguistik forensik adalah menjadi jembatan penghubung antara bidang linguistik dan hukum. Hal ini terjadi karena kekosongan yang terdapat dalam bidang hukum untuk mengurai kasus kejahatan berbahasa. McMenamin (dalam Mahsun, 2018:25) mengemukakan bahwa linguistik forensik adalah cabang ilmu linguistik yang berusaha mengkaji bukti-bukti kejahatan berbahasa untuk tujuan penegakan hukum. Artinya ada kebutuhan dari ilmu hukum pada ilmu linguistik untuk melaksanakan proses hukum terutama pada kasus-kasus yang melibatkan kejahatan berbahasa yang tidak bisa dibedah hanya dari persepsi ilmu hukum.

Sebagai ilmu yang menganalisis kasus kejahatan berbahasa, linguistik forensik memiliki ciri-ciri umum layaknya praktik linguistik kewacanaan lainnya. Warami (2017:6) menyebutkan ciri-ciri umum linguistik forensik di antaranya:

- a) memiliki parameter forensik (hukum dan kriminal) atas linguistik,
- b) merupakan alat bedah yang digunakan dalam mengurai persoalan antara bahasa, hukum, dan kejahatan,
- c) linguistik forensik disebut juga kajian terhadap teks-teks hukum,
- d) mengungkap kejahatan berbahasa,
- e) membongkar pragmatisme hukum, dan
- f) menjadi pilar rekonsiliasi antarpihak yang berselisih hukum

Selain memiliki ciri-ciri umum di atas, dalam menganalisis teks-teks yang berkaitan dengan hukum linguistik forensik memiliki beberapa prinsip yang mendasar. Gibson (dalam Warami, 2017:8) mengemukakan prinsip-prinsip linguistik forensik guna menghindari kekeliruan dalam menganalisis teks hukum antara lain:

- a) linguistik forensik merupakan cabang ilmu yang menjadi penghubung dari dunia bahasa dan hukum,
- b) identifikasi teks hukum dengan menggunakan fitur linguistik,
- c) membuktikan kesesuaian fitur linguistik dan hukum,
- d) bahasa digunakan untuk mempermudah penguraian jenis kejahatan,
- e) teks dan konteks berperan penting dalam tindakan linguistik forensik,
- f) susunan peristiwa kejahatan menjadi bagian yang berpengaruh besar dalam identifikasi linguistik forensik,
- g) dalam kejahatan berbahasa, jenis interaksi antara dua pihak atau lebih sangat membantu dalam mengungkap kebenaran,
- h) tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi sangat mendukung dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan bidang keilmuannya, linguistik forensik memiliki tiga bidang kajian. Susanto dan Nanda (2020:18-19) mengelompokkan tiga bidang kajian linguistik forensik, yaitu bahasa dalam proses hukum, bahasa dalam produk hukum, dan bahasa sebagai alat bukti hukum. Bidang kajian pertama tentang bahasa dalam proses hukum. Artinya linguistik forensik mengkaji proses berjalannya rangkaian hukum. Proses hukum yang dimaksud seperti proses pemeriksaan oleh polisi maupun pengadilan atau hakim. Kajian bidang ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi yang berlangsung pada proses hukum baik pada penyidik dan terduga. Bidang kajian kedua tentang bahasa dalam produk hukum. Artinya linguistik forensik mengkaji produk-produk yang telah dihasilkan dari proses hukum. Produk hukum yang dimaksud adalah produk yang menggunakan unsur kebahasaan seperti dakwaan dan keputusan pengadilan. Kajian bidang ini bertujuan untuk memahami penggunaan bahasa yang secara khusus digunakan dalam produk-produk hukum. Bidang kajian ketiga

adalah bahasa dalam alat bukti hukum. Artinya linguistik forensik mengkaji dokumen-dokumen yang memiliki relasi dengan penegakan hukum. Alat bukti hukum yang dimaksud seperti dokumen sengketa, rekaman suara, dan rekaman video. Bidang ini memiliki tujuan untuk mengetahui penyebab masalah hukum yang terjadi berdasarkan dokumen-dokumen yang tersedia.

Penggunaan bahasa sebagai alat bukti hukum telah banyak digunakan pada berbagai kasus sengketa bahasa di Indonesia. Misalnya pada kasus penistaan agama oleh Basuki Tjahaja Purnama tahun 2018 lalu. Dikutip dari liputan6.com, Ahok diputuskan oleh pengadilan dan terbukti melakukan penistaan agama dengan mengutip penggalan surat al-maidah ayat 51 pada saat kampanye. Hal serupa tentang kasus pencemaran nama baik oleh Ahmad Dani pada tahun 2019. Dikutip dari bbc.com Ahmad Dhani diputuskan oleh pengadilan dan terbukti secara sah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan pencemaran nama baik dengan hukuman 1 tahun penjara. Dari dua contoh kasus tersebut dapat diketahui bahwa potensi linguistik forensik sangat tinggi. Hal itu karena kebutuhan terhadap linguistik forensik berbanding lurus dengan banyaknya tindak kejahatan berbahasa yang terjadi di Indonesia.

Tingginya potensi terjadinya tindak kejahatan berbahasa membuat pemerintah merespon dengan mengeluarkan sejumlah aturan. Dibentuknya Undang-Undang No. 11 tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) kemudian diperbarui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 UU ITE. Selain diatur dalam UU ITE diatas, kejahatan berbahasa dengan menggunakan media elektronik juga diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Di dalam KUHP dijelaskan perihal lama kurungan serta denda yang diberikan atas tindak pidana yang dilakukan. Dengan demikian, dasar hukum dari penindakan terhadap kejahatan berbahasa dengan jelas tertulis dalam UU ITE dan KUHP.

2.4 Kejahatan Berbahasa

Kejahatan berbahasa berasal dari kata kejahatan dan berbahasa. Dalam KBBI kejahatan diartikan sebagai perbuatan, sifat, dan perilaku yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku secara hukum tertulis, sedangkan kata berbahasa diartikan sebagai menggunakan bahasa. Sholihatin (2019:37) mendefinisikan kejahatan berbahasa sebagai bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya.

Jika dilihat dari tujuannya, kejahatan berbahasa dalam peristiwa komunikasi memiliki berbagai jenis. Kejahatan berbahasa dalam bentuk lisan atau tulis, secara langsung maupun tidak langsung, serta secara jelas maupun terselubung. Sholihatin (2019:41-42) mengklasifikasikan kejahatan berbahasa, di antaranya ujaran kebencian, berita bohong, hasutan, konspirasi, kesaksian palsu, ancaman, tuturan dalam penyuapan, pencemaran nama baik, fitnah, dan penghinaan/penistaan. Selain itu, Warami (dalam Herwin dkk, 2021:163) menjelaskan bahwa kejahatan berbahasa terbagi dalam lima bentuk yaitu penghinaan, fitnah, makian, bahasa kotor dan kasar, serta iklan palsu. Dari dua pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa kejahatan berbahasa memiliki dua tujuan yaitu kejahatan berbahasa yang dilakukan untuk menyerang dan kejahatan berbahasa yang digunakan untuk mengambil keuntungan. Kejahatan berbahasa yang dilakukan untuk menyerang adalah ujaran kebencian, penistaan, dan makian, sedangkan kejahatan berbahasa yang dilakukan untuk mengambil keuntungan adalah berita bohong, hasutan, dan konspirasi.

Kejahatan berbahasa di Indonesia dapat dengan mudah ditemui salah satunya pada pemberitaan media. Pemberitaan terkait kejahatan berbahasa di antaranya berita bohong, ujaran kebencian, fitnah, dan pencemaran nama baik. Isu-isu kejahatan berbahasa tersebut dilakukan pada berbagai peristiwa komunikasi mulai dari kegiatan sehari-hari hingga peristiwa penting seperti pemilihan umum. Herwin, dkk (2021:166) menyimpulkan adanya tindak kejahatan berbahasa dalam media sosial pada masa pra dan pasca pemilihan walikota Makassar tahun 2020. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa

ditemukan bentuk ekspresi berbahasa yang berpotensi hukum seperti penghinaan, fitnah, dan makian. Tidak hanya pada peristiwa penting, kejahatan berbahasa dapat dijumpai di berbagai media dengan modus dan tujuan yang sangat beragam.

Timbulnya kejahatan berbahasa pada peristiwa komunikasi dilatarbelakangi oleh berbagai faktor. Sa'idah dkk (2021:2) mengemukakan faktor-faktor penyebab seseorang melakukan tindak kejahatan berbahasa di antaranya keadaan psikologis atau kejiwaan, lingkungan, sarana, kemajuan teknologi, rendahnya kontrol sosial, rendahnya pengetahuan masyarakat, dan kepentingan masyarakat. Dari banyak faktor yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa penyebab terjadinya kejahatan berbahasa adalah faktor dari dalam yaitu penutur, dan faktor dari luar yaitu lingkungan.

Kejahatan berbahasa yang terjadi terutama pada media sosial memiliki beberapa kesamaan. Ramadani (2021:4) mengemukakan beberapa data temuannya yang dianggap sebagai ujaran kebencian pada media sosial *Instagram*. Tutaran yang diduga memiliki unsur kejahatan di antaranya:

“*Cepet mati lu anjeng*”. @pandaaamerah

“*Iihhhh mukanya kaya Pork!!!* (disertai dengan emotikon babi)”. @kekeyirakus

“*Emaknya ngidam curut*”. @andihrtid_.

Selain itu, Suryani (2021:114) mengemukakan data temuan ujaran kebencian pada akun *Instagram* yang memiliki muatan kejahatan berbahasa pada akun @mantanaurelhermansyah. Ujaran-ujaran yang dimaksud di antaranya:

“Masih enak nggak Aurel bekas gue?”.

“Mau payudara besar seperti Aurel saya jagonya, dijamin enak pelan-pelan”.

Dari contoh kejahatan berbahasa yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui sebuah kesamaan. Kesamaan tersebut terletak pada pola penggunaan tuturannya. Pola dalam sebuah kejahatan berbahasa yaitu ketika sebuah tuturan dengan tindak tutur tertentu disertai dengan bentuk kejahatan berbahasa. Lebih jelas mengenai pola kejahatan berbahasa pada gambar berikut.



Gambar 1 Pola Tuturan Kejahatan Berbahasa

Gambar diatas menunjukkan pola kejahatan berbahasa dapat terbentuk dari dua komponen. Pertama adalah penggunaan tindak tutur baik lokusi, ilokusi dan perlokusi dalam sebuah tuturan baik berupa tindak tutur representatif, direktif, ekspresif, komisif dan deklaratif. Unsur kedua adalah penggunaan bentuk kejahatan berbahasa. Kejahatan berbahasa dapat berupa kata, frasa, klausa, kalimat, maupun wacana.

Tingginya tindak kejahatan berbahasa yang terjadi, dapat menimbulkan dampak negatif terhadap individu maupun kelompok yang mengalaminya. Dampak negatif baik secara langsung maupun dampak negatif yang akan dirasakan kedepannya. Subekti dkk (2020:44) menjelaskan bahwa dampak negatif dari kejahatan berbahasa adalah memicu kejahatan berbahasa lainnya. Lebih lanjut dari penelitian Subekti tersebut, didapatkan data bahwa dalam kelompok masyarakat tertentu lebih banyak mengakses konten hiburan daripada konten edukasi. Kebiasaan tersebut membuat informasi yang didapat oleh masyarakat cenderung tidak valid, sehingga menyebabkan penyebaran informasi yang kurang akurat menjadi sangat cepat. Hal ini tentunya memiliki dampak negatif dan dalam jangka panjang akan menyebabkan pola pikir yang tidak kritis.

2.5 Ujaran Kebencian

Ujaran merupakan bentuk lisan dari bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Tidak semua ujaran memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan semata. Ada juga ujaran yang sengaja dibuat untuk menyerang dan merugikan orang lain. Konvancar (dalam Sholihatin, 2019:44) ujaran kebencian merupakan perkataan yang memiliki tujuan untuk mendorong kebencian, yang bisa

diilustrasikan sebagai bentuk rasis, diskriminatif, homofobik, xenofobia, transfobia, nasionalis, heteroseksual, kesadaran status sosial, kesadaran status ekonomi, dan diskriminasi menurut kecacatan subjektif, isu kesehatan, model berpakaian, tim olahraga yang digemari, wacana ideologi dominan, secara eksplisit maupun implisit dengan metode yang terselubung. pendapat lain terkait ujaran kebencian menurut Soesilo (dalam Suryani dkk, 2021:110) adalah ucapan yang ditujukan untuk menyerang kehormatan pihak lain dengan cara menista, penghinaan, memfitnah, tuduhan, dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ujaran kebencian adalah tindak kejahatan berbahasa yang dilakukan dengan menebarkan opini subjektif dalam untuk membenci sesuatu yang menjadi target.

Ujaran kebencian sebagai tindak kejahatan berbahasa dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Dalam surat edaran Kapolri No: SE/6/X/2015 tentang Ujaran Kebencian, bahwa ujaran kebencian dapat berupa tindak pidana yang diatur dalam KUHP dan ketentuan pidana lainnya dengan bentuk antara lain penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut, dan penyebaran berita bohong. Lebih lanjut mengenai bentuk ujaran kebencian menurut Sholihatin (2019:43) yakni berita bohong, hasutan, kospirasi, penyuaapan, ancaman, dan kesaksian palsu.

Sebagaimana sebuah ujaran yang dilakukan dengan maksud tertentu, ujaran kebencian memiliki dampak buruk. Tujuan dari ujaran kebencian adalah untuk menghasut dan menyulut kebencian terhadap individu dan kelompok dalam berbagai kalangan masyarakat yang beragam. Keberagaman aspek tersebut di antaranya suku, agama, aliran keagamaan, keyakinan/kepercayaan, ras, golongan, warna kulit, etnis, gender, kaum difabel, dan orientasi seksual.

Terjadinya ujaran kebencian yang dilatarbelakangi berbagai aspek dapat melalui media yang beragam. media yang dipakai ujaran kebencian antara lain orasi dalam kampanye, spanduk atau banner, jejaring media sosial, penyampaian pendapat di muka umum (demonstrasi), ceramah keagamaan, media massa cetak maupun eletronik, dan pamflet. Dilihat dari banyaknya media yang dapat dijadikan alat untuk menyebarkan ujaran kebencian, tidak menutup kemungkinan akan mengalami perkembangan sesuai kemajuan teknologi.

Tingginya potensi ujaran kejahatan, diperlukan penanganan yang efektif dan efisien. Hal tersebut membuat pemerintah Indonesia membuat kebijakan mengenai tindak kejahatan berbahasa ujaran kebencian. Tepatnya pada Pasal 156 dan 157 KUHP yang mengatur tentang delik penyebar kebencian, permusuhan atau penghinaan diantara atau terhadap golongan-golongan rakyat Indonesia. Selain itu aturan mengenai ujaran kebencian terdapat pada Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Bunyi Pasal 28 ayat (2) UU ITE dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE adalah sebagai berikut:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”.

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

2.5.1 Penghinaan

Penghinaan berasal dari kata hina yang dalam KBBI V (2016) memiliki arti rendah, keji, dan tercela. Penghinaan dapat dimaknai sebuah tindakan yang merendahkan, menghina, dan mencela orang lain. Herwin, dkk (2021:163) menjelaskan bahwa penghinaan adalah salah satu bentuk kejahatan berbahasa yang melanggar hukum dan norma sosial pada kehormatan orang lain. Kejahatan berbahasa penghinaan dilakukan untuk menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik serta citra baik dihadapan umum. Menurut Sholihatin (2019:73) kejahatan berbahasa penghinaan merupakan defamasi (pencemaran nama baik) yang bisa terjadi pada berbagai kalangan tidak peduli latar belakang usia, kelamin, pekerjaan, dan tempat tinggal.

Dalam konteks kejahatan berbahasa, penghinaan termasuk dalam ranah tindak pidana terhadap kehormatan. Tindak pidana terhadap kehormatan atau

tindak pidana penyerangan terhadap hak seseorang yang dapat merugikan, diatur dalam beberapa pasal. Dalam KUHP Bab XVI yang mengatur tentang penghinaan pasal 310 ayat (1) berbunyi:

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Selain itu, aturan mengenai penghinaan juga terdapat pada UU ITE no. 11 tahun 2008 yang diperbarui dalam UU RI no. 19 tahun 2016 pasal 27 dengan bunyi:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.”

Salah satu kejahatan berbahasa penghinaan di Indonesia adalah kasus Malih yang melakukan penghinaan terhadap Presiden Indonesia. Dikutip dari Detik.news.com (<https://news.detik.com>), Malih (41) melakukan penghinaan dengan membuat video berisi penghinaan dan diunggah ke media sosial. Dalam video tersebut, berisi ujaran “*Aku gak takut sama polisi*”, “*halo Jokowi anjing*”, dan “*Aku ga takut sama polisi anjing yah*”. Ujaran tersebut merupakan bentuk penghinaan karena bertujuan menyerang kehormatan orang lain dengan sebutan hewan. Selain itu, pelaku juga mengunggah video miliknya ke media sosial dengan tujuan menyebarkan konten dengan muatan penghinaan.

2.5.2 Hasutan

Hasut atau hasutan dalam KBBI V (2016) diartikan sebagai upaya membangkitkan amarah orang lain untuk melakukan perlawanan, pemberontakan, dan tindak kekerasan lainnya. Solan dan Tiersma (dalam Sholihatin, 2019:50) mengatakan bahwa tindak kejahatan berbahasa hasutan dapat dilakukan dengan menggunakan tindak tutur yang beragam. Penggunaan bahasa pada sebuah tuturan

permintaan/perintah dapat menggunakan bahasa yang sama untuk melakukan hasutan. Maka dari itu, penting sekali memahami sebuah konteks komunikasi dalam menginterpretasikan makna tersirat dalam tuturan permintaan/perintah.

Berkenaan dengan hasutan sebagai tindak kejahatan berbahasa, telah diatur dalam Pasal 160 KUHP dan pasal 28 ayat 2 UU ITE yang berbunyi:

“Barang siapa di muka umum dengan lisan atau tulisan menghasut supaya melakukan perbuatan pidana, melakukan kekerasan terhadap penguasa umum atau tidak menuruti baik ketentuan undang-undang maupun perintah jabatan yang diberikan berdasar ketentuan undang-undang, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”.

Dari pasal tersebut, Soesilo (dalam Soelihatini, 2019:51-52) menguraikan empat hal yang perlu diperhatikan dalam tindakan hasutan. Pertama tindak kejahatan hasutan dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Kedua tindak kejahatan hasutan dilakukan dengan bentuk lisan maupun tulis. Ketiga tindak kejahatan hasutan dilakukan di muka umum dan diketahui orang banyak, bukan secara individu dan tertutup. Keempat kejahatan hasutan dimaksudkan agar menciptakan suatu tindakan pelanggaran terhadap hukum dan pemerintahan yang berlaku.

Salah satu tindak pidana hasutan di Indonesia adalah kasus Rizieq Shihab. Dikutip dari Detik.news.com (<https://news.detik.com>), pada hari jumat (19/3/2020) Rizieq Shihab didakwa telah melakukan penghasutan sehingga menyebabkan kerumunan di Petamburan. Terdakwa dianggap menyebarkan hasutan melalui undangan peringatan maulid nabi dan pesta resepsi pernikahan kepada massa pengikutnya. Hal tersebut sesuai dengan

pasal 160 KUHP tentang tindak pidana hasutan secara tulis menghasut dengan tujuan penggaran hukum. Selain itu dampak dari kejadian tersebut adalah perkumpulan massa dengan pelanggaran terhadap protokol kesehatan yang dapat meningkatkan penyebaran virus corona.

2.5.3 Ancaman

Ancam atau ancaman dalam KBBi V (2016) didefinisikan sebagai tindakan menyatakan maksud (rencana, niat) untuk melakukan tindakan yang merugikan, menyulitkan, mencelakakan, dan menyusahkan orang atau pihak lain. Solan dan Tiersma (dalam Sholihatin, 2019:57) menjelaskan bahwa ancaman memberikan dasar pertanggungjawaban pidana apabila dilakukan dengan penanaman rasa takut kekerasan sebagai retribusi karena gagal memenuhi permintaan. Pernyataan ini menjelaskan bahwa ancaman merupakan tindakan yang merugikan karena dilakukan dengan menggunakan unsur paksaan disertai rasa takut dan kekerasan.

Tindak kejahatan ancaman dapat dibedakan menjadi beberapa kategori. Bruce Fraser (dalam Sholihatin, 2019:58) mengemukakan sebuah tindakan termasuk dalam kategori ancaman apabila memuat beberapa hal di antaranya; (1) mengungkapkan niat secara pribadi untuk melakukan suatu tindakan atau untuk bertanggung jawab atas memiliki suatu tindakan yang telah terjadi, (2) meyakini bahwa sebuah tindakan dapat menimbulkan keadaan yang tidak menguntungkan bagi penerima, dan (3) berniat untuk melakukan intimidasi kepada penerima melalui kesadaran penerima tentang niat penuntut.

Landasan hukum terkait tindakan ancaman di Indonesia terdapat dalam Pasal 368 ayat (1) KUHP dan Pasal 45 ayat (4) UU ITE yang berbunyi:

“Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa seorang dengan kekerasan atau ancaman kekerasan untuk memberikan barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang itu atau orang lain, atau supaya membuat hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena pemerasan, dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun.”

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana dimaksud pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Contoh kasus pengancaman di Indonesia adalah Jerinx SID terhadap Adam Deni Gearaka. Dikutip dari Detik.news.com (<https://news.detik.com>), I Gede Aryastina alias Jerinx SID dituntut 2 tahun penjara karena terbukti melakukan pengancaman. Jerinx terbukti melakukan pengancaman melalui media telepon dengan ujaran “*Saya akan injak kepala kamu di trotoar*”. Sebelumnya korban sempat terlibat perbincangan dengan Jerinx perihal beberapa unggahan pada akun media sosial Jerinx mengenai isu korona.

2.6 Tindak Tutur

Tindak tutur merupakan hal yang tidak bisa dilepaskan dari peristiwa komunikasi. Dalam setiap komunikasi linguistik pasti terdapat tindak tutur. Chaer (dalam Rohmadi, 2017:32) menjelaskan bahwa tindak tutur merupakan gejala psikologis yang dialami setiap individu yang keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan penutur dalam berbahasa dan menghadapi situasi. Situasi psikologis dalam sebuah tindak tutur meliputi permintaan maaf, berterima kasih, menyesal dan sebagainya. Kemampuan berbahasa yang dimiliki penutur berperan penting dalam sebuah tindak tutur. Semakin baik kemampuannya, maka semakin baik pula penutur dalam melakukan tindak tuturnya.

Dalam sebuah peristiwa tutur terdapat berbagai jenis tindakan. Searle (dalam Wijana, 1996:17) mengemukakan bahwa setidaknya ada tiga jenis tindakan yang secara pragmatis dapat diwujudkan oleh seorang penutur, yakni tindak lokusi (*locutionary act*), tindak ilokusi (*illocutionary act*), dan tindak perlokusi (*perlocutionary act*). Berkaitan dengan tiga jenis tindakan tersebut di atas dijelaskan sebagai berikut:

- a) tindak lokusi merupakan tindakan untuk menyatakan sesuatu atau disebut *The Act of Saying Something*. Dalam sebuah tindak lokusi, biasanya tersusun dari dua bagian yaitu subjek/topik dan predikat. Mengidentifikasi tindak lokusi cenderung lebih mudah, karena tidak perlu menyertakan konteks tuturan yang terjadi.
- b) tindak ilokusi merupakan tindakan yang berfungsi selain menyatakan sesuatu, tetapi juga untuk melakukan sesuatu atau disebut *The Act of Doing Something*. Tindak ilokusi lebih sulit diidentifikasi karena sangat berkaitan dengan konteks komunikasi. Jadi untuk mengetahui tindak ilokusi dari sebuah kalimat atau tuturan, terlebih dahulu harus mengetahui penutur, lawan tutur, kapan, dimana, dan lain sebagainya.
- c) tindak perlokusi merupakan tindakan untuk memengaruhi seseorang dengan menyatakan sesuatu atau disebut *The Act of Affecting Someone*. Tindak perlokusi juga cukup sulit untuk diidentifikasi karena daya pengaruh dari sebuah kalimat atau tuturan tidak bisa terlepas dari konteks komunikasinya. Hal ini dikarenakan pada sebuah tuturan memungkinkan sekali mengandung lokusi saja, ilokusi saja, dan perlokusi saja. tetapi tidak menutup kemungkinan dalam sebuah tuturan mengandung dua atau bahkan tiga tindak tutur sekaligus.

2.6.1 Jenis Tindak Tutur

Berkaitan dengan tindakan dalam peristiwa tutur, penting dipahami bahwa tindak tutur memiliki beberapa kategori. Searle (dalam Rohmadi, 2017:34) mengkategorikan tindak tutur menjadi lima jenis, yaitu representatif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklarasi. Kelima tindak tutur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a) tindak tutur representatif merupakan tindak tutur yang mengikat penuturnya pada kebenaran atas ujaran yang dilakukannya. Contoh dari tindak tutur representatif adalah menyatakan, melaporkan, menyebutkan, dan menunjukkan.

- b) tindak tutur direktif merupakan tindak tutur yang dimaksudkan agar lawan tutur melakukan tindakan sesuai dengan apa yang disebutkan dalam tuturan. Contoh tindak tutur direktif adalah memohon, menuntut, menyuruh, dan menantang.
- c) tindak tutur ekspresif merupakan tindak tutur yang dilakukan dengan maksud agar ujarannya diartikan sebagai evaluasi tentang hal yang disebutkan. Contoh dari tindak tutur ekspresif adalah memuji, mengkritik, mengeluh, dan mengucapkan terima kasih.
- d) tindak tutur komisif merupakan tindak tutur yang mengharuskan penuturnya untuk melakukan segala hal yang disebutkan dalam ujarannya. Contoh tindak tutur komisif adalah berjanji, bersumpah, dan mengancam.
- e) tindak tutur deklarasi merupakan tindak tutur yang dilakukan oleh si penutur yang bertujuan untuk menciptakan hal (status, keadaan, kondisi, dan sebagainya) yang baru. Contoh dari tindak tutur deklarasi adalah membatalkan, melarang, memutuskan, dan mengizinkan.

2.6.2 Fungsi Tindak Tutur

Selain memiliki jenis yang beragam, tindak tutur juga memiliki fungsi yang beragam pula. Leech (dalam Andianto, 2015:35) menyatakan bahwa fungsi tindak tutur terbagi menjadi empat macam. Keempat fungsi tersebut di antaranya kompetitif (*competitive*), konvivial (*convivial*), kerjasama (*collaborative*), dan pertentangan (*conflictive*).

- a) Fungsi kompetitif (*competitive*) atau juga disebut fungsi persaingan adalah menekankan adanya persaingan dengan tujuan sosial. Contoh fungsi kompetitif seperti meminta, memerintah, menuntut, dan mengemis.
- b) Fungsi konvivial (*convivial*) atau juga disebut fungsi menyenangkan adalah fungsi yang bertujuan menghibur dalam tujuan sosial. Contoh fungsi konvivial adalah menyapa, mengundang, dan mengapresiasi.
- c) Fungsi kerjasama (*collaborative*) merupakan fungsi yang tidak melibatkan tujuan sosial secara langsung, artinya fungsi tersebut bersifat lugas tanpa

basa-basi. Contoh fungsi Kerjasama adalah menyiarkan, melaporkan, dan mengajarkan.

- d) Fungsi pertentangan (*conflictive*) merupakan fungsi yang bertolak belakang dengan tujuan sosial, artinya fungsi tersebut tidak mengindahkan unsur kesopanan dalam penerapannya. Contoh fungsi pertentangan adalah mengancam, menghina, dan menghasut.

2.6.3 Konteks Tutur

Setiap tuturan yang diproduksi adalah sebab dari sebuah proses. Proses yang dimaksud adalah dalam setiap tuturan terdapat penyebab yang melatarbelakangi penutur untuk menghasilkan sebuah tuturan. Penyebab dari lahirnya sebuah tuturan dapat disebut konteks tutur. Menurut Halliday dan Hasan (1992:6) konteks adalah segala sesuatu yang menyertai sebuah tuturan yang ada dalam lingkungan tuturan dan memengaruhi makna dalam tuturan tersebut. Dengan demikian konteks adalah segala sesuatu baik secara fisik dan non fisik yang memengaruhi terciptanya sebuah tuturan serta menentukan makna dalam tuturan yang tersebut.

Terdapat berbagai aspek dalam konteks komunikasi. Dell Hymes (dalam Halliday dan Hasan, 1992:12) menguraikan aspek-aspek dalam konteks tutur antara lain latar, penutur dan mitra tutur, tujuan, pesan, cara, sarana, norma, serta ragam bahasa yang umum disebut *SPEAKING*. Delapan aspek konteks tersebut lebih jelas sebagai berikut:

- a) Latar tutur (*setting and scene*) tempat, waktu, dan suasana yang menyertai tuturan;
- b) Penutur dan mitra tutur (*participants*) siapa pengguna dari sebuah tuturan seperti guru, murid, pedagang, dokter, dan sebagainya;
- c) Tujuan (*end: purpose and goal*) tujuan dari sebuah tuturan seperti bertanya, memerintah, menyuruh, memuji, melarang, mengancam, dan sebagainya;
- d) Pesan (*act sequences*) isi dalam tuturan yang hendak disampaikan;
- e) Cara (*key: tone or spirit of act*) intonasi yang menyertai tuturan seperti marah, senang, sedih, dan sebagainya;

- f) Sarana (*instrumentalities*) media yang digunakan untuk menyampaikan tuturan seperti lisan, tulis, elektronik, dan sebagainya;
- g) Norma (*norm*) perilaku yang menyertai tuturan;
- h) Jenis (*genre*) ragam yang digunakan dalam tuturan.

Konteks berperan sangat penting untuk memahami sebuah tuturan. Menafsirkan makna tidak cukup hanya dari apa yang terdapat dalam tuturan, namun segala sesuatu yang menyertai tuturan tersebut. Dalam kasus kejahatan berbahasa, konteks menjadi faktor untuk membuktikan muatan kejahatan dalam sebuah tuturan. Maka dari itu, dalam mengurai kasus kejahatan berbahasa tuturan dan konteks tidak dapat dipisahkan.

2.7 Mobile Legends

Mobile Legends merupakan permainan daring yang dimainkan beregu dengan tujuan mengalahkan lawan dengan cara menghancurkan menara bertahan. *Mobile Legends* atau lebih dikenal ML merupakan permainan yang dikembangkan oleh *Moonton* yang ditujukan untuk pengguna telepon seluler. Dikutip dari [mobilelegends.com](https://m.mobilelegends.com/id/) (<https://m.mobilelegends.com/id/>), ML merupakan permainan dengan peta MOBA klasik dengan pertarungan 5 lawan 5 dilengkapi kontrol yang mudah serta menuntut kerja sama dan strategi untuk mencapai kemenangan. Konsep permainan ML memiliki tujuan untuk menghancurkan pertahanan lawan yang berupa tower. Setiap pertandingan dimainkan oleh sepuluh pemain yang terbagi menjadi dua regu. Setiap regu memiliki karakter unik yang dapat dikombinasi sesuai kebutuhan. Masing-masing karakter membutuhkan barang untuk mencapai level maksimal. Barang didapat dengan melakukan pembelian dalam permainan. Uang didapat dengan berbagai cara seperti membunuh monster, membunuh lawan, dan merebut menara serang lawan. Semakin banyak barang yang dibeli maka semakin cepat karakter mencapai level maksimal dan semakin mudah mengakhiri permainan.

ML adalah permainan yang harus dimainkan secara beregu. Ada beberapa komposisi dalam menentukan regu tim yang dapat dipilih oleh pemain. Komposisi pertama adalah pemain tunggal atau *solo player* yang mana sistem akan

menggabungkan pemain dengan komposisi pemain tunggal lain dengan pola tim (1+1+1+1+1). Komposisi kedua adalah pemain dua orang atau *duo player* yang mana sistem akan menggabungkan pemain dengan komposisi yang sama dengan pola tim (2+2+1). Komposisi ketiga adalah pemain tiga orang atau *trio player* yang mana sistem akan menggabungkan pemain dengan komposisi yang sama dengan pola tim (3+2). Terakhir adalah komposisi lima orang atau *party* dengan pola tim (5). Dengan pola tersebut, sistem akan melakukan pengacakan untuk menentukan dua tim yang akan bertanding yang menciptakan keseimbangan dalam permainan.

Selain komposisi tim yang dibentuk oleh sistem, komunikasi juga menjadi faktor penting dalam memenangkan pertandingan. Ada dua fitur pesan dalam permainan ML yang umumnya digunakan oleh pemain untuk berinteraksi satu sama lain. Fitur tersebut adalah pesan dalam pertandingan dan di luar pertandingan. Fitur pesan dalam pertandingan umumnya digunakan untuk mengirim pesan pada anggota tim sendiri disebut *chat team* dan untuk semua pemain baik kawan maupun lawan disebut *chat all*. Fitur pesan di luar pertandingan ada beberapa jenis di antaranya pesan pribadi atau *private chat*, pesan global atau *global chat*, dan pesan pada profil. Pesan pribadi atau *private chat* digunakan untuk mengirim pesan pada pemain lain secara pribadi yang hanya bisa dilihat oleh pengirim dan penerima. Pesan global atau *global chat* digunakan untuk mengirim pesan pada seluruh pemain yang aktif dalam ML pada saat itu. Lalu pesan profil digunakan untuk memberikan pesan atau komentar pada profil pemain tertentu yang dapat dilihat semua pemain yang mengunjungi profil tersebut.

Selain fitur-fitur yang lengkap, ML juga memiliki aturan bermain yang mudah. Secara sederhana yaitu memilih karakter, mengumpulkan barang, dan menghancurkan pertahanan lawan. Hal ini menjadikan ML sebagai permainan yang sangat disukai oleh banyak orang di Indonesia. Pemain ML mulai dari anak-anak, remaja, hingga usia dewasa. Banyaknya pemain ML di Indonesia, menjadikan komunitas ML Indonesia menjadi salah satu yang terbesar di Asia bahkan di dunia. Hal ini dapat dilihat dari jumlah unduhan aplikasi yang mencapai

lebih dari seratus juta di *Playstore*. Angka tersebut merupakan jumlah yang sangat besar apabila dibandingkan dengan permainan yang ada dan populer di Indonesia sebelumnya.

Tingginya jumlah pemain di Indonesia, menjadikan ML bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang. Potensi ML sebagai olahraga elektronik atau *esport* di Indonesia sangat tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya kompetisi ML yang ada. Mulai dari kompetisi tingkat tongkrongan, sampai kompetisi tingkat Nasional. Kompetisi bergengsi tingkat nasional di Indonesia saat ini adalah MPL (*Mobile Legends Preofessional League*). Kompetisi MPL merupakan kompetisi yang diikuti oleh tim-tim *esport* besar seperti RRQ, Evos Legends, Alter Ego, Onic, Aura Fire, Geekfam, Rebellion Zion dan Bigetron Alpha. Tim-tim besar tersebut yang selama ini menghasilkan banyak pemain-pemain muda berbakat. Pemain berbakat di Indonesia tak hanya membela tim mereka, namun membela Indonesia di ajang internasional. Hal ini menjadikan komunitas *esport* divisi ML akan berkembang lebih besar dan memiliki pengaruh yang positif di Indonesia kedepannya.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai: (1) rancangan dan jenis penelitian; (2) data dan sumber data penelitian; (3) teknik pengumpulan data; (4) teknik analisis data; (5) instrumen penelitian; (6) prosedur penelitian.

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Moleong (dalam Kusumastuti dan Khoiron, 2020:6) menjelaskan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan prosedur kajian yang tidak menggunakan prosedur kajian statistik atau metode kuantifikasi lainnya. Selain itu, penelitian ini juga merupakan penelitian deskriptif. Nugrahani (2014:96) mengatakan penelitian deskriptif menekankan catatan dengan deskripsi kalimat secara terperinci, lengkap, dan mendalam serta menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data.

Rancangan penelitian ini adalah rancangan penelitian bahasa dengan perspektif linguistik forensik. Rancangan penelitian bahasa digunakan untuk meneliti fenomena-fenomena kebahasaan yang disebabkan oleh pengguna bahasa dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Rancangan penelitian ini menggunakan teori pragmatik sebagai kerangka kajian untuk memaknai fenomena penggunaan bahasa pada pemain ML yang memiliki unsur kejahatan.

3.2 Data dan Sumber Data Penelitian

Data penelitian adalah segala bentuk informasi yang terdapat pada segala sesuatu apapun yang menjadi bidang dan sasaran penelitian. Kusumastuti dan Khoiron (2019:100) menjelaskan bahwa data penelitian merupakan informasi yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang diteliti. Informasi tersebut dapat mengenai orang, hewan, tumbuhan, benda, fenomena, dan sebagainya. Data pada penelitian ini berupa tuturan seperti kata, frasa, klausa dan kalimat dari pemain ML. Tuturan berupa kata, frasa, klausa maupun kalimat yang dianggap bermuatan kejahatan berbahasa seperti penghinaan, hasutan, dan ancaman. Selain

berupa tuturan, konteks tutur juga menjadi data penelitian. Konteks merupakan aspek penting dalam memaknai sebuah tuturan terutama dalam penentuan ada tidaknya kejahatan berbahasa dalam sebuah tuturan.

Sumber data adalah tempat data didapatkan untuk melakukan penelitian. Segala sesuatu yang memiliki data di dalamnya dapat dikatakan sebagai sumber data. Subroto (dalam Nugrahani, 2014:211-212) mengatakan bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif biasanya meliputi: fenomena, tempat, narasumber (informan), teks (lisan ataupun tulis), dan artefak. Sumber data penelitian ini adalah fenomena penggunaan bahasa yang berupa tuturan pada pemain ML yang berbentuk tuturan. Pada saat melakukan permainan, pemain ML dituntut untuk melakukan komunikasi satu dengan yang lain. Peristiwa komunikasi inilah yang akan menghasilkan tuturan-tuturan yang nantinya dijadikan sebagai sumber data.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode menghimpun data yang dilakukan peneliti terhadap data-data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Le Comte (dalam Nugrahani, 2014:213) mengatakan teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, dapat dibedakan menjadi dua, yaitu teknik yang bersifat interaktif dan noninteraktif. Adapun teknik analisis data interaktif yang akan dipilih pada penelitian ini adalah observasi partisipatif (*participant observation*).

3.3.1 Observasi Partisipatif

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi berperan atau partisipatif. Menurut Hardani, dkk (2020:129) teknik observasi partisipatif adalah teknik observasi yang dilakukan dengan membuat kedekatan secara mendalam dengan suatu komunitas atau lingkungan alamiah secara langsung pada objek penelitian. Peran peneliti pada proses observasi ini adalah sebagai pengamat saja bukan sebagai pemeran. Peran sebagai pengamat bertujuan untuk melakukan pengamatan tanpa ikut serta dalam kegiatan komunikasi yang dilakukan objek penelitian. Pemilihan peran tersebut agar pengamatan bisa

dilakukan tanpa disadari oleh pemain ML. Teknik observasi dipilih untuk mengamati data untuk selanjutnya dilakukan pengelompokan data berupa kata, frasa, klausa, maupun kalimat.

3.3.2 Teknik Simak Bebas Libat Cakap

Selain teknik observasi, penelitian ini juga menggunakan teknik simak untuk mengumpulkan data. Teknik simak menurut Zaim (2014:89) adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan proses menyimak atau mengamati objek penggunaan bahasa. Jenis teknik simak yang dipilih adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik SBLC adalah teknik simak yang dilaksanakan dengan melakukan penyadapan terhadap bahasa pengguna tanpa perlu berpartisipasi dalam pembicaraan. Penyadapan dilakukan diluar kesadaran pemain ML. Teknik SBLC dipilih untuk mengetahui bagaimana penggunaan bahasa pemain ML.

3.3.3 Teknik Rekam

Setelah melakukan teknik simak, dalam penelitian ini juga digunakan teknik rekam. Zaim (2014:91) menjelaskan bahwa teknik rekam adalah teknik lanjutan setelah teknik simak yang dapat dilakukan secara bersamaan dengan proses menyimak. Proses perekaman dimaksudkan agar data yang diperoleh selama pengamatan dapat disimpan dalam bentuk arsip. Proses perekaman dilakukan dengan menangkap layar (*screenshot*) pada saat terjadinya tuturan yang dianggap memiliki muatan kejahatan berbahasa. Adapun Langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) pengamatan dilakukan pada tuturan pemain ML dalam permainan secara langsung
- 2) menyimak tuturan yang digunakan pemain ML pada peristiwa komunikasi antar pemain
- 3) merekam tuturan dengan tangkap layar (*screenshot*) pada tuturan yang dianggap bermuatan kejahatan (penghinaan, hasutan, dan ancaman)
- 4) mengarsipkan rekaman pada lembar data yang telah disiapkan.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, analisis data merupakan tahapan yang dilakukan setelah pengumpulan data. Menurut Hardani, dkk (2020:162) analisis data merupakan proses mencari dan merancang secara sistematis data yang telah didapat dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif. Teknik analisis kualitatif adalah teknik analisis yang digunakan pada penelitian dengan data berupa non angka. Adapun beberapa metode dalam analisis data kualitatif di antaranya sebagai berikut.

3.4.1 Teknik Padan Referensial

Teknik analisis data berdasarkan rumusan masalah pertama adalah teknik padan. Teknik padan menurut Zaim (2014:98) adalah teknik analisis yang digunakan untuk menentukan identitas satuan lingual tertentu dengan memakai alat penentu di luar bahasa yang bersangkutan. Lebih lanjut, penelitian ini menggunakan metode padan jenis referensial. Metode padan jenis referensial adalah metode yang menggunakan suatu kenyataan yang ditunjuk oleh bahasa sebagai alat penentunya. Referen atau alat penentu bahasa dapat berupa benda, sifat, tindakan, keadaan, jumlah, dan sebagainya. Teknik padan referensial dipilih untuk menganalisis data pada rumusan masalah pertama yaitu bentuk bahasa yang berupa kata, frasa, kalusa, dan kalimat.

3.4.2 Teori Pragmatik Tindak Tutur

Teknik analisis data berdasarkan rumusan masalah kedua teori pragmatik tindak tutur. Yule (2014:3) menjelaskan bahwa pragmatik merupakan studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur kepada lawan tutur. Dalam disiplin pragmatik terdapat berbagai teori salah satunya tindak tutur. Chaer (dalam Rohmadi, 2017:32) menjelaskan bahwa tindak tutur merupakan gejala psikologis

yang dialami setiap individu yang keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan penutur dalam berbahasa dan menghadapi situasi. Teori tindak tutur dipilih untuk menganalisis data pada rumusan masalah kedua dimana tuturan yang diindikasikan bermuatan kejahatan berbahasa akan ditelaah jenis dan tujuan yang menyertai tuturan tersebut. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan sebuah tuturan sebagai bentuk ekspresi kejahatan berbahasa.

3.4.3 Tahapan Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan empat tahapan. Miles dan Huberman (dalam Hardani dkk, 2020:163) membagi tahap analisis data dalam empat alur kegiatan. Keempat alur tersebut adalah (1) pengumpulan data (2) reduksi data (*data reduction*); (3) penyajian data (*data display*); dan (4) penarikan simpulan (*conclusion*). Keempat komponen tersebut berperan sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena hubungan dan keterkaitan antara keempat komponen tersebut harus terus dikomparasikan untuk menentukan arahan isi simpulan sebagai hasil akhir penelitian. Dengan demikian, dapat ditentukan langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

a) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Tahap pengumpulan data dilakukan sesuai dengan teknik yang telah dipilih dalam penelitian. Penilaian teknik pengumpulan data disesuaikan dengan wujud data yang akan didapatkan. Pada penelitian ini dipilih dua teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi partisipatif dan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Kedua teknik tersebut digunakan untuk mengumpulkan data berupa tuturan-tuturan yang terdapat pada peristiwa komunikasi pemain *Mobile Legends*.

b) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Tahap reduksi data pada penelitian ini bertujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, memperjelas, dan membuat fokus, dengan membuang hal-hal yang kurang penting, dan mengorganisasikan serta mengatur data sedemikian rupa sehingga narasi sajian data dapat dipahami dengan baik, dan mengarah pada simpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Reduksi data pada penelitian ini adalah menggolongkan data dalam kategori penghinaan, hasutan,

dan ancaman dan mengeliminasi data yang tidak sesuai kategori menggunakan tabel pengumpul data. Adapun Langkah-langkah reduksi data secara lebih jelas sebagai berikut.

- 1) Mencermati data awal yang diperoleh dari proses pengumpulan data melalui observasi dan simak. Data tersebut kemudian disortir untuk mendapat data yang sesuai kebutuhan.
- 2) Melakukan klasifikasi dari data sesuai rumusan masalah yaitu bentuk bahasa dan fungsi tuturan datanya.
- 3) Melakukan pengodean untuk memudahkan analisis data. Berikut pengodean data yang akan dilakukan.

- 1) Pengodean berdasarkan bentuk bahasa

KBKt : Kejahatan Berbahasa Bentuk Kata

KBFr : Kejahatan Berbahasa Bentuk Frasa

KBKl : Kejahatan Berbahasa Bentuk Klausa

KBKlm : Kejahatan Berbahasa Bentuk Kalimat

- 2) Pengodean berdasarkan fungsi tuturan

FTHi : Fungsi Tindak Tutur Hinaan

FTHa : Fungsi Tindak Tutur Hasutan

FTAn : Fungsi Tindak Tutur Ancaman

- c) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian melalui teknik analisis data. Untuk keperluan itu, sajian data perlu dikemas dalam bentuk yang sistematis, agar dapat membantu peneliti dalam melakukan proses analisis. Melalui pemahaman terhadap sajian data ini, peneliti dapat melakukan analisis data untuk dapat merumuskan temuan-temuan dalam penelitian dan mengemukakan simpulan akhir penelitian. Pada proses penyajian data, data yang telah dikelompokkan kemudian dimasukkan kedalam tabel analisis data untuk kemudian diuraikan berdasarkan rumusan masalah penelitiannya.

d) Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan penafsiran terhadap hasil analisis dan interpretasi data. Penarikan simpulan akhir akan dibuat secara singkat, jelas dan lugas agar mudah dipahami. Simpulan dari penelitian harus sesuai dengan hal-hal berikut. (1) tema dan judul penelitian; (2) tujuan penelitian; (3) rumusan masalah; (4) data-data dalam penelitian; (5) temuan-temuan dari hasil analisis data dalam penelitian; dan (6) teori atau pendekatan yang digunakan. Simpulan pada penelitian ini adalah membuktikan bahwa data yang telah dianalisis merupakan sebuah kejahatan berbahasa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap kualitas sebuah penelitian. Menurut Hardani (2020:119) dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri. Setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemudian akan dikembangkan instrumen penelitian lanjutan yakni observasi. Hal ini karena dalam penelitian kualitatif sebagai salah satu bentuk penelitian sosial lebih mengedepankan perihal pengamatan dan pengumpulan data yang ada di lapangan.

Selain menggunakan peneliti dan observasi sebagai instrumen utama, pada penelitian ini juga menggunakan instrumen pendukung. Instrumen pendukung pada penelitian ini di antaranya: tabel pengumpul data, tabel analisis data, *laptop*, gawai, dan aplikasi ML. Beberapa instrumen tersebut digunakan sebagai alat untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan data yang diperlukan. Berikut adalah tabel pengumpul data yang akan digunakan.

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah panduan yang berisi tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian. Tujuan dari prosedur penelitian adalah untuk memudahkan langkah atau cara kerja penelitian sehingga penelitian dapat terarah dan sebagai acuan langkah kerja penelitian. Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahap, di

antaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Untuk lebih jelas terkait tiga tahapan, akan diuraikan sebagai berikut.

3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan antara lain

- a) Penentuan kajian penelitian, di proses ini peneliti menentukan objek yang akan dikaji. Objek yang dipilih adalah penggunaan bahasa pemain ML. Lalu peneliti menentukan teori yang akan digunakan untuk dijadikan bahan penelitian.
- b) Perumusan masalah, dilakukan untuk menentukan permasalahan yang akan di selesaikan dalam penelitian. Setelah menentukan teori linguistik sebagai dasar, maka perumusan masalah dapat dilakukan dengan lebih terarah.
- c) Pemilihan judul penelitian, dilakukan setelah perumusan masalah karena judul penelitian dihasilkan dari adanya sebuah permasalahan. Maka setelah peneliti merumuskan masalah penelitian, barulah dapat ditentukan judul penelitian yang tepat.
- d) Merancang pendahuluan, merupakan proses yang dapat dilakukan setelah judul penelitian ditetapkan. Dalam pendahuluan biasanya terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan definisi operasional.
- e) Merancang tinjauan pustaka, dilakukan setelah pendahuluan selesai. Dalam tinjauan pustaka berisi literatur-literatur yang berhubungan dengan teori yang digunakan dalam penelitian.
- f) Merancang metode penelitian, merupakan proses akhir dalam tahap persiapan. Dalam metode penelitian berisi jenis dan rancangan penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrument penelitian, serta prosedur penelitian.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a) Pengumpulan data, dilakukan dengan observasi berperan dalam permainan *Mobile Legends*. Data yang akan dikumpulkan berupa ujaran-ujaran yang digunakan pemain dengan muatan kejahatan.
- b) Analisis data, merupakan proses yang dapat dilakukan setelah data didapatkan. Data berupa ujaran pemain *Mobile Legends* akan analisis sesuai dengan klasifikasi yang telah ditetapkan.
- c) Penarikan kesimpulan, dapat dilakukan setelah data dianalisis. Kesimpulan dibuat berdasarkan teori-teori yang digunakan dan analisis data. Dengan demikian peneliti akan mendapatkan hasil dari penelitian yang dilakukan.

3.6.3 Tahap Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian, kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a) Penyusunan laporan penelitian, merupakan bukti bahwa penelitian yang dirancang telah dilakukan. Laporan penelitian juga digunakan untuk menyampaikan hasil penelitian.
- b) Revisi laporan penelitian, merupakan proses perbaikan dan penyempurnaan laporan.
- c) Pengunggahan laporan penelitian, dapat dilakukan setelah laporan selesai. Pengunggahan laporan melalui SISTER Unej.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan uraikan mengenai hasil penelitian antara lain: (1) Bentuk bahasa pemain *Mobile Legends* yang merupakan kejahatan berbahasa; dan (2) fungsi tuturan pemain *Mobile Legends* yang merupakan kejahatan berbahasa.

4.1 Bentuk Bahasa Pemain *Mobile Legends* yang Merupakan Kejahatan Berbahasa

Setelah dilakukan pengamatan pada bentuk satuan bahasanya, tuturan pemain *Mobile Legends* terbagi menjadi beberapa kategori di antaranya: (1) kejahatan berbahasa bentuk kata; (2) kejahatan berbahasa bentuk frasa; (3) kejahatan berbahasa bentuk kalimat.

4.1.1 Kejahatan Berbahasa Bentuk Kata

Berdasarkan hasil observasi, didapat beberapa bentuk satuan bahasa kategori kata yang termasuk dalam kejahatan berbahasa pada tuturan pemain *Mobile Legends*. Jumlah satuan bahasa kategori kata adalah lima data di antaranya data nomor 5, 7, 13, 17, 18. Data tersebut dapat dikategorikan sebagai satuan bahasa kata karena merupakan satuan gramatikal terkecil yang dapat berdiri sendiri dan mengandung sebuah makna.

Berdasarkan keasliannya, beberapa data telah dimodifikasi dalam penulisannya. Modifikasi yang dimaksud adalah penggunaan angka, vokal yang dihapuskan atau digandakan, dan konsonan yang dihapuskan atau digandakan. Modifikasi tersebut terdapat pada data nomor (5) k000ntoll; (7) konttol; (17) knt00l; dan (18) l0nT. Modifikasi tersebut bertujuan untuk menghindari sistem sensor pada aplikasi *Mobile Legends* yang akan menyensor kata yang terdeteksi sebagai bahasa yang kasar. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya bentuk kata yang termasuk dalam kejahatan berbahasa.

(05)

Data	:	<i>k000ntoll</i> 'kontol'
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana benci
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina fisik
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	kolom komentar di album
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBKt 05)

Berdasarkan konteksnya, kata tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) benci penutur karena lawan tutur bermain buruk dengan skor yang rendah pada pertandingan sebelumnya. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menyatakan perasaannya untuk merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina fisik lawan tutur. Cara (*key*) yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah kolom komentar pada album foto lawan tutur. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data di atas termasuk dalam kategori kata. Hal tersebut karena 'kontol' merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Kata tersebut juga termasuk dalam nomina atau kata benda. Jika ditelaah lebih lanjut, kata 'kontol' dalam kbbi memiliki makna kemaluan laki-laki atau zakar. Penggunaan kata 'kontol' oleh penutur pada konteks tersebut adalah sebagai bentuk umpatan karena tidak puas terhadap kemampuan lawan tutur dalam permainan.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan

orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Data tersebut merupakan ekspresi kebencian penutur dalam bentuk tulis. Kata ‘kontol’ yang merupakan bentuk umpatan termasuk dalam penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian kata ‘kontol’ pada data nomor 5 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

(13)

Data	:	<i>babi</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana benci
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina fisik
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	kolom komentar di album
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBKt 13)

Berdasarkan konteksnya, kata tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) benci penutur karena tidak puas dengan permainan lawan tutur pada pertandingan sebelumnya. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menyatakan perasaannya untuk merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina fisik lawan tutur. Cara (*key*) yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah kolom komentar pada album foto lawan tutur. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 13 di atas termasuk dalam kategori kata. Hal ini karena kata ‘babi’ merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Kata tersebut

juga termasuk dalam nomina atau kata benda. Jika ditelaah lebih lanjut, kata *babi* dalam kbbi memiliki makna sebagai mamalia berkaki empat yang memiliki moncong dan hidup di tempat berlumpur.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Data tersebut merupakan ekspresi kebencian penutur dalam bentuk tulis. Kata ‘babi’ yang merupakan bentuk umpatan termasuk dalam penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian kata ‘babi’ pada data nomor 13 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

(18)

Data	:	<i>lonT</i> <i>'lonte'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina status sosial
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di akhir pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBKt 18)

Berdasarkan konteksnya, kata tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal karena setelah pertandingan selesai penutur tidak puas dengan permainan lawan tutur dan menganggap tidak mampu bekerja sama. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menyatakan perasaannya untuk merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina status sosial lawan tutur.

Cara (*key*) yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan teks di akhir pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa Indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 18 di atas termasuk dalam kategori kata. Hal ini karena kata *lonte* merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Kata tersebut juga termasuk dalam nomina atau kata benda. Jika ditelaah lebih lanjut, kata *lonte* dalam KBBI memiliki makna sebagai perempuan jalang atau pelacur.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Data tersebut merupakan ekspresi kebencian penutur dalam bentuk tulis. Kata *lonte* yang merupakan bentuk umpatan termasuk dalam penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian kata *lonte* pada data nomor 18 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa.

4.1.2 Kejahatan Berbahasa Bentuk Frasa

Setelah dilakukan pengamatan, didapat beberapa bentuk satuan bahasa kategori frasa yang termasuk dalam kejahatan berbahasa pada tuturan pemain *Mobile Legends*. Jumlah satuan bahasa kategori frasa adalah sepuluh data antara lain data nomor 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 14. Data tersebut dapat dikategorikan sebagai frasa karena terdiri dari gabungan dua kata atau lebih namun bersifat nonpredikatif.

Berdasarkan keasliannya, beberapa data telah dimodifikasi dalam penulisannya. Modifikasi yang dimaksud adalah penggunaan angka, karakter unik, vokal yang dihapuskan atau digandakan, dan konsonan yang dihapuskan atau digandakan. Modifikasi tersebut terdapat pada data nomor (1) *anak b@bi*; (2) *muslim ccd*; (3) *anak lonnte*; (4) *jawa 4su*; (6) *ANAK LONTTE ASSSU*; (8) *Anak*

lomtee babu; (9) *Jawa t00l0l*; dan (14) *ank anjing*. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya bentuk frasa yang termasuk dalam kejahatan berbahasa.

(01)

Data	:	<i>anak b@bi</i> <i>'anak babi'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana benci
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina status sosial
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di akhir pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBFr 01)

Berdasarkan konteksnya, frasa tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal karena di akhir pertandingan penutur menganggap lawan tutur tidak mampu bermain dan bekerja sama dengan baik. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menyatakan perasaannya. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk merendahkan status sosial lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan tulis di akhir pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 1 di atas termasuk dalam kategori frasa. Hal ini karena data tersebut terdiri dari dua kata namun tidak memiliki fungsi predikat. Frasa *anak babi* tersebut juga termasuk dalam frasa endosentrik karena masing-masing unsurnya tidak dapat saling mengisi ketika dipisahkan. Frasa tersebut terdiri dari dua unsur yaitu *anak* dan *babi*. Kata *anak* secara leksikal dimaknai sebagai keturunan pertama dan kata *babi* dimaknai

sebagai mamalia atau hewan berkaki empat yang tinggal di tempat kotor dan berlumpur. Maka dari itu, frasa *anak babi* dapat dimaknai sebagai keturunan dari hewan berkaki empat yang tinggal di tempat kotor dan berlumpur

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Pada data 1 merupakan ekspresi kebencian penutur dalam bentuk tulis. Frasa *anak babi* yang merupakan bentuk umpatan pada tuturan tersebut adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada karena ditujukan untuk menghina orang lain. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian frasa *anak babi* pada data 1 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

(04)		
Data	:	<i>jawa 4su</i> <i>'jawa asu'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana benci
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina ras
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i> :		kolom komentar di album
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBFr 04)

Berdasarkan konteksnya, frasa tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) benci karena penutur menganggap lawan tutur tidak mampu bermain dan bekerja sama dengan baik pada pertandingan sebelumnya. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan.

Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menyatakan perasaannya. Pesan

(*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk merendahkan ras lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah kolom komentar di album foto lawan tutur. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 4 di atas termasuk dalam kategori frasa. Hal ini karena data tersebut terdiri dari dua kata namun tidak memiliki fungsi predikat. Frasa *jawa asu* tersebut juga termasuk dalam frasa eksosentrik karena karena masing-masing unsurnya dapat saling mengisi Ketika dipisahkan. Frasa tersebut terdiri dari dua unsur yaitu *jawa* dan *asu*. Kata *jawa* secara leksikal dimaknai sebagai suku bangsa yang mendiami Pulau Jawa dan kata *asu* berasal dari bahasa jawa yakni anjing yang secara leksikal berarti hewan berkaki empat dan menggonggong. Maka dari itu, frasa *jawa asu* dapat dimaknai sebagai penduduk dari pulau Jawa yang mirip seperti anjing.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Pada data 4 merupakan ekspresi kebencian penutur dalam bentuk tulis. Frasa *jawa asu* yang bentuk merupakan umpatan pada tuturan tersebut adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian frasa *jawa asu* pada data 4 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

(02)

Data	:	<i>muslim ccd</i> <i>'muslim cacat'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina agama
<i>Key</i>	:	marah

<i>Instrumentalities:</i>	:	fitur pesan teks di dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBFr 02)

Berdasarkan konteksnya, frasa tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal karena menganggap lawan tutur tidak serius bermain dan terlalu sering mengirim pesan template. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menyatakan perasaannya. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk merendahkan agama lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan teks di dalam pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 2 di atas termasuk dalam kategori frasa. Hal ini karena data tersebut terdiri dari dua kata namun tidak memiliki fungsi predikat. Frasa *muslim cacat* tersebut juga termasuk dalam frasa apositif karena salah satu unsur menerangkan unsur yang lain. Kata *cacat* menerangkan kata *muslim* dalam frasa tersebut. Kata *muslim* secara leksikal dimaknai sebagai penganut agama islam dan kata *cacat* dimaknai sebagai kekurangan yang menyebabkan nilai atau mutunya kurang baik atau kurang sempurna terutama pada bagian fisik seseorang. Maka dari itu, frasa *muslim cacat* secara leksikal dapat dimaknai sebagai penganut agama islam yang memiliki kekurangan secara fisik.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Pada data 2 merupakan ekspresi kekesalan penutur dalam bentuk tulis. Frasa *muslim cacat* yang merupakan bentuk umpatan pada tuturan tersebut adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada.

Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian frasa *muslim cacat* pada data 2 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

4.1.3 Kejahatan Berbahasa Bentuk Kalimat

Setelah dilakukan pengamatan, didapat beberapa bentuk satuan bahasa kategori kalimat yang termasuk dalam kejahatan berbahasa pada tuturan pemain *Mobile Legends*. Jumlah satuan bahasa kategori kalimat adalah sepuluh data di antaranya data nomor 10, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25. Data tersebut dapat di kategorikan sebagai kalimat apabila terdiri dari rangkaian kata yang memuat suatu pokok pikiran yang lengkap. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya kejahatan berbahasa bentuk kalimat pada tuturan pemain *Mobile Legends*.

Berdasarkan keasliannya, beberapa data telah dimodifikasi dalam penulisannya. Modifikasi yang dimaksud adalah pelepasan vokal dan penggandaan vokal. Modifikasi tersebut terdapat pada data nomor (10) *Goblk kau rumah dimana biar ku datang* dan (15) *si anak l0ntee solo diatas noh KWKW*. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya bentuk frasa yang termasuk dalam kejahatan berbahasa.

(20)		
Data	:	<i>ALL BANTU REPORT XAVIER 'semuanya bantu laporkan xavier'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	menghasut orang untuk melaporkan
<i>Act Sequence</i>	:	mengajak secara langsung
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di akhir pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBKIm 20)

Berdasarkan konteksnya, kalimat tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal penutur karena tidak puas dengan performa dan skor rendah lawan tutur. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menghasut orang lain. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk mengajak orang lain melaporkan lawan tutur agar dikenai hukuman dalam permainan. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan tulis di akhir pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa Indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 20 di atas termasuk dalam kategori kalimat. Hal ini karena data tersebut terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat *ALL BANTU REPORT XAVIER* tersebut juga termasuk dalam kalimat lengkap karena memiliki unsur subjek dan predikat. Kata *ALL* sebagai fungsi subjek adalah semua pemain yang terlibat dalam pertandingan. Selanjutnya frasa *BANTU REPORT* sebagai fungsi predikat dalam bahasa Indonesia berarti bantu laporkan. Kata *XAVIER* sebagai fungsi objek yang merupakan karakter yang digunakan lawan tutur dalam pertandingan. Maka dari itu, kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai upaya penutur yang meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Pada data 20 merupakan ekspresi kekesalan penutur dalam bentuk tulis. Kalimat *ALL BANTU REPORT XAVIER* adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian kalimat *ALL BANTU REPORT XAVIER* pada data 20 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

(16)

Data	:	<i>report aja rame-rame</i> <i>'laporkan saja ramai-ramai'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	menghasut orang untuk melaporkan
<i>Act Sequence</i>	:	mengajak secara langsung
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di akhir pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(KBKIm 16)

Berdasarkan konteksnya, kalimat tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal penutur karena lawan tutur meninggalkan pertandingan dan menyebabkan kekalahan tim. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menghasut orang lain. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk mengajak orang lain melaporkan lawan tutur agar dikenai hukuman dalam permainan. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan tulis di akhir pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan satuan bahasanya, data nomor 16 di atas termasuk dalam kategori kaliamt. Hal ini karena data tersebut terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat *report aja rame-rame* tersebut juga termasuk dalam kalimat tidak lengkap karena tidak memiliki fungsi subjek, melainkan hanya memiliki fungsi predikat. Frasa *report aja* sebagai fungsi predikat yang berarti laporkan saja. Kata *rame-rame* sebagai fungsi keterangan yang berarti secara beramai-ramai. Sehingga dapat dimaknai kalimat tersebut

merupakan upaya penutur untuk mengajak orang lain melaporkan lawan tutur secara beramai-ramai.

Sebagaimana pengertian kejahatan berbahasa yaitu bentuk tuturan baik lisan maupun tulis yang bertentangan dengan hukum yang berlaku dan dapat merugikan orang lain baik secara materi, citra, dan lain sebagainya (Sholihatin, 2019:37). Pada data 16 merupakan ekspresi kekesalan penutur dalam bentuk tulis. Kalimat *report aja rame-rame* yang merupakan ekspresi kebahasaan adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang ada. Hal tersebut juga dapat merugikan lawan tutur dari aspek kenyamanan dalam bermain. Dengan demikian kalimat *report aja rame-rame* pada data 16 berdasarkan konteksnya termasuk dalam kejahatan berbahasa, bukan sebuah penanda keakraban atau semacamnya.

4.2 Fungsi Tuturan Pemain *Mobile Legends* yang Merupakan Kejahatan Berbahasa

Berdasarkan fungsinya tuturan pemain *Mobile Legends* memiliki beberapa kategori yang termasuk dalam kejahatan berbahasa antara lain: (1) fungsi tuturan penghinaan; (2) fungsi tuturan hasutan; dan (3) fungsi tuturan ancaman.

4.2.1 Fungsi Tuturan Hinaan

Setelah dilakukan pengamatan, didapat beberapa fungsi tuturan kategori hinaan pada tuturan pemain *Mobile Legends*. Jumlah data dari fungsi tuturan hinaan adalah enam belas data di antaranya data nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18. Data tersebut dapat dikategorikan sebagai kejahatan berbahasa hinaan apabila tuturan memiliki tujuan untuk merendahkan dan mencela kehormatan lawan tutur di muka umum dengan tidak mengindahkan aturan dan norma yang berlaku. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya fungsi tuturan hinaan pada tuturan pemain *Mobile Legends*.

(14)
Data : *ank anjink*

	:	<i>'anak anjing'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan
<i>Act Sequence</i>	:	menghina perilaku
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTHi 14)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal penutur karena menganggap lawan tutur bermain buruk dan tidak mampu bekerja sama selama pertandingan berlangsung. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina perilaku lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan teks di dalam pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 14. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghina. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian penghinaan atau menghina menurut Herwin, dkk (2021:163) adalah salah satu bentuk kejahatan berbahasa yang melanggar hukum dan norma sosial yang dilakukan dengan tujuan menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik, serta citra orang lain di muka umum. Dari beberapa penjelasan tersebut, data di atas telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dapat dibuktikan pertama pada penggunaan frasa *ank anjink* yang

merupakan bentuk tuturan kasar yang dengan jelas mengabaikan etika dan norma sosial dengan cara menghina perilaku lawan tutur yang mencoba berkomunikasi dengan penutur. Kedua penutur menyampaikan tuturannya secara umum yakni melalui pesan teks yang dapat diterima oleh pemain lain dalam pertandingan. Dengan demikian tuturan pada data 14 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori penghinaan.

Bentuk kejahatan berbahasa penghinaan yang terdapat pada data tersebut adalah penghinaan terhadap perilaku lawan tutur. Hal ini sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 310 ayat (1)

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Penggunaan frasa *anak anjing* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk merendahkan kehormatan lawan tutur. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 310 ayat (1) dan dapat dilakukan proses hukum terhadap penutur.

(13)		
Data	:	<i>babi</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana benci
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina fisik
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	kolom komentar di album
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTHi 13)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) benci penutur karena menganggap lawan tutur bermain buruk dan tidak mampu bekerja sama pada pertandingan sebelumnya.

Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina fisik lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah kolom komentar di album foto lawan tutur. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 13. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghina. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian penghinaan atau menghina menurut Herwin, dkk (2021:163) adalah salah satu bentuk kejahatan berbahasa yang melanggar hukum dan norma sosial yang dilakukan dengan tujuan menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik, serta citra orang lain di muka umum. Dari beberapa penjelasan tersebut, data di atas telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dapat dibuktikan pertama pada penggunaan kata *babi* yang merupakan bentuk tuturan kasar yang dengan jelas mengabaikan etika dan norma sosial dengan cara menghina fisik lawan tutur. Kedua penutur menyampaikan tuturannya secara umum yakni melalui kolom komentar di album foto yang mana komentar tersebut dapat dilihat oleh publik. Dengan demikian tuturan pada data 13 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori penghinaan.

Bentuk kejahatan berbahasa penghinaan yang terdapat pada data tersebut adalah penghinaan terhadap fisik lawan tutur. Penutur berupaya merendahkan fisik pada foto profil lawan tutur untuk mengekspresikan kebencian. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 310 ayat (1)

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Penggunaan kata *babi* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk merendahkan kehormatan lawan tutur. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 310 ayat (1) dan dapat dilakukan proses hukum terhadap penutur.

(02)

Data	:	<i>muslim ccd</i> <i>'muslim cacat'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina agama
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTHi 02)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal penutur karena menganggap lawan tutur bermain buruk dan tidak fokus dalam pertandingan. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina agama lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan teks di dalam pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 2. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghina. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian penghinaan atau menghina menurut Herwin, dkk (2021:163) adalah salah satu bentuk kejahatan berbahasa yang melanggar hukum dan norma sosial yang

dilakukan dengan tujuan menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik, serta citra orang lain di muka umum. Dari beberapa penjelasan tersebut, data di atas telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dapat dibuktikan pertama pada penggunaan frasa *muslim ccd* atau *muslim cacat* yang merupakan bentuk tuturan kasar yang dengan jelas mengabaikan etika dan norma sosial dengan cara menghina fisik lawan tutur. Kedua penutur menyampaikan tuturannya secara umum yakni melalui pesan teks dalam pertandingan yang mana pesan tersebut dapat diterima oleh pemain lainnya. Dengan demikian tuturan pada data 2 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori penghinaan terhadap agama seseorang.

Bentuk kejahatan berbahasa penghinaan yang terdapat pada data tersebut adalah penghinaan terhadap agama lawan tutur. Penutur berupaya menyerang agama untuk mengekspresikan kebenciannya meskipun belum tahu betul agama lawan tutur. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 310 ayat (1)

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Penggunaan frasa *muslim cacat* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk merendahkan kehormatan lawan tutur. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 310 ayat (1) dan dapat dilakukan proses hukum terhadap penutur.

(03)

Data	:	<i>anak lonnte</i> <i>'anak lonte'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina status sosial
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks di dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-

Genre : bahasa Indonesia ragam tak resmi (FTHi 03)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal penutur karena menganggap lawan tutur bermain buruk dan tidak mampu bekerja sama selama pertandingan. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina status sosial lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah fitur pesan teks di akhir pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa Indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 3. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghina. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian penghinaan atau menghina menurut Herwin, dkk (2021:163) adalah salah satu bentuk kejahatan berbahasa yang melanggar hukum dan norma sosial yang dilakukan dengan tujuan menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik, serta citra orang lain di muka umum. Dari beberapa penjelasan tersebut, data di atas telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dapat dibuktikan pertama pada penggunaan frasa *anak lonnte* yang merupakan bentuk tuturan kasar yang dengan jelas mengabaikan etika dan norma sosial dengan cara menghina status sosial lawan tutur. Kedua penutur menyampaikan tuturannya secara umum yakni melalui pesan teks di akhir pertandingan yang mana pesan tersebut dapat diterima oleh pemain lainnya. Dengan demikian tuturan pada data 3 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori.

Bentuk kejahatan berbahasa penghinaan yang terdapat pada data tersebut adalah penghinaan terhadap status sosial lawan tutur. Penutur berupaya

merendahkan satus lawan tutur untuk mengekspresikan kebencian. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 310 ayat (1)

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Penggunaan frasa *anak lonte* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk merendahkan kehormatan lawan tutur. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 310 ayat (1) dan dapat dilakukan proses hukum terhadap penutur.

(04)

Data	:	<i>jawa 4su</i> <i>'jawa asu'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana benci
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	merendahkan orang lain
<i>Act Sequence</i>	:	menghina ras
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	kolom komentar di album
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTHi 04)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) benci penutur karena menganggap lawan tutur bermain buruk dan tidak mampu bekerja pada pertandingan sebelumnya. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah merendahkan lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya untuk menghina ras lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah kolom komentar di album

foto lawan tutur. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa Indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 4. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghina. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian penghinaan atau menghina menurut Herwin, dkk (2021:163) adalah salah satu bentuk kejahatan berbahasa yang melanggar hukum dan norma sosial yang dilakukan dengan tujuan menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik, serta citra orang lain di muka umum. Dari beberapa penjelasan tersebut, data di atas telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dapat dibuktikan pertama pada penggunaan frasa *jawa 4su* atau *jawa asu* yang merupakan bentuk tuturan kasar yang dengan jelas mengabaikan etika dan norma sosial dengan cara menghina suku atau ras lawan tutur. Kedua penutur menyampaikan tuturannya secara umum yakni melalui pesan teks di akhir pertandingan yang mana pesan tersebut dapat diterima oleh pemain lainnya. Dengan demikian tuturan pada data 4 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori penghinaan.

Bentuk kejahatan berbahasa penghinaan yang terdapat pada data tersebut adalah penghinaan terhadap suku atau ras lawan tutur. Penutur berupaya merendahkan suku lawan tutur untuk mengekspresikan kebencian. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 310 ayat (1)

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Penggunaan frasa *jawa asu* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk merendahkan kehormatan lawan tutur. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 310 ayat (1) dan dapat dilakukan proses hukum terhadap penutur.

4.2.2 Fungsi Tuturan Hasutan

Setelah dilakukan pengamatan, didapat beberapa fungsi tuturan kategori hasutan tuturan pemain *Mobile Legends*. Jumlah data dari fungsi tuturan hasutan adalah lima data di antaranya data nomor 15, 16, 19, 20, 21, 22. Data tersebut dapat dikategorikan sebagai kejahatan berbahasa hasutan apabila penutur menggunakan tuturannya secara langsung di muka umum dimaksudkan untuk membangkitkan amarah orang lain agar melakukan perlawanan, pemberontakan, dan tindak kekerasan lainnya yang dapat menimbulkan kerugian. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya fungsi tuturan hasutan pada bahasa pemain *Mobile Legends*.

(15)		
Data	:	<i>si anak l0ntee solo diatas noh KWKW 'si anak lonte sendiri noh diatas'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana puas
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	menghasut
<i>Act Sequence</i>	:	mengajak secara tidak langsung
<i>Key</i>	:	bahagia
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTHa 15)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) penutur adalah puas karena telah menghina dan membocorkan posisi lawan tutur dalam pertandingan. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menghasut orang lain. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah penutur berupaya memberikan informasi terkait posisi lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah senang.

Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah pesan teks dalam pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa Indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 15. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghasut. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian hasutan menurut Soesilo (dalam Soelihatin, 2019:51-52) adalah upaya membangkitkan amarah orang lain secara langsung maupun tidak langsung dalam bentuk lisan maupun tulis yang dilakukan di muka umum agar menciptakan suatu tindakan pelanggaran terhadap hukum dan pemerintahan yang berlaku. Dari beberapa penjelasan di atas, data tersebut telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dibuktikan pertama penggunaan frasa *anak lonte* yang merupakan bentuk tuturan kasar yang dengan jelas mengabaikan etika dan norma sosial dengan cara menghina suku atau ras lawan tutur. Kedua penutur berupaya memberikan informasi terkait posisi lawan tutur dengan segmen tutur *solo diatas noh* dengan tujuan menghasut pemain lawan secara tidak langsung agar menyerang lawan tutur yang telah diketahui posisinya dan sedang sendirian. Dengan demikian tuturan pada data 15 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori hasutan.

Bentuk kejahatan berbahasa hasutan yang terdapat pada data tersebut adalah hasutan secara tidak langsung. Hasutan secara tidak langsung menurut Soesilo (dalam Sholihatin, 2019:51) adalah menyampaikan niat dalam bentuk pernyataan untuk mendorong, mengajak, membangkitkan semangat orang lain untuk melakukan tindakan yang merugikan pihak tertentu. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 28 ayat (2) UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”.

Tuturan *si anak lonte solo diatas noh KWKW* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk menyebarkan informasi yang ditujukan untuk

menimbulkan rasa kebencian dan permusuhan . Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 28 ayat (2) UU ITE dan dapat dilakukan proses hukum.

(16)

Data	:	<i>report aja rame rame</i> <i>'laporkan saja ramai-ramai'</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana kesal
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	menghasut
<i>Act Sequence</i>	:	mengajak secara langsung
<i>Key</i>	:	bahagia
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTHa 16)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) kesal penutur karena lawan tutur meniggalkan pertandingan dan menyebabkan kekalahan tim. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah menghasut orang lain. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah mengajak orang secara langsung untuk melaporkan lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah pesan teks di akhir pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 16. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif menghasut. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian hasutan menurut Soesilo (dalam Soelihatn, 2019:51-52) adalah upaya membangkitkan amarah orang lain secara langsung maupun tidak langsung dalam bentuk lisan maupun tulis yang dilakukan di muka umum agar menciptakan suatu

tindakan pelanggaran terhadap hukum dan pemerintahan yang berlaku. Dari beberapa penjelasan di atas, data tersebut telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dibuktikan pertama penutur meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur melalui sistem permainan. Kedua menggunakan kata *report* yang berarti ajakan untuk melaporkan lawan tutur yang dilakukan secara langsung di muka umum pada pesan teks di akhir pertandingan dan dapat dilihat oleh seluruh pemain yang telah bertanding. Dengan demikian tuturan pada data 16 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori hasutan.

Bentuk kejahatan berbahasa hasutan yang terdapat pada data tersebut adalah hasutan secara langsung. Hasutan secara langsung menurut Soesilo (dalam Sholihatin, 2019:51) adalah menyampaikan niat untuk mendorong, mengajak, membangkitkan semangat orang lain untuk melakukan tindakan yang merugikan pihak tertentu. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 28 ayat (2) UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”.

Tuturan *report aja rame rame* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal pasal 28 ayat (2) UU ITE dan dapat dilakukan proses hukum.

4.2.3 Fungsi Tuturan Ancaman

Setelah dilakukan pengamatan, didapat beberapa fungsi tuturan kategori ancaman pada tuturan pemain *Mobile Legends*. Jumlah data dari fungsi tuturan ancaman adalah empat data di antaranya data nomor 10, 23, 24, 25. Data tersebut dapat dikategorikan sebagai kejahatan berbahasa ancaman apabila penutur dengan tuturannya berupaya untuk mengintimidasi lawan tutur dengan melakukan tindakan yang merugikan, menyulitkan, mencelakakan, dan menyusahkan lawan tutur. Berikut adalah data yang menunjukkan adanya fungsi tuturan ancaman pada tuturan pemain *Mobile Legends*.

(24)

Data	:	<i>belum pernah aja kuinjak kepalamu</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana murka
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	mengintimidasi lawan tutur
<i>Act Sequence</i>	:	mengancam
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	fitur pesan teks dalam pertandingan
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi

(FTAn 24)

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) murka penutur karena lawan tutur tidak bermain serius dan mengambil porsi dari penutur. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah mengancam lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah upaya penutur untuk mengintimidasi lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah pesan teks dalam pertandingan. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 24. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif mengancam. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian ancaman menurut Bruce (dalam Sholihatin, 2019:58) adalah sebuah tindakan untuk melakukan intimidasi kepada penerima melalui kesadaran penerima tentang niat penutur. Dari beberapa penjelasan di atas, data tersebut telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dibuktikan pertama penggunaan tuturan *kuinjak kepalamu* yang merupakan

upaya penutur untuk mengintimidasi dan menanamkan ketakutan pada lawan tutur. Kedua penutur melakukan ancaman dengan sadar dan secara langsung melalui tuturannya. Dengan demikian tuturan pada data 24 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori ancaman.

Bentuk kejahatan berbahasa ancaman yang terdapat pada data tersebut adalah ancaman secara langsung. Ancaman secara langsung menurut Bruce Faser (dalam Sholihatin, 2019:58) adalah tuturan yang dimaksudkan untuk mengintimidasi lawan tutur oleh penutur secara sadar. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 368 ayat (1) KUHP

“Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa seorang dengan kekerasan atau ancaman kekerasan untuk memberikan barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang itu atau orang lain, atau supaya membuat hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena pemerasan, dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun.”

Tuturan *belum pernah aja kuinjak kepalamu* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk memaksa seorang dengan kekerasan atau ancaman kekerasan. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal 368 ayat (1) KUHP dan dapat dilakukan proses hukum.

(10)		
Data	:	<i>goblk kau rumah dimana biar ku datangi</i>
Konteks	:	
<i>Setting</i>	:	komposisi tim acak oleh sistem ML
<i>Scene</i>	:	suasana murka
<i>Participants</i>	:	rekan tim yang tidak saling kenal
<i>End</i>	:	mengancam
<i>Act Sequence</i>	:	meminta informasi pribadi
<i>Key</i>	:	marah
<i>Instrumentalities</i>	:	kolom komentar pada album
<i>Norm</i>	:	-
<i>Genre</i>	:	bahasa Indonesia ragam tak resmi
(FTAn 10)		

Berdasarkan konteksnya, tuturan tersebut disampaikan dengan latar (*setting*) peristiwa tutur dalam pertandingan dengan komposisi tim ditentukan secara acak oleh sistem. Suasana (*scene*) murka penutur karena lawan tutur dianggap bermain

buruk pada pertandingan sebelumnya. Hubungan (*participants*) penutur dan lawan tutur adalah orang yang tidak saling kenal sebelumnya dan bergabung dalam satu tim karena sistem acak permainan. Tujuan (*ends*) yang diinginkan penutur adalah mengancam lawan tutur. Pesan (*act sequences*) yang terdapat dalam tuturan adalah upaya penutur meminta informasi pribadi lawan tutur. Cara (*key*) penyampaian yang dipilih penutur adalah marah. Sarana (*instrumentalities*) yang dipakai adalah kolom komentar pada album foto lawan tutur. Ragam bahasa (*genre*) penutur adalah ragam bahasa indonesia tak resmi.

Berdasarkan uraian konteks di atas, dapat diketahui fungsi tuturan pada data 24. Fungsi tuturan pada data tersebut adalah konfliktif mengancam. Fungsi konfliktif menurut Leech (dalam Andianto, 2015:35) adalah fungsi tuturan yang bertolak belakang dengan tujuan sosial yang bersifat lugas tanpa basa-basi. Kemudian ancaman menurut Bruce (dalam Sholihatin, 2019:58) adalah sebuah tindakan untuk melakukan intimidasi kepada penerima melalui kesadaran penerima tentang niat penutur. Dari beberapa penjelasan di atas, data tersebut telah memenuhi kriteria sebagai tuturan dengan muatan kejahatan berbahasa. Hal ini dibuktikan pertama penggunaan tuturan *rumah dimana* yang merupakan upaya penutur untuk meminta informasi pribadi dengan maksud memberikan teror pada lawan tutur. Kedua penutur melakukan ancaman dengan sadar dan secara tidak langsung melalui tuturannya. Dengan demikian tuturan pada data 10 merupakan tindak kejahatan berbahasa kategori ancaman.

Bentuk kejahatan berbahasa ancaman yang terdapat pada data tersebut adalah ancaman secara tidak langsung. Ancaman tidak langsung atau ambigu menurut Solan dan Tiersma (dalam Sholihatin, 2019:64) adalah tuturan yang dimaksudkan untuk mengintimidasi lawan tutur dengan cara ambigu untuk memberikan bias makna dan penyangkalan bagi penuturnya. Hal tersebut sesuai dengan aturan yang tertera pada pasal 45 ayat (4) UU ITE

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana dimaksud pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Tuturan *goblk kau rumah dimana biar ku datangi* yang digunakan penutur merupakan upaya untuk menyebarkan informasi yang memiliki muatan pengancaman. Dengan demikian tuturan tersebut telah sesuai dengan pasal pasal pasal 45 ayat (4) UU ITE dan dapat dilakukan proses hukum.



BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan mengenai simpulan dan saran penelitian terhadap penggunaan bahasa pada pemain *Mobile Legends* terutama pada aspek bentuk bahasa dan fungsi tuturan. Simpulan dan saran tersebut dipaparkan berdasarkan hasil temuan dalam proses penelitian.

5.1 Simpulan

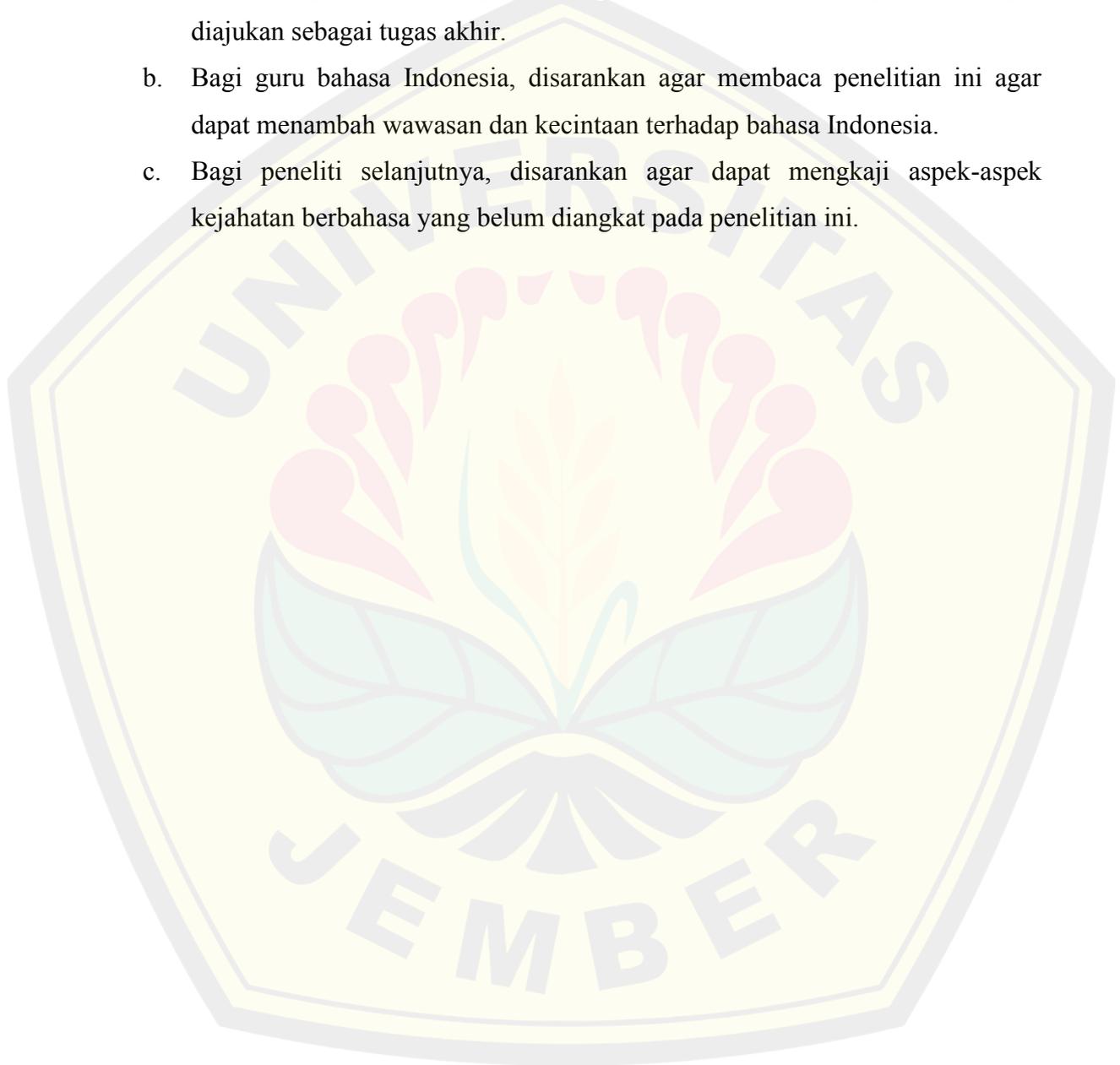
Berdasarkan data yang diperoleh selama proses penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil penelitian. Pertama adalah bentuk satuan bahasa yang digunakan pemain *Mobile Legends* yang termasuk dalam tindak kejahatan berbahasa jenis kata (nomina, verba, adjektiva), frasa (eksosentrik, koordinatif, subordinative, apositif), dan kalimat (lengkap, tak lengkap). Kedua adalah fungsi tuturan yang terdapat pada bahasa pemain *Mobile Legends* yang termasuk dalam tindak kejahatan berbahasa jenis hinaan (perilaku, fisik, agama, ras, dan status sosial) hasutan (langsung dan tak langsung), dan ancaman (langsung dan tak langsung).

Adapun beberapa hal yang menjadi temuan penelitian. Pertama, perkembangan bahasa secara digital membuat penutur cenderung mengabaikan norma pada peristiwa komunikasi yang mengakibatkan banyak sekali fenomena penyalahgunaan bahasa sebagai tindak kejahatan atau tindakan kriminal yang dapat merugikan banyak pihak. Kedua, rendahnya kesadaran terhadap penyalahgunaan bahasa baik dari pelaku dan korbannya menjadikan kejahatan berbahasa mengalami normalisasi. Ketiga, kejahatan berbahasa pada pemain *Mobile Legends* tidak terpengaruh oleh bahasa lokal, artinya pelaku kejahatan berbahasa menyadari bahwa penggunaan bahasa Indonesia sebagai tindak kejahatan akan lebih efektif menyerang lawan tutur daripada menggunakan bahasa lokal yang kemungkinan besar tidak dipahami oleh lawan tutur.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan di antaranya:

- a. Bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, disarankan agar membaca penelitian ini guna menganalisis fenomena serupa serta dapat diajukan sebagai tugas akhir.
- b. Bagi guru bahasa Indonesia, disarankan agar membaca penelitian ini agar dapat menambah wawasan dan kecintaan terhadap bahasa Indonesia.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengkaji aspek-aspek kejahatan berbahasa yang belum diangkat pada penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Andianto, M. R. 2013. *Pragmatik Direktif dan Kesantunan Bahasa*. Yogyakarta: Gress Publishing.
- Baihaqi, H. 2021. Seorang Pria yang Viral Hina Jokowi dan Polisi Diamankan. <https://news.detik.com> . Diakses 03 Juni 2022
- Chaer, A. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. 2014. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta. Rineka Cipta
- Detikcom, T. 2021. 10 Hal di Dakwaan soal Hasutan Habib Rizieq Shihab Berbuntut Kerumunan. <https://news.detik.com> . Diakses 03 Juni 2022
- Halliday, M. A. K., dan Ruqaiyah. H. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hardani., N. H. Aulya., H. Andriani., R. A. Fardani., J. Ustiawaty., E. F. Utami., D. J. Sukmana., dan R. R. Istiqomah. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu: Yogyakarta.
- Kompas. 2021. 6 Bukti Netizen Indonesia Tidak Sopan se-Asia Tenggara, Akun Luar pun Diserang. <https://www.kompas.com/global/read/2021/04/14/100430270/6-bukti-netizen-indonesia-tidak-sopan-se-asia-tenggara-akun-luar-pun?page=all>. Diakses 26 Oktober 2021
- Kemendikbud. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 5. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> . Diakses 30 September 2022
- Leech, G. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mahsun, M.S. 2018. *Linguistik Forensik: Memahami Forensik BerbasisTeks dengan Analogi DNA*. Depok: Rajawali Pers.
- Mawarti, S. 2018. Fenomena Hate Speech Dampak Ujaran Kebencian. *Toleransi*. 10 (1): 83-95.
- Moonton. 2022. Info tentang *Mobile Legends*. <https://m.mobilelegends.com/id/>. Diakses 15 Juli 2022
- Ningrum, D, J., Suryadi., dan Wardhana, D. E. C. 2018. Kajian Ujaran Kebencian di Media Sosial. *Korpus*. 2 (3): 241-252.

- Nugrahani, F. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Patroli Siber. 2021. STATISTIK Jumlah Laporan Polisi yang dibuat masyarakat. <https://patrolisiber.id/statistic>. Diakses 26 Oktober 2021
- Putri, Z. 2022. Jerinx Dituntut 2 Tahun Penjara di Kasus Pengancaman Adam Deni!. <https://news.detik.com> . Diakses 03 Juni 2022
- Ramadani, F. S. 2021. Ujaran kebencian netizen Indonesia dalam kolom komenta Instagram selebgram Indonesia: Sebuah kajian linguistik forensik. *Aksara:Jurnal Bahasa dan Sastra*. 22 (1): 1-19.
- Rohmadi, M. 2017. *Pragmatik: Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sa'idah, F. L. 2021. Faktor Produksi Ujaran Kebencian melalui Media Sosial. *Perseptual*. 6 (1): 1-15.
- Sholihatin, E. 2019. *Linguistik Forensik dan Kejahatan Berbahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subekti, R., Anismaditya, P., Mumpuni, S. D. 2020. Dampak Ujaran Kebencian di Media Sosial pada Penggunaan Bahasa Indonesia pada Warga Kepunduhan. *Semantika*. 2 (1): 44-51.
- Surat Edaran Kapolri Nomor 6 Tahun 2015. *Penanganan Ujaran Kebencian*. 8 Oktober 2015. Jakarta: Mabes Polri.
- Suryani, Y., Istianingrum, R., dan Hanik, S. U. 2021. Linguistik Forensik Ujaran Kebencian terhadap Artis Aurel Hermansyah di Media Sosial Instagram. *Belajar Bahasa*. 6 (1):107-118.
- Susanto. S, Nanda. D. S. 2020. Dimensi Analisis Bahasa dalam Linguistik Forensik. *IJFL (International Journal of Forensic Linguistics)*. 1 (1): 17-22.
- Warami, H. 2017. Linguistik Forensik: Konsep dan Model Penelitian (Studi Kasus Undang-Undang No. 21 Tahun 2011 tentang Otsus Papua). *Kibas Cendrawasih*. 14 (1):1-14.
- Warami, H. 2021. Kejahatan Berbahasa di Media Sosial Pada Wilayah Hukum Manokwari: Kajian Linguistik Forensik. *IJFL (International Journal of Forensic Linguistics)*. 2 (1): 19-26.
- Wijana, I. D. P. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wijana, I. D. P. 2018. Aneka Fungsi Bahasa Syair-Syair Lagu Ismail Marzuki. *Deskripsi Bahasa*. 1 (2): 81-90.
- Yule, G. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zaim, M. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: FBS UNPPress.



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran A. Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Metode Penelitian					
		Jenis dan Rancangan Penelitian	Data dan Sumber Data Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	Instrumen Penelitian	Prosedur Penelitian
Kajian Linguistik Forensik pada Bahasa Pemain <i>Mobile Legends</i>	<p>1) Bagaimana bentuk bahasa pemain <i>Mobile Legends</i> yang merupakan kejahatan berbahasa?</p> <p>2) Bagaimana penggunaan bahasa pemain <i>Mobile Legends</i> yang merupakan kejahatan berbahasa?</p>	Jenis dan rancangan penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif.	<p>Data: Tuturan pemain ML yang bermuatan kejahatan.</p> <p>Sumber data: Fenomena penggunaan bahasa pada pemain ML</p>	<p>1) observasi partisipatif</p> <p>2) SLBC</p> <p>3) rekam</p>	<p>1) Teknik padan referensial</p> <p>2) Teori tindak tutur</p>	<p>Instrumen utama:</p> <p>1) Peneliti</p> <p>2) Observasi</p> <p>Instrumen pendukung:</p> <p>1) tabel pengumpul data</p> <p>2) tabel analisis data</p> <p>3) laptop</p> <p>4) gawai</p> <p>5) aplikasi ML.</p>	<p>1) persiapan</p> <p>2) pelaksanaan</p> <p>3) penyelesaian</p>

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER
Lampiran B. Instrumen Pedoman Analisis Data

No	Rumusan Masalah	Aspek	Kode	Deskripsi
1	Bagaimana bentuk bahasa pemain <i>Mobile Legends</i> yang merupakan kejahatan berbahasa?	Kata	KBKt	Penanda data yang termasuk dalam kejahatan berbahasa bentuk kata antara lain a) tuturan yang digunakan berupa kata b) memiliki unsur kejahatan berbahasa (penghinaan, hasutan, dan ancaman)
		Frasa	KBFr	Penanda data yang termasuk dalam kejahatan berbahasa bentuk frasa antara lain a) tuturan yang digunakan berupa frasa b) memiliki unsur kejahatan berbahasa (penghinaan, hasutan, dan ancaman)
		Klausa	KBKl	Penanda data yang termasuk dalam kejahatan berbahasa bentuk klausa antara lain a) tuturan yang digunakan berupa klausa b) memiliki unsur kejahatan berbahasa (penghinaan, hasutan, dan ancaman)
		Kalimat	KBKlm	Penanda data yang termasuk dalam kejahatan berbahasa bentuk kalimat antara lain a) tuturan yang digunakan berupa kalimat b) memiliki unsur kejahatan berbahasa (penghinaan, hasutan, dan ancaman)
2	Bagaimana penggunaan bahasa pemain <i>Mobile Legends</i> yang merupakan kejahatan berbahasa?	Penghinaan	FTHi	Penanda data yang termasuk dalam penggunaan bahasa bermuatan penghinaan antara lain. a) tuturan digunakan untuk merendahkan, menghina, dan mencela orang lain b) dilakukan untuk menyerang dan merusak harga diri, hak, nama baik serta citra baik dihadapan umum

		Hasutan	FTHa	<p>Penanda data yang termasuk dalam penggunaan bahasa bermuatan hasutan antara lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> tuturan dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. tuturan dilakukan dengan bentuk lisan maupun tulis. tuturan dilakukan di muka umum dan diketahui orang banyak, bukan secara individu dan tertutup. Tuturan dimaksudkan agar menciptakan suatu tindakan pelanggaran terhadap hukum dan pemerintahan yang berlaku.
		Ancaman	FTAn	<p>Penanda data yang termasuk dalam penggunaan bahasa bermuatan ancaman antara lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> mengungkapkan niat secara pribadi untuk melakukan suatu tindakan atau untuk bertanggung jawab atas memiliki suatu tindakan yang telah terjadi; meyakini bahwa sebuah tindakan dapat menimbulkan keadaan yang tidak menguntungkan bagi penerima; berniat untuk melakukan intimidasi kepada penerima melalui kesadaran penerima tentang niat penutur.

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER
Lampiran C. Instrumen Pengumpulan Data

No	Data		Kode	Bentuk Bahasa	Fungsi Tuturan	Rekam Layar	Sumber Data
	Segmen Tutar	Konteks					
1	anak b@bi	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina status</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di akhir pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr01 • FTHi01 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (mengakhiri pertandingan dengan skor tinggi)</p> <p>M : (mengakhiri pertandingan dengan skor rendah dan dianggap tidak mampu bekerja sama dalam pertandingan)</p> <p>P : <i>mm anak b@bi</i></p>
2	muslim ccd	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina agama</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di dalam pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr02 • FTHi02 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (meminta tim tidak melakukan kesalahan karena pertandingan memasuki late game)</p> <p>M : (dieliminasi lawan karena dikeroyok beberapa lawan)</p> <p>P : yz ampas</p> <p>P : <i>gausah bcd lagi muslim ccd</i></p>

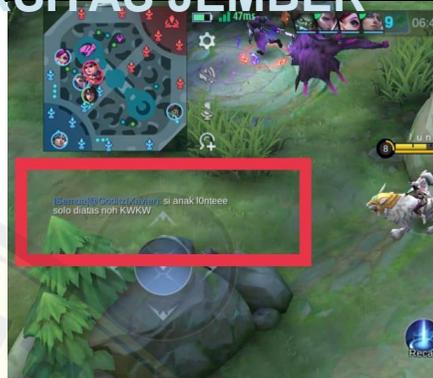
3	anak lonntee	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks di akhir permainan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr03 • FTHi03 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (mengakhiri pertandingan dengan skor tinggi)</p> <p>M : (mengakhiri pertandingan dengan skor rendah dan dianggap tidak mampu bekerja sama dalam pertandingan)</p> <p>P : anak lonnte</p>
4	jawa 4su	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina ras K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr04 • FTHi04 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto)</p> <p>P : jawa 4su</p> <p>M : (bewan dek)</p>
5	k000ntoll	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • KBKt05 • FTHi05 	Kata	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto)</p> <p>P : Belajar lagi k000ntoll</p> <p>M : (bcd ju)</p>

		ragam tak resmi					
6	ANAK LONTTE ASSSU	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr06 • FTHi06 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : ANAK LONTTE ASSSU M : (diam saja)</p>
7	konttol	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KBKt07 • FTHi07 	Kata	Fungsi konfliktif menghina		<p>P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : Muka macam konttol gobblok M : (diam saja)</p>

8	Anak lomtee babu	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr08 • FTHi08 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : Anak lomtee babu gk usah main ml baby M : (diam saja)
9	jawa t00l0l	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina ras K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr09 • FTHi09 	Fr asa	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : jawa t00l0l banyak 0m0ng doang M : (diam saja)
10	goblk kau rumah di mn biar ku datang	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: meminta informasi pribadi A: mengancam keamanan K: marah I: kolom komentar di album	<ul style="list-style-type: none"> • KBKlm10 • FTAn10 	Kalimat	Fungsi konfliktif mengancam		P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : Goblk kau rumah dimana

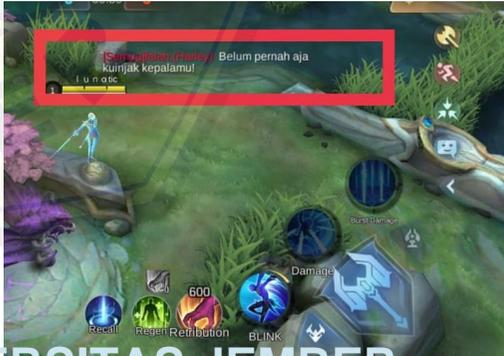
		N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi					<i>biar ku datangi</i> M : (diam saja)
11	anak lonte	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr11 • FTHi11 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : <i>anak lonte</i> M : (kwkwk km anak ***** yang sabar ya)
12	anak binatang	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr12 • FTHi12 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : <i>Ini anak binatang, ibu ny *****</i>

		ragam tak resmi					M : (diam saja)
13	babi	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBKt13 • FTHi13 	Kata	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengunjungi profil pemain yang dianggap bermain buruk pada pertandingan sebelumnya dan berkomentar di album foto) P : <i>dari kaki aja keliatan kek babi</i> M : (diam saja)
14	ank anjink	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina perilaku K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBFr14 • FTHi14 	Frasa	Fungsi konfliktif menghina		P : (menganggap pemain lain bermain buruk dan tidak bisa bekerja sama) P : <i>lu diem aja ank anjink</i> M : (diam saja)
15	si anak l0ntee solo diatas noh KWKW	S: sistem acak, suasana puas P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain dan menghasut orang A: menghina status dan mengajak secara	<ul style="list-style-type: none"> • KBKlm15 • FTHi15 • FTHa15 	Kalimat	Fungsi konfliktif menghina dan menghasut		P : (menganggap pemain lain bermain buruk dan tidak bisa bekerja sama) P : <i>si anak l0ntee solo diatas noh KWKW</i>

		tidak langsung K: bahagia I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi					M : (diam saja)
16	report aja rame rame	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengajak orang lain melaporkan pemain A: menghasut K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBK1m16 • FTHa16 	Kalimat	Fungsi konfliktif Menghasut		P : (mengakhiri pertandingan dan menganggap lawan tutur menyebabkan kekalahan) M : (diam saja) P : report aja rame rame
17	knt001	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • KBKt17 • FTHi17 	Kata	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengakhiri pertandingan dan menganggap lawan tutur menyebabkan kekalahan) M : (diam saja) P : vikri knt001

		ragam tak resmi					
18	10nT	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBKt18 • FTHi18 	Kata	Fungsi konfliktif menghina		P : (mengakhiri pertandingan dengan skor tinggi dan menganggap lawan tutur menyebabkan kekalahan) M : (diam saja) P : <i>lahir dari seekor 10nT si</i>
19	ripot layla	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: menghasut orang A: mengajak secara langsung K: marah I: fitur pesan teks di dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBKlm19 • FTHa19 	Kalimat	Fungsi konfliktif menghasut		P : (menganggap pemain lain tidak bermain dengan serius) M : (diam saja) P : <i>ripot layla</i>

20	ALL BANTU REPORT XAVIER	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: menghasut orang A: mengajak secara langsung K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBKlm20 • FTHa20 	Kalimat	Fungsi konflikatif menghasut		P : (mengakhiri pertandingan dan menganggap lawan tutur menyebabkan kekalahan) M : (diam saja) P : ALL BANTU REPORT XAVIER
21	report fanny	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: menghasut orang A: mengajak secara langsung K: marah I: fitur pesan teks di dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBKlm21 • FTHa21 	Kalimat	Fungsi konflikatif menghasut		P : (menganggap pemain lain tidak bermain dengan serius) M : (diam saja) P : report fanny
22	report iritel MAKRO nya ketinggian	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: menghasut orang A: mengajak secara langsung K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • KBKlm22 • FTHa22 	Kalimat	Fungsi konflikatif menghasut		P : (mengakhiri pertandingan dengan skor tinggi dan menganggap lawan tutur menyebabkan kekalahan) M : (diam saja) P : report iritel MAKRO nya ketinggian

		ragam tak resmi					
23	Sini bagi wa biar ku habisi kau	<p>S: sistem acak, suasana murka</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: meminta informasi pribadi</p> <p>A: mengancam keamanan</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks dalam pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KBKIm23 • FTAn23 	Kalimat	Fungsi konfliktif mengancam		<p>P : (menganggap pemain lain tidak bermain dengan serius)</p> <p>M : (diam saja)</p> <p>P : <i>Sini bagi wa biar ku habisi kau</i></p>
24	belum pernah aja kuinjak kepalamu	<p>S: sistem acak, suasana murka</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengintimidasi lawan tutur</p> <p>A: mengancam orang lain</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks dalam pertandingan</p> <p>N: -</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KBKIm24 • FTAn24 	Kalimat	Fungsi konfliktif mengancam		<p>P : (menganggap pemain lain tidak bermain dengan serius)</p> <p>M : (diam saja)</p> <p>P : <i>belum pernah aja kuinjak kepalamu</i></p>

		G: bahasa Indonesia ragam tak resmi					
25	Mau kubuat muntah paku kau	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengintimidasi lawan tutur A: mengancam K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	<ul style="list-style-type: none"> • KBKIm25 • FTAn25 	Kalimat	Fungsi konfliktif mengancam		P : (menganggap pemain lain tidak bermain dengan serius) M : (diam saja) P : Mau kubuat muntah paku kau

Lampiran D. Instrumen Analisis Data Berdasarkan Bentuk Bahasa Pemain *Mobile Legends*

No	Data		Bentuk Kejahatan Bahasa	Kode	Referen	Interpretasi Data
	Tuturan	Konteks				
1	anak b@bi	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status	Frasa	KBFr01	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Babi (n) mamalia berkuku genap, memiliki empat jari dengan dua jari tengah berukuran	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak babi”. Bentuk tersebut merupakan satuan frasa karena terdiri dari dua kata “anak” dan “babi” namun tidak memiliki fungsi predikat. Kata “anak” secara leksikal dimaknai sebagai keturunan sedangkan kata “babi” secara leksikal dimaknai sebagai mamalia atau hewan berkaki empat yang tinggal di

		<p>K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			<p>lebih besar, kepala berukuran besar dengan moncong panjang, memiliki tulang prenasal yang khusus dan tulang rawan yang berbentuk cakram pada bagian ujungnya (n kas) umpatan yang sangat kasar</p>	<p>tempat kotor dan berlumpur.</p>
2	muslim ccd	<p>S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina agama K: marah I: fitur pesan teks di dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	Frasa	KBFr02	<p>Muslim (n) penganut agama islam Cacat (n) kekurangan yang menyebabkan nilai atau mutunya kurang baik atau kurang sempurna (yang terdapat pada badan, benda, batin, atau akhlak)</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “muslim ccd”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata “muslim” dan “ccd/cacat” namun tidak memiliki fungsi predikat. Frasa “muslim cacat” secara leksikal dapat dimaknai sebagai penganut agama islam yang memiliki kekurangan secara fisik.</p>
3	anak lonntee	<p>S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status</p>	Frasa	KBFr03	<p>Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Lonte (n kas) perempuan jalang; wanita tunasusila; pelacur; sundal; jobong; cabo;</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak lonte”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata yakni “anak” dan “lonte” namun tidak memiliki fungsi predikat. Frasa “anak lonte” secara leksikal dimaknai sebagai keturunan dari wanita jalang atau pelacur.</p>

		<p>K: marah I: fitur pesan teks di akhir permainan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			munci	
4	jawa 4su	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina ras K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	Frasa	KBFr04	<p>Jawa (n) suku bangsa yang mendiami Pulau Jawa Asu (n Jaw) anjing (n) mamalia karnivor yang persebarannya paling luas, memiliki berat tubuh berkisar antara 1—60 kg</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “4su”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata dan tidak memiliki predikat. Kata “Asu” berasal dari bahasa Jawa yakni anjing yang secara leksikal berarti hewan berkaki empat dan menggonggong.</p>
5	k000ntoll	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah</p>	Kata	KBKt05	<p>Kontol (n) kemaluan laki-laki; zakar</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “kontol”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kata karena merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Kata “kontol” secara leksikal berarti kemaluan laki-laki.</p>

		I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
6	ANAK LONTTE ASSSU	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Frasa	KBFr06	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Lonte (n kas) perempuan jalang; wanita tunasusila; pelacur; sundal; jobong; cabo; munci Asu (n Jaw) anjing (n) mamalia karnivor yang persebarannya paling luas, memiliki berat tubuh berkisar antara 1—60 kg	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak lonte asu”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari tiga kata yakni “anak”, “lonte” dan “asu” tetapi tidak memiliki fungsi predikat. Secara leksikal frasa tersebut dapat dimaknai sebagai anak dari seekor anjing pelacur.
7	konttol	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar	kata	KBKt07	Kontol (n) kemaluan laki-laki; zakar	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “konto”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kata karena merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Secara leksikal kata tersebut dapat dimaknai sebagai kemaluan laki-laki.

		di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
8	Anak lomtee babu	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Frasa	KBFr08	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Lonte (n kas) perempuan jalang; wanita tunasusila; pelacur; sundal; jobong; cabo; munci Babu (n) budak; pembantu; pelayan	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak lonte babu”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari tiga kata yakni “anak”, “lonte” dan “babu” tetapi tidak memiliki fungsi predikat. Secara leksikal frasa tersebut memiliki makna sebagai anak dari pelayan sundal.
9	jawa t00101	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina ras K: marah I: kolom komentar di album	Frasa	KBFr09	Jawa (n) suku bangsa yang mendiami Pulau Jawa Tolol (a) sangat bodoh; bebal	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “jawa tolol”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata yang tidak memiliki fungsi predikat. Frasa “jawa tolol” secara leksikal berarti penduduk pulau jawa yang sangat bodoh.

		N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
10	Goblk kau rumah di mn biar ku datang	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: meminta informasi pribadi A: mengancam keamanan K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Kalimat	KBKlm10	Datang (v) tiba di tempat tujuan; hadir Datangi -i (v) penambahan sufiks -i pada kata “datang” dapat dimaknai sebagai upaya untuk menghadiri atau menjumpai.	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “goblok kau rumah dimana biar ku datang”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk meminta
11	anak lonte	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album	Frasa	KBFr11	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Lonte (n kas) perempuan jalang; wanita tunasusila; pelacur; sundal; jobong; cabo; munci	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak lonte”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata yang bersifat nonpredikatif. Secara leksikal data tersebut dapat dimaknai sebagai keturunan dari seorang pelacur.

		N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
12	anak binatang	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Frasa	KBFr12	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Binatang (n) makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan, tetapi tidak berakal budi	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak binatang”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata yang bersifat nonpredikatif. Secara leksikal data tersebut dapat dimaknai sebagai keturunan dari makhluk yang tidak berakal.
13	babi	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar di album N: -	Kata	KBKt13	Babi (n) mamalia berkuku genap, memiliki empat jari dengan dua jari tengah berukuran lebih besar, kepala berukuran besar dengan moncong panjang, memiliki tulang prenasal yang khusus dan tulang rawan yang berbentuk cakram pada bagian ujungnya (n kas) umpatan yang sangat kasar	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “babi”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kata karena merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Secara leksikal kata tersebut memiliki makna sebagai mamalia berkaki empat yang memiliki moncong dan hidup di tempat berlumpur.

		G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
14	ank anjink	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Frasa	KBFr14	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Anjing (n) mamalia karnivor yang persebarannya paling luas, memiliki berat tubuh berkisar antara 1—60 kg	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak anjing”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan frasa karena terdiri dari dua kata yaitu “anak” dan “anjing” yang bersifat nonpredikatif. Secara leksikal frasa tersebut dapat dimaknai sebagai keturunan dari hewan karnivora berkaki empat yang dapat menggonggong.
15	si anak lonte solo diatas noh KWKW	S: sistem acak, suasana puas P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: bahagia I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa	Kalimat	KBKlm15	Anak (n) keturunan pertama; manusia atau hewan yang lebih kecil Lonte (n kas) perempuan jalang; wanita tunasusila; pelacur; sundal; jobong; cabo; munci	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “anak lonte”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut secara leksikal dimaknai sebagai upaya penutur untuk menghina dan menghasut secara bersamaan.

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

		Indonesia ragam tak resmi				
16	report aja rame rame	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengajak orang lain melaporkan pemain</p> <p>A: menghasut</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di akhir pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	Kalimat	KBKlm16	<p>Report (Bahasa) Lapo; laporkan; melaporkan</p> <p>Lapor (v) memberi tahu</p> <p>Ramai (a) banyak; riuh</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada tuturan tersebut adalah “report aja rame rame”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut secara leksikal dimaknai sebagai upaya penutur untuk memengaruhi lawan tutur untuk melaporkan orang lain.</p>
17	knt001	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina fisik</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di akhir pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa</p>	Kata	KBKt17	<p>Kontol (n) kemaluan laki-laki; zakar</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “kontol”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kata karena merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Secara leksikal kata tersebut memiliki makna sebagai kemaluan laki-laki.</p>

		Indonesia ragam tak resmi				
18	10nT	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina status</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di akhir pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	Kata	KBKt18	<p>Lonte (n kas) perempuan jalang; wanita tunasusila; pelacur; sundal; jobong; cabo; munci</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “lonte”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kata karena merupakan satuan yang dapat berdiri sendiri tanpa satuan lain dan dapat membentuk suatu makna bebas. Secara leksikal kata tersebut memiliki makna sebagai perempuan jalang</p>
19	ripot layla	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengajak orang lain melaporkan pemain</p> <p>A: menghasut</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di dalam pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa</p>	Kalimat	KBKlm19	<p>Report (Bahasa) lapor; laporkan; melaporkan</p> <p>Lapor (v) memberi tahu</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “ripot layla”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk meminta lawan tutur untuk melaporkan orang lain.</p>

		Indonesia ragam tak resmi				
20	ALL BANTU REPORT XAVIER	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengajak orang lain melaporkan pemain</p> <p>A: menghasut</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di akhir pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	Kalimat	KBKlm20	<p>Report (Bahasa) lapor; laporkan; melaporkan</p> <p>Lapor (v) memberi tahu</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “ALL BANTU REPORT XAVIER”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk meminta lawan tutur untuk melaporkan orang lain.</p>
21	report fanny	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengajak orang lain melaporkan pemain</p> <p>A: menghasut</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di dalam pertandingan</p>	Kalimat	KBKlm21	<p>Report (Bahasa) lapor; laporkan; melaporkan</p> <p>Lapor (v) memberi tahu</p>	<p>Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “report fanny”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk meminta lawan tutur untuk melaporkan orang lain.</p>

		N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
22	report iritel MAKRO nya ketinggian	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengajak orang lain melaporkan pemain A: menghasut K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Kalimat	KBKIm22	Report (Bahasa) lapor; laporkan; melaporkan Lapor (v) memberi tahu	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “report iritel MAKRO nya ketinggian”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk meminta lawan tutur untuk melaporkan orang lain.
23	Sini bagi wa biar ku habisi kau	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: meminta informasi pribadi A: mengancam keamanan K: marah I: fitur pesan teks	Kalimat	KBKIm23	Habis (v) tak bersisa; tamat; selesai Habis -i (v) penambahan sufiks -i pada kata “habis” dapat dimaknai sebagai upaya untuk menyelesaikan atau menamatkan hidup orang lain	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “Sini bagi wa biar ku habisi kau”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk meminta data pribadi dengan maksud membahayakan lawan tutur

		dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
24	belum pernah aja kuinjak kepalamu	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengintimidasi lawan tutur A: mengancam orang lain K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Kalimat	KBKIm24	Injak (v) letakkan kaki (ke tanah, permukaan, dan sebagainya)	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “belum pernah aja kuinjak kepalamu”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk mengintimidasi lawan tutur
25	Mau kubuat muntah paku kau	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengintimidasi lawan tutur A: mengancam K: marah I: fitur pesan teks	Kalimat	KBKIm25	Muntah (v) keluar Kembali (tentang makanan, minuman, dan sebagainya) (n) barang yang dimuntahkan; muntahan	Bentuk kejahatan berbahasa pada data tersebut adalah “mau kubuat muntah paku kau”. Bentuk tersebut termasuk dalam satuan kalimat karena terdiri dari beberapa kata dan menggambarkan satu pokok pikiran yang lengkap. Kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai ekspresi penutur yang berupaya untuk mengintimidasi lawan tutur.

		dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi				
--	--	---	--	--	--	--

Lampiran E. Instrumen Analisis Data Berdasarkan Fungsi Tuturan Pemain *Mobile Legends*

No	Data		Fungsi Tuturan	Kode	Interpretasi Data
	Tuturan	Konteks			
1	anak b@bi	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Fungsi Konfliktif Menghina	FTHi01	Tuturan "anak b@bi" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana kesal penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan fisik lawan tutur dengan kata "babi" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di akhir permainan.

2	muslim ccd	<p>S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina agama K: marah I: fitur pesan teks di dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konfliktif Menghina</p>	<p>FTHi02</p>	<p>Tuturan "muslim ccd" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur Ilokusi Direktif karena selain menggambarkan suasana benci, penutur juga berupaya agar lawan tutur berhenti mengirim pesan dalam permainan. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan agama lawan tutur dengan frasa "muslim cacat" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks langsung dalam permainan.</p>
3	anak lonntee	<p>S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks di akhir permainan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konfliktif Menghina</p>	<p>FTHi03</p>	<p>Tuturan "anak lonnte" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan status lawan tutur dengan frasa "anak lonte" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks langsung dalam permainan.</p>
4	jawa 4su	<p>S: sistem acak, suasana benci</p>	<p>Fungsi Konfliktif Menghina</p>	<p>FTHi04</p>	<p>Tuturan "Jawa 4su" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan</p>

		<p>P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina ras K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			<p>hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur berniat merendahkan ras lawan tutur dengan frasa "jawa asu" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.</p>
5	k000ntoll	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konflikatif Menghina</p>	FTHi05	<p>Tuturan "k000ntoll" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur Ilokusi Direktif karena selain menggambarkan suasana benci, penutur juga berupaya agar lawan tutur meningkatkan kemampuan bermainnya. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur berniat merendahkan lawan tutur dengan kata "kontol" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.</p>
6	ANAK LONTTE ASSSU	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal</p>	<p>Fungsi Konflikatif Menghina</p>	FTHi06	<p>Tuturan "ANAK LONTTE ASSSU" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur.</p>

		<p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina status</p> <p>K: marah</p> <p>I: kolom komentar di album</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			<p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan status lawan tutur dengan frasa "ANAK LONTTE ASSSU" tanpa mengindahkan unsur etika.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.</p>
7	konttol	<p>S: sistem acak, suasana benci</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina fisik</p> <p>K: marah</p> <p>I: kolom komentar di album</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konfliktif</p> <p>Menghina</p>	FTHi07	<p>Tuturan "konttol" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan disik lawan tutur dengan kata "kontol" tanpa mengindahkan unsur etika.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.</p>
8	Anak lomteee babu	<p>S: sistem acak, suasana benci</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p>	<p>Fungsi Konfliktif</p> <p>Menghina</p>	FTHi08	<p>Tuturan "Anak lomteee babu" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur Ilokusi Direktif karena selain menggambarkan suasana benci, penutur juga berupaya agar lawan tutur berhenti bermain ML.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan status lawan tutur dengan frasa</p>

		<p>A: menghina status K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			<p>"anak lonte" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.</p>
9	jawa t00l0l	<p>S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina ras K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konfliktif Menghina</p>	<p>FTHi09</p>	<p>Tuturan "Jawa t00l0l" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan ras lawan tutur dengan frasa "jawa tolol" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.</p>
10	Goblk kau rumah di mn biar ku datang	<p>S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: meminta informasi pribadi A: mengancam keamanan</p>	<p>Fungsi Konfliktif Mengancam</p>	<p>FTAn10</p>	<p>Tuturan "Goblk kau rumah dimana biar ku datang" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur Ilokusi deklaratif karena selain menyatakan perasaan murka, penutur juga berniat untuk menciptakan kondisi tertekan dan takut terhadap lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif yakni penutur bermaksud mengancam dengan cara meminta</p>

		<p>K: marah</p> <p>I: kolom komentar di album</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			<p>informasi pribadi berupa alamat lawan tutur.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa ancaman karena upaya penutur untuk melakukan intimidasi kepada lawan tutur melalui kesadaran lawan tutur tentang niat penutur.</p>
11	anak lonte	<p>S: sistem acak, suasana benci</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina status</p> <p>K: marah</p> <p>I: kolom komentar di album</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi konflikatif menghina</p>	FTHi11	<p>Tuturan "anak lonte" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur berniat merendahkan status lawan tutur tanpa mengindahkan unsur etika dan sopan santun.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui kolom komentar di album foto.</p>
12	anak binatang	<p>S: sistem acak, suasana benci</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: merendahkan orang lain</p> <p>A: menghina status</p> <p>K: marah</p> <p>I: kolom komentar di</p>	<p>Fungsi Konflikatif Menghina</p>	FTHi12	<p>Tuturan "anak binatang" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur berniat merendahkan fisik lawan tutur dengan frasa "anak binatang" tanpa mengindahkan unsur etika.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan</p>

		album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi			lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.
13	babi	S: sistem acak, suasana benci P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: kolom komentar di album N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Fungsi Konfliktif Menghina	FTHi13	Tuturan "babi" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan fisik lawan tutur dengan kata "babi" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks di profil lawan tutur.
14	ank anjink	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: -	Fungsi Konfliktif Menghina	FTHi14	Tuturan "ank anjink" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur Ilokusi Direktif karena selain menggambarkan suasana benci, penutur juga berupaya agar lawan tutur berhenti mengirim pesan dalam permainan. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan status lawan tutur dengan frasa "anak anjing" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan

		G: bahasa Indonesia ragam tak resmi			diketahui umum melalui fitur pesan teks langsung dalam permainan.
15	si anak l0ntee solo diatas noh KWKW	S: sistem acak, suasana puas P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: bahagia I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Fungsi Konflikatif Menghina dan menghasut	<ul style="list-style-type: none"> • FTHi15 • FTHa15 	<p>Tuturan "si anak l0ntee solo diatas noh KWKW" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur perlokusi representatif karena penutur menyebutkan posisi dari lawan tutur dalam permainan dan berupaya memengaruhi lawan agar menyerang lawan tuturnya.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur berniat merendahkan status lawan tutur dengan frasa "anak lonte" tanpa mengindahkan unsur etika.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan dan hasutan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks langsung dalam permainan serta memberikan informasi kepada lawan mengenai posisi lawan tutur.</p>
16	report aja rame rame	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengajak orang lain melaporkan pemain A: menghasut K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: -	Fungsi Konflikatif Menghasut	FTHa16	<p>Tuturan "report aja rame rame" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi direktif karena selain menggambarkan suasana kesal, tuturan tersebut juga meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur melalui sistem ML.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur bermaksud mengajak orang lain melaporkan lawan tutur dengan kata "report".</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa hasutan karena penutur melakukan tindakan merugikan lawan tutur dengan mengajak orang lain secara</p>

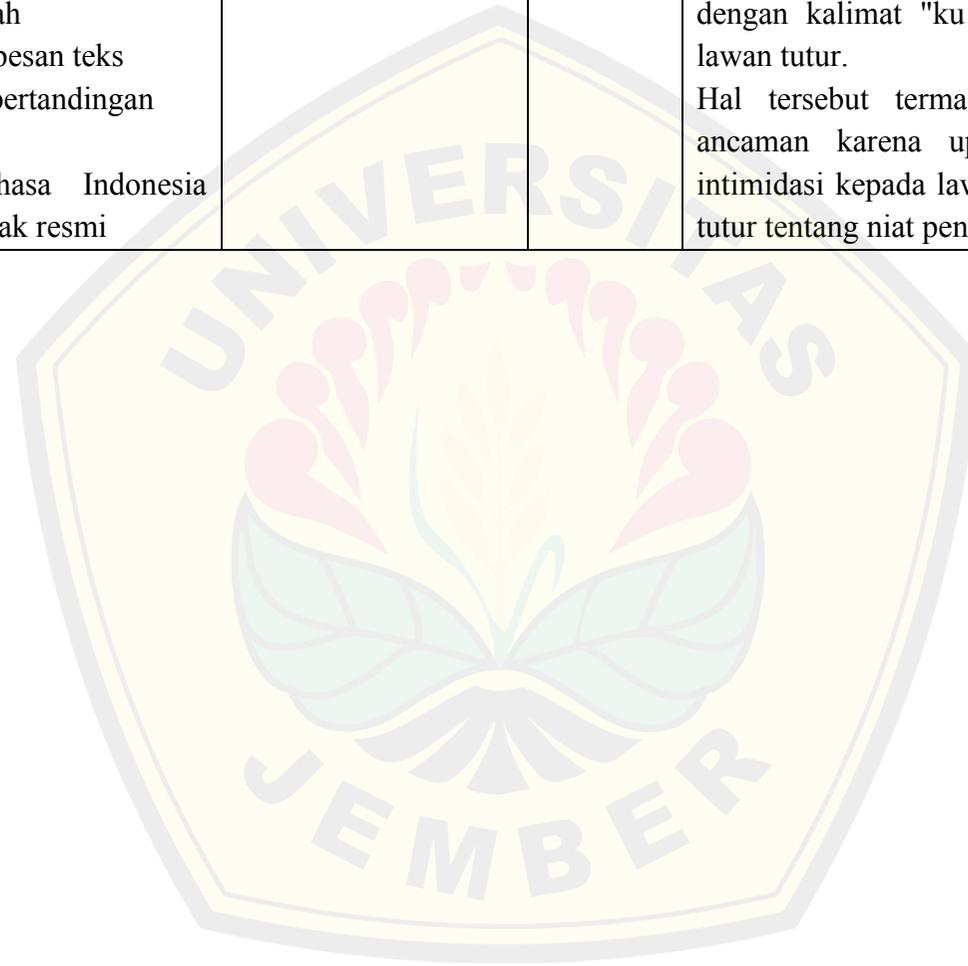
		G: bahasa Indonesia ragam tak resmi			langsung di muka umum untuk melakukan pelaporan pada sistem ML.
17	knt001	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina fisik K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Fungsi Konfliktif Menghina	FTHi17	Tuturan "knt001" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan disik lawan tutur dengan kata "kontol" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks langsung dalam permainan.
18	10nT	S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: merendahkan orang lain A: menghina status K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Fungsi Konfliktif Menghina	FTHi18	Tuturan "10nT" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur lokusi ekspresif karena tuturan hanya menggambarkan suasana benci penutur kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konfliktif penutur berniat merendahkan status lawan tutur dengan kata "lonte" tanpa mengindahkan unsur etika. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa penghinaan karena upaya penutur untuk merendahkan lawan tutur dilakukan secara terang-terangan dan diketahui umum melalui fitur pesan teks langsung dalam permainan ML.

19	ripot layla	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengajak orang lain melaporkan pemain</p> <p>A: menghasut</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di dalam pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konflikatif</p> <p>Menghasut</p>	<p>FTHa19</p>	<p>Tuturan "ripot layla" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi direktif karena selain menggambarkan suasana kesal, tuturan tersebut juga meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur melalui sistem ML.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif penutur bermaksud mengajak orang lain melaporkan lawan tutur dengan kata "ripot (report)" atau laporkan.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa hasutan karena penutur melakukan tindakan merugikan lawan tutur dengan mengajak orang lain secara langsung di muka umum untuk melakukan pelaporan pada sistem ML.</p>
20	ALL BANTU REPORT XAVIER	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p> <p>P: rekan tim yang tidak saling kenal</p> <p>E: mengajak orang lain melaporkan pemain</p> <p>A: menghasut</p> <p>K: marah</p> <p>I: fitur pesan teks di akhir pertandingan</p> <p>N: -</p> <p>G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	<p>Fungsi Konflikatif</p> <p>Menghasut</p>	<p>FTHa20</p>	<p>Tuturan "ALL BANTU REPORT XAVIER" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi direktif karena selain menggambarkan suasana kesal, tuturan tersebut juga meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur melalui sistem ML.</p> <p>Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif karena penutur bermaksud mengajak orang lain melaporkan lawan tutur dengan kata "report" atau laporkan.</p> <p>Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa hasutan karena penutur melakukan tindakan merugikan lawan tutur dengan mengajak orang lain secara langsung di muka umum untuk melakukan pelaporan pada sistem ML.</p>
21	report fanny	<p>S: sistem acak, suasana kesal</p>	<p>Fungsi Konflikatif</p> <p>Menghasut</p>	<p>FTHa21</p>	<p>Tuturan "report fanny" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi direktif karena</p>

		<p>P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengajak orang lain melaporkan pemain A: menghasut K: marah I: fitur pesan teks di dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>			<p>selain menggambarkan suasana kesal, tuturan tersebut juga meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur melalui sistem ML. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif karena penutur bermaksud mengajak orang lain melaporkan lawan tutur dengan kata "report" atau laporkan. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa hasutan karena penutur melakukan tindakan merugikan lawan tutur dengan mengajak orang lain secara langsung di muka umum untuk melakukan pelaporan pada sistem ML.</p>
22	report iritel MAKRO nya ketinggian	<p>S: sistem acak, suasana kesal P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengajak orang lain melaporkan pemain A: menghasut K: marah I: fitur pesan teks di akhir pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>	Fungsi Konflikatif Menghasut	FTHa22	<p>Tuturan "report iritel MAKRO nya ketinggian" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi direktif karena selain menggambarkan suasana kesal, tuturan tersebut juga meminta orang lain untuk melaporkan lawan tutur melalui sistem ML. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif karena penutur bermaksud mengajak orang lain melaporkan lawan tutur dengan kata "report" atau laporkan. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa hasutan karena penutur melakukan tindakan merugikan lawan tutur dengan mengajak orang lain secara langsung di muka umum untuk melakukan pelaporan pada sistem ML.</p>
23	Sini bagi wa biar ku habisi kau	<p>S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal</p>	Fungsi Konflikatif Mengancam	FTAn23	<p>Tuturan "Sini bagi wa biar ku habisi kau" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi deklaratif karena selain menggambarkan suasana murka, penutur juga berupaya mendiskriminasi lawan</p>

		E: meminta informasi pribadi A: mengancam keamanan K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi			tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif yakni penutur bermaksud mengancam dengan cara meminta informasi pribadi berupa kontak <i>whats app</i> lawan tutur. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa ancaman karena upaya penutur untuk melakukan intimidasi kepada lawan tutur melalui kesadaran lawan tutur tentang niat penutur.
24	belum pernah aja kuinjak kepalamu	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal E: mengintimidasi lawan tutur A: mengancam orang lain K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi	Fungsi Konflikatif Mengancam	FTAn24	Tuturan "belum pernah aja ku injak kepalamu" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi deklaratif karena selain menggambarkan suasana murka, penutur juga berusaha untuk menciptakan kondisi tertekan dan takut kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif yakni mengancam dengan cara melakukan kekerasan verbal dengan kalimat "ku injak kepalamu" kepada lawan tutur. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa ancaman karena upaya penutur untuk melakukan intimidasi kepada lawan tutur melalui kesadaran lawan tutur tentang niat penutur.
25	Mau kubuat muntah paku kau	S: sistem acak, suasana murka P: rekan tim yang tidak saling kenal	Fungsi Konflikatif Mengancam	FTAn25	Tuturan "Mau ku buat muntah paku kau" berdasarkan konteksnya termasuk dalam jenis tindak tutur ilokusi deklaratif karena selain menggambarkan suasana murka, penutur juga berusaha untuk menciptakan

		<p>E: mengintimidasi lawan tutur A: mengancam K: marah I: fitur pesan teks dalam pertandingan N: - G: bahasa Indonesia ragam tak resmi</p>		<p>kondisi tertekan dan takut kepada lawan tutur. Fungsi dalam tuturan tersebut adalah konflikatif yakni mengancam dengan cara melakukan kekerasan verbal dengan kalimat "ku buat muntah paku kau" kepada lawan tutur. Hal tersebut termasuk dalam kejahatan berbahasa ancaman karena upaya penutur untuk melakukan intimidasi kepada lawan tutur melalui kesadaran lawan tutur tentang niat penutur.</p>
--	--	---	--	---



AUTOBIOGRAFI



Sandi Nirwana

Lahir di Jember, 01 Februari 1998. Anak sulung dari pasangan Bapak Safii dan Ibu Fatima. Memiliki satu adik kandung dengan nama Gunawan Sujud Dwi Rakasiwi. Penulis memulai jenjang pendidikan formal di TK Kartika IX, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri Manggisan 01 Tanggul dan lulus pada tahun 2010. Penulis melanjutkan jenjang pendidikan pertama menengah pertama di SMP Negeri 3 Tanggul dan lulus pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMK PGRI 3 Tanggul hingga lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Jember melalui program SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Penulis menjadi mahasiswa Universitas Jember di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Berkat ridha Allah SWT. dan doa serta dukungan dari orang-orang terkasih, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Kajian Linguistik Forensik pada Bahasa Pemain *Mobile Legends*” sebagai salah satu syarat menuntaskan studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.