

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Umpatan atau makian merupakan salah satu sarana ekspresi diri bagi seorang penutur untuk mengungkapkan ekspresinya, misalnya dalam hal kebencian, ketidaksenangan, atau ketidakpuasan terhadap situasi yang sedang dihadapi oleh si penutur, (Wijana dan Rohmadi, 2013: 109). Umpatan merupakan sesuatu yang dianggap tabu dan melanggar norma yang berlaku di masyarakat. Anggreni, dkk (2018:122) menjelaskan bahwa umpatan adalah bagian dari ujaran kebencian. Umpatan merupakan fenomena linguistik yang sering kali ditampilkan dalam berbagai media seperti majalah, koran, atau film.

Kata atau frasa yang dituturkan seseorang dalam bentuk umpatan dapat dipicu oleh berbagai situasi dan kondisi. Umpatan tersebut dapat diucapkan langsung secara lisan maupun ditulis dan ditampilkan di berbagai media. Salah satu media yang memungkinkan seseorang untuk melakukan umpatan adalah media youtube. Media yang biasanya menampilkan berbagai video dari konten kreator (orang yang membuat konten tertentu di suatu media) ini mencakup berbagai jenis video, salah satunya dengan tema permainan dalam jaringan atau biasa dikenal dengan *game online*. Video yang memuat tentang *game online* biasanya berisi tentang analisis permainan, cara bermain, tips dan trik, atau video kreatif lainnya yang dibuat sedemikian rupa agar menarik minat penonton.

Game online terdiri dari berbagai tipe, ada yang bertipe strategi, tipe simulasi, tipe petualangan, tipe peperangan, tipe aksi, dan tipe lainnya. Salah satu *game* yang banyak dimainkan dan dijadikan konten dalam media youtube adalah Mobile Legend. Mobile Legend merupakan salah satu permainan dalam jaringan paling populer di dunia. Pada November 2019, permainan ini tercatat sebagai *game online* paling populer, yang telah diunduh lebih dari 100 juta kali dan memiliki pemain yang cukup setia, (Oktarini: 2019).

Permainan ini sering dimainkan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan, bahkan juga sering dimainkan oleh tokoh publik dan pemerintahan, salah satunya seperti menteri Rudiantara yang juga gemar bermain Mobile Legend. Menariknya, permainan ini juga sudah dipertandingkan secara resmi di tingkat dunia. Permainan ini menjadi salah satu cabang olahraga pada turnamen internasional, seperti di Sea Games, Mobile Legend Southeas Asia Cup (MSC), hingga M1 World Championship 2019.

Mobile Legend tidak hanya berfungsi sebagai sarana hobi, namun juga sebagai sarana pekerjaan. Seorang pemain *game* profesional (*Pro Player*) bisa mendapatkan uang dengan menjadi joki, mengikuti turnamen, atau membuat konten di media youtube atau lebih dikenal dengan *youtuber gaming*. Ada banyak *youtuber gaming* di dunia ini. *Youtuber* tersebut memiliki keunikan tersendiri dalam menampilkan video bermain *game*-nya. Dari banyaknya *youtuber* tersebut, penulis memilih lima *youtuber* dari Indonesia dengan kategori memiliki *subscriber* paling banyak di bidang permainan Mobile Legend. Mereka adalah Jess no Limit,

BrandonKent Everything, RRQ Lemon, Noob Queen, dan Vy Gaming. Alasan memilih mereka sebagai bahan penelitian karena mereka memiliki subscriber lebih banyak dari *youtuber gaming* yang lain serta rutin membagikan video mengenai analisis, tips atau trik memakai *hero*, maupun melakukan aksi *prank* (lelucon).

Mobile Legend merupakan permianan bertipe *Mobile Online Battle Arena* (Moba) yang dimainkan tim versus tim, yang beranggotakan lima pemain dalam satu tim. Kadang kala, *youtuber gaming* tidak hanya menampilkan analisis atau cara memainkan *hero* Mobile Legend di channel youtubanya, namun juga melakukan inovasi seperti aksi *prank* (lelucon). Aksi *prank* ini tentu menimbulkan reaksi dari teman satu timnya. Reaksi tersebut dapat diekspresikan salah satunya dengan menuturkan atau menuliskan kata umpatan. *Youtuber gaming* kadang juga ikut mengumpat sebagai ekpresi keterkejutan, keheranan, kekesalan, atau marah karena sedang berada dalam situasi tertekan, yang dalam hal ini situasi timnya sulit untuk memenangkan permainan, seperti yang terdapat pada data berikut:

1. Video yang diunggah oleh *youtuber* dengan nama akun Jess no Limit dengan judul “Dua Orang Tim AFK di Mythic, Bisa Menang” pada tanggal 9 Mei 2020.

Jess no Limit : **kurang ajar, kurang ajar, kurang ajar**. Oke, ditendang kita ya *guys* ya.
'**kurang ajar, kurang ajar, kurang ajar**. Oke, kita ditendang ya teman-teman.'

Jess no Limit: Mati dia ya, oke.
'dia mati ya, oke'

Tim lawan: **Fak tim (fuck tim)**

‘tim keparat’

Saat itu, Jess no Limit menggunakan Hero Claude. Saat bermain, Jess dikepung oleh musuh dan akhirnya mati. Saat bermain, ia mengucapkan kata **kurang ajar** sebanyak tiga kali ketika *hero* yang ia gunakan ditendang oleh tim musuh. Jess pun membalas tim lawan. Ia membunuh *hero* Chou yang tadi menendangnya. Tim lawan pun akhirnya kalah, dan salah seorang dari tim lawan menuliskan kata **fak tim** sebagai bentuk kekesalannya karena mengalami kekalahan.

2. Video yang diunggah oleh *youtuber* dengan nama akun BrandonKent Everything dengan judul “KANGEN BGT MAIN INI MM GILA! GA SABAR BAKAL DI REVAMP! KITA PERPISAHAN DLU DAH! BANTAI!

Brandonkent: ... ini gua lagi solo *guys* ya, semoga temen-temen gua ini gak **cupu** *guys* ya, parah *men*.

... ‘ini saya lagi solo ya teman-teman, semoga teman-teman saya ini tidak **cupu** ya teman-teman, parah *men*.’

Pada contoh nomor satu, tuturan **kurang ajar** yang dituturkan oleh pemilik akun *Jess no Limit* merupakan umpatan berbentuk kata majemuk yang referensinya berasal dari keadaan yang tidak menyenangkan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V versi Luring, kata **kurang ajar** bermakna tidak sopan, tidak tahu sopan santun. Kata **fak** yang dituliskan oleh tim lawan merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris nonformal ‘*fuck*’. Kata **fuck** identik untuk memaki atau mengumpat. Kata ini merupakan kata yang berhubungan dengan aktivitas seksual atau bisa diartikan juga sebagai kata untuk menggambarkan kegiatan bersetubuh. Kata **fuck** dapat diartikan juga sebagai kata **keparat**, atau **sialan**. Kata **kurang ajar** dan kata **fak** digunakan sebagai bentuk ungkapan emosi dan ekspresi kesal dari si penutur.

Pada contoh nomor dua, tuturan **cupu** yang diucapkan oleh *youtuber* dengan nama akun Brandonkent Everything adalah umpatan berbentuk kata. umpatan **cupu** merupakan kata yang referensinya berasal dari keadaan yang tidak menyenangkan, yaitu keadaan mental yang buruk. Kata **cupu** bermakna **culun** atau **naif** dan tidak berpengalaman. Kata **cupu** digunakan oleh si *youtuber* sebagai bentuk penghinaan terhadap teman satu timnya.

Dari data di atas, tampak bahwa seorang *youtuber* mengumpat karena berbagai faktor kondisi dan situasi yang sedang dialaminya. Umpatan tersebut ada yang berbentuk kata dasar, dan ada pula yang berbentuk kata majemuk. Umpatan yang dituturkan berasal dari berbagai referensi yang tidak selalu ditunjukkan untuk memaki orang lain, namun juga sebagai wujud ekspresi kesal, marah, keterkejutan, dan sebagainya. Selain *youtuber*, beberapa teman satu tim atau tim lawan dari si *youtuber* kadang ikut mengumpat baik secara lisan atau dengan menuliskannya di kolom percakapan yang disediakan di dalam permainan Mobile Legend tersebut.

Media *youtube* memungkinkan siapa saja dapat mengakses dan menonton video dari berbagai *youtuber gaming* ini. Semakin sering seorang *youtuber* mengumpat, lama-kelamaan orang-orang yang menonton channel youtubanya akan terbiasa mendengar umpatan tersebut. Umpatan atau makian yang sering didengar itu mungkin saja dapat ditiru dan dituturkan pula oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga akan berdampak pada pengkasaran bahasa (disfemisme). Disfemisme adalah bahasa yang menyakitkan

dan digunakan oleh pembicara sebagai senjata untuk menyerang lawan, atau untuk meluapkan kekecewaan, kemarahan dan emosi negatif (frustasi). Penggunaan kata atau frasa dan ungkapan kasar yang membuat pendengar merasa risih, terganggu, dan tersakiti disebut *disfemisme*, (Laili, 2017: 111).

Untuk itu, penting melakukan penelitian mengenai umpatan yang sering dituturkan oleh *youtuber gaming*, yang dalam hal ini adalah umpatan yang terdapat di channel youtube *game online* dengan konten Mobile Legend dengan harapan agar penelitian yang dilakukan dapat menjadi wawasan dan sumber pengetahuan mengenai umpatan sebagai sarana pengungkapan ekspresi maupun emosi bagi seorang penutur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dalam empat hal sebagai berikut.

- a) Apa saja bentuk-bentuk umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend?
- b) Apa saja referensi dan makna dari umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend?
- c) Apa saja fungsi umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend?
- d) Apa saja faktor yang memengaruhi umpatan dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang ada sebagai berikut.

- a) Mendeskripsikan bentuk-bentuk umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend.
- b) Mendeskripsikan referensi dan makna umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend.
- c) Mendeskripsikan fungsi umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend.
- d) Mendeskripsikan faktor-faktor yang memengaruhi umpatan dalam channel youtube dengan Konten Mobile Legend?

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat sebagai sumber pengetahuan dan arsip untuk pengembangan bahasa dari bentuk umpatan, referensi, makna, dan fungsi dari umpatan. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber kekayaan bahasa yang dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini lebih dalam. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dan wawasan mengenai bentuk umpatan, referensi, makna, dan fungsi dari umpatan.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dari pengamatan yang dilakukan, penelitian mengenai umpatan dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend belum pernah dilakukan. Akan

tetapi, penelitian mengenai umpatan, makian, maupun ujaran seruan sudah pernah dilakukan baik penelitian secara perorangan, maupun secara berkelompok di antaranya:

1. Hamidulloh Ibda menulis artikel dengan judul “Penggunaan Umpatan Thelo, Jidor, Sikem, dan Sikak Sebagai Wujud Marah dan Ekspresi Budaya Warga Temanggung” (2019). Hasil dari penelitian tersebut memaparkan bahwa bentuk makian atau umpatan warga Temanggung terbagi atas dua yaitu makian bentuk kata dasar, dan makian berbentuk frasa. Dalam makian tersebut terdapat dua jenis makna yaitu sebagai wujud marah, serta perlawanan dan wujud ekspresi budaya yang menjadi bagian dari kearifan lokal di Temanggung.
2. Leni Syafyahya, menulis makalah pada kongres KBI (2018) yang berjudul “Ujaran Kebencian dalam Bahasa Indonesia: Kajian Bentuk dan Makna”. Dalam penelitian tersebut, Leni Syafyahya menyimpulkan bahwa bentuk ujaran kebencian dalam bahasa Indonesia, yaitu: penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi atau menghasut, dan menyebarkan hoax/berita bohong. Salah satu fungsi umpatan adalah sebagai bentuk penghinaan terhadap orang lain. Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang bentuk penghinaan dalam bahasa Indonesia, namun penulis juga mengkaji dari referensi, fungsi, dan makna umpatan.
3. Likha Sari Anggreni, Rino Ardhian, Haniefira Safantyarizka Lutfhi, Indriana Mega Kresna, dan Teguh Budi Santoso menulis artikel tentang “Penggunaan Kata Umpatan di Twitter Berdasarkan Gender di Pilkada Sumatera Utara 2018”

(2018). Hasil dari penelitian tersebut adalah akun Twitter dengan ciri pemilik laki-laki lebih dominan melakukan umpatan dibandingkan dengan akun Twitter dengan ciri pemilik perempuan. Ada enam jenis umpatan yang ditemui pada pilkada Sumatera Utara 2018, yaitu: umpatan dari kata sifat, kata benda, kata kerja, nama hewan, umpatan berbahasa asing, dan kata keterangan. Persamaan dari penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian Anggreni, dkk terletak pada bentuk umpatan yang ada di media sosial, namun perbedaannya terletak pada media yang diteliti yaitu media youtube, dan tidak meneliti umpatan berdasarkan gender.

4. Khalimatusa Diyah, (Universitas Airlangga, 2018) menulis skripsi tentang “Penggunaan Umpatan dalam Acara Pesbukers: Kajian Sociolinguistik”. Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Khalimatusa Diyah adalah bentuk umpatan dalam acara Pesbukers meliputi umpatan menggunakan kata berjenis hewan, anggota tubuh, kondisi atau keadaan, makhluk halus, kata sifat, dan jenis profesi. Fungsi dari umpatan tersebut sebagai bentuk ungkapan jengkel, sindiran, dan ungkapan hinaan. Penelitian yang penulis lakukan sama seperti yang dilakukan oleh Khalimatusa Diyah, namun media yang diteliti berbeda, penulis meneliti di media youtube serta mengkaji mengenai makna umpatan.
5. Leni syafyahya, menulis artikel berjudul “Konsep Ujaran Seruan dalam Bahasa Minangkabau: Sebagai Dasar Pembangunan Karakter Bangsa” (2017). Hasilnya, ujaran seruan dalam bahasa Minangkabau terbagi ke dalam dua bentuk, yaitu bentuk lengkap dan bentuk tidak lengkap. Bentuk ujaran seruan yang lengkap

dapat digunakan dalam berbagai keadaan seperti keadaan senang, keadaan marah, maupun keadaan sedih. Bentuk tidak lengkap dari ujaran seruan terbagi atas bentuk teriakan, bentuk kutukan, bentuk umpatan, dan bentuk panggilan minta perhatian. Makna yang terdapat pada ujaran seruan dalam bahasa Minangkabau yaitu makna denotasi, makna konotatif dan makna emotif. Persamaan dari penelitian yang saat ini dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Leni Syafyahya adalah sama-sama meneliti tentang ujaran berbentuk umpatan, namun perbedaannya terdapat pada bahasa yang diteliti. Bahasa yang menjadi objek penelitian yang peneliti lakukan merupakan bahasa Indonesia yang dituturkan oleh *youtuber gaming*, serta meneliti terkait referensi fungsi, dan makna dari umpatan tersebut.

6. Rai Bagus Triadi (2018), menulis artikel yang berjudul “Penggunaan Makian Bahasa Indonesia pada Media Sosial (Kajian Sociolinguistik)”. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa bentuk lingual yang digunakan untuk memaki di media sosial adalah bentuk lingual kata, bentuk lingual frasa, bentuk lingual klausa, dan bentuk lingual kalimat. Bentuk lingual yang paling banyak digunakan adalah bentuk lingual kata. Referensi dari makian tersebut adalah dari keadaan, hewan, benda, makhluk halus, bagian tubuh, kekerabatan dan profesi. Perbedaan kelas sosial dalam penelitian tersebut terdiri dari tiga indeks, yaitu indeks tingkat pendidikan, indeks usia, dan indeks jenis kelamin. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang bentuk dan referensi dari umpatan atau makian di media sosial. Perbedaannya terdapat pada media yang diteliti, penulis meneliti di media Youtube sedangkan Rai Bagus Triadi meneliti

di media Facebook. Penulis juga tidak mengkaji mengenai indeks yang mempengaruhi terjadinya makian.

7. Rachmad Rizky Putra (2013), meneliti tentang “Bentuk dan Fungsi Kata Umpatan pada Komunikasi Informal di Kalangan SMA Negeri 3 Surabaya: Kajian Sociolinguistik”. Hasil penelitian itu menjelaskan bahwa terdapat 10 jenis umpatan yang digunakan oleh siswa SMA Negeri 3 Surabaya, yaitu umpatan berjenis nama hewan, umpatan berjenis anggota tubuh, umpatan berjenis kata profesi, umpatan berjenis aktifitas, umpatan berjenis kata sifat, umpatan berjenis nama-nama makhluk halus, umpatan berjenis kata kekerabatan, umpatan berjenis kata benda, umpatan berjenis makanan, umpatan berbahasa asing. Fungsi dari Umpatan di lingkungan SMA Negeri 3 Surabaya dibagi menjadi lima fungsi yaitu: Umpatan sebagai bentuk ungkapan jengkel/rasa marah, ungkapan sebagai bentuk pengakraban suasana/ sapaan, umpatan sebagai bentuk ekspresi keterkejutan, umpatan sebagai bentuk rasa kagum atau takjub, umpatan sebagai bentuk sindiran. Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan yang dilakukan oleh Rachmad Rizky Putra adalah sama-sama meneliti tentang referensi umpatan. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan bukan termasuk penelitian lapangan, tetapi dilakukan di media youtube dan mengkaji mengenai bentuk, referensi, dan makna umpatan.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang dilakukan, terdapat beberapa persamaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan yang akan penulis lakukan. Persamaan itu adalah sama-sama mengkaji tentang bentuk umpatan, referensi

umpatan, fungsi umpatan, dan makna dari umpatan. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan yang telah dilakukan terdapat pada media yang diteliti, yakni media youtube, dan tidak mengkaji berdasarkan gender dari si penutur, indeks pendidikan, maupun indeks usia.

1.6 Metode Penelitian

Dalam suatu Penelitian dibutuhkan metode dan teknik untuk mendapatkan hasil penelitian. Metode dan teknik merupakan dua hal yang berbeda namun saling berkaitan. Sudaryanto (2015: 9) menyatakan bahwa metode adalah cara yang harus dilaksanakan atau diterapkan; teknik adalah cara melakukan atau menerapkan metode. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif.

Sudaryanto (2015: 8) membagi tahapan metode dalam suatu penelitian menjadi tiga tahapan, yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian analisis data.

1.6.1 Tahap Penyediaan Data

Dalam menyediakan data penelitian, peneliti akan menggunakan metode simak. Metode simak merupakan cara mendapatkan suatu data penelitian dengan menyimak tuturan atau pembicaraan, yang dalam hal ini peneliti menyimak tuturan dari youtuber di dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap, maksudnya peneliti dalam memanfaatkan data harus menyadap pembicaraan seseorang. Dalam hal ini,

peneliti menyadap umpatan-umpatan yang dituturkan, maupun yang ditulis dalam video di channel youtube dengan konten Mobile Legend.

Teknik lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC), yakni teknik yang hanya menyimak tuturan seseorang tanpa ikut terlibat dalam tuturan tersebut. Kemudian, peneliti menggunakan teknik rekam dan teknik catat. Peneliti merekam video dari youtuber gaming kemudian menyimak dan mencatat data yang diperoleh lalu mentranskripsikannya.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Selanjutnya, data yang telah didapatkan akan dianalisis menggunakan metode agih. Metode ini merupakan tahap analisis data yang alat penentunya berada di dalam bahasa itu sendiri (Sudaryanto, 2015: 18). Teknik dasar dari metode ini adalah teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) yang merupakan cara menganalisis data dengan membagi satuan lingual dari data menjadi beberapa bagian atau unsur, dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 2015: 37). Teknik lanjutan yang digunakan dalam metode ini adalah teknik ganti. Teknik ganti digunakan untuk menganalisis bentuk umpatan dengan cara mengganti umpatan dengan bentuk lain untuk mengetahui kelas kata atau kategori kata yang diganti dengan unsur pengganti.

Selain metode agih, dalam penelitian ini juga digunakan metode padan. Metode padan merupakan tahap analisis data yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa itu sendiri (Sudaryanto, 2015: 15). Berdasarkan alat penentunya, metode padan terbagi ke dalam lima jenis, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode padan referensial, yaitu metode yang alat penentunya adalah kenyataan yang ditunjuk oleh bahasa atau referen dari bahasa tersebut (Sudaryanto, 2015: 16). Teknik dasar yang digunakan dalam metode ini adalah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) yang alatnya berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Daya pilah yang dilakukan merupakan daya pilah sebagai pembeda referen. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS), yakni teknik menyamakan data-data dengan teori yang ada, yang dalam hal ini membandingkan umpatan dengan referensinya.

1.6.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Data yang telah dianalisis nantinya akan disajikan dalam bentuk metode informal, yakni penyajian hasil analisis data dengan penjelasan melalui untaian kata-kata yang rinci dan terurai (Sudaryanto, 2015: 241).

1.7 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan data sebagai satu kesatuan yang kemudian sebagiannya dipilih sebagai sampel ataupun tidak. Sementara itu, sampel merupakan data mentah yang dianggap dapat mewakili populasi untuk dianalisis (Sudaryanto,

1993:21). Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh umpatan yang terdapat dalam video yang diunggah di akun youtube dengan konten Mobile Legend. Sampel dari penelitian ini adalah umpatan yang terdapat dalam video yang diunggah oleh *youtuber gaming* dengan konten Mobile Legend dari pemilik akun bernama (1) Jess no Limit, (2) Brandonkent Everything, (3) Vy Gaming, (4) RRQ Lemon, dan (5) Noob Queen dari rentang waktu Maret sampai dengan Mei 2020.

Alasan memilih akun youtube di atas menjadi sampel penelitian karena akun tersebut merupakan akun dengan subscriber lebih dari 2,5 juta. Kelima akun ini merupakan akun yang cukup sering mengunggah video dengan konten Mobile Legend setiap minggunya. Setiap video yang diunggah rata-rata ditonton sebanyak 300 hingga 700 ribu kali, bahkan beberapa video yang diunggah salah satu akun seperti akun Jess no Limit dapat ditonton lebih dari tiga juta kali. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai dengan Mei 2020 hingga data terpenuhi atau jika data-data yang dihimpun sudah jenuh, atau terdapatnya data berulang.

Adapun alasan penulis memilih waktu penelitian dari bulan Maret hingga Mei 2020 dikarenakan bulan Maret merupakan jadwal pergantian *season* (musim) di dalam permainan Mobile Legend. Setiap *season* berlangsung selama 100 hari. Biasanya setiap pergantian *season*, Mobile Legend akan menghadirkan *hero* dan *skin* baru yang dapat dimainkan. Selain itu, pada bulan April juga berlangsung Final turnamen MPL Indonesia, yakni sebuah liga *e-sports* untuk penggemar Mobile Legend di Indonesia yang disiarkan diberbagai media seperti televisi, Facebook, dan Youtube, sehingga *youtuber gaming* akan banyak mengunggah video mengenai

analisis maupun mencoba *me-riview* (memberi penilaian) terhadap *hero* dan *skin* baru, serta hasil pertandingan dari liga *e-sport* tersebut. Dari banyaknya video yang diunggah tersebut, maka peluang mendapatkan data yang banyak dan beragam juga akan lebih besar.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari empat bab. Bab I mencakup pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, populasi dan sampel, serta sistematika penulisan. Bab II mencakup uraian landasan teori. Bab III mencakup analisis terhadap bentuk, referensi, makna, dan fungsi dari umpatan yang terdapat dalam channel youtube dengan konten Mobile Legend, dan uraian mengenai faktor umpatan. Bab IV mencakup tentang penutup dengan subbab simpulan dan saran.

