

## VULGARISME SEBAGAI HUMOR OLEH STREAMER GAMING YOUTUBE MILYHYA

Ayu Nadira Wulandari<sup>1</sup>, Jefri Fernando Purba<sup>2</sup>, Rudolf P. Situmorang<sup>3</sup>, NazarAlwi Yahya<sup>4</sup>

Program Studi Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan

Email: ayunadira@unimed.ac.id, barcelonalistas99@gmail.com, rsitumorang414@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk menjabarkan mengapa bahasa vulgarisme dianggap lucu dan mampu menarik penonton milenial dalam konten Youtube Milyhya yang berisikan kata-kata vulgar. Vulgarisme ialah variasi sosial yang cirinya adalah pemakaian bahasa oleh orang-orang yang kurang terpelajar atau dari kalangan yang tidak berpendidikan; biasanya orang-orang dan kalangan tersebut memperformansikan bahasa secara langsung dalam mengungkapkan maksudnya dan tidak mempertimbangkan bentuk bahasa, sehingga cenderung berkata-kata dengankasar. Objek penelitian ini adalah ujaran yang dituturkan oleh Manca dan teman-temannya dalam kanal Youtube bernama Milyhya pada episode "PUBG Indonesia –Voice to All, Lagu Random, Jadi Caster". Pengambilan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan simak-catat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan humaninstrument di mana peneliti mencari, mendapatkan, mengklasifikasikan, serta menganalisis data sendiri. Data yang ditemukan dalam video yang telah disebutkan antara lain: bodoh, bajingan, cao ni ma, bangsat, pantek, dan goblok. Hasil analisis menyebutkan bahwa alasan kelucuan, keterbalikan makna dengan ujaran, status kedekatan antar teman, ujaran ofensif dan memaki namun ada pengertian antar penuturdengan pendengar bahwa makna yang secara implisit berbeda adalah daya tarik kelucuan dan "slank vulgar" yang sedang digemari remaja milenial. Pada akhirnya, bahasa vulgarisme digunakan sebagai keseruan semata tanpa mendalami makna sesungguhnya dari kata tersebut.

**Kata kunci:** Bahasa, Vulgarisme, Kelucuan, Vulgar

### Abstract

This study aims to explain why vulgar language is considered funny and able to attract millennial audiences in Milyhya's Youtube content which contains vulgar words. Vulgarism is a social variation whose characteristics are: the use of language by people who are less educated or from uneducated circles; Usually these people and groups perform language directly in expressing their meaning and do not consider the form of the language, so they tend to speak harshly. The object of this research is the utterances spoken by Manca and his friends on a Youtube channel called Milyhya "sin the episode "PUBG Indonesia – Voice to All, Random Song, Jadi Caster". Data retrieval is done by means of documentation and note-taking. Data analysis was carried out using a human instrument where researchers searched for, obtained, classified, and analyzed their own data. The data found in the aforementioned videos include: stupid, bastard, cao ni ma, bastard, stupid, and stupid. The results of the analysis state that the reasons for cuteness, the inverse of meaning with speech, the status of closeness between friends, offensive and cursing speeches, but there is an understanding between speakers and listeners that the implicitly different meaning is the attraction of cuteness and "vulgar slank" which is being favored by millennial teenagers. In the end, the language of vulgarism is used as mere fun without exploring the true meaning of the word.

**Keywords:** Language, Vulgarisme, Humour, Vulgar

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh pada pola hidup masyarakat, baik dari segi ilmu pengetahuan, kebudayaan, sosial, dan lainnya. Kemajuan teknologi yang

pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014: 1). Dampak yang diberikan oleh perkembangan teknologi bagi kemaslahatan manusia di antaranya yaitu lebih cepat, lebih praktis, lebih efektif, sehingga manusia berlomba untuk dapat menyesuaikan diri juga dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif untuk menghasilkan teknologi baru yang dapat mempermudah kegiatan sehari-hari. Demikian juga halnya dalam segi permainan, pada era 90-an permainan tradisional begitu digandrungi oleh masyarakat seperti kelereng, lompat tali, petak umpet, dan sebagainya. Namun seiring berkembangnya zaman, permainan tersebut tergerus oleh waktu. Kalah saing dengan berbagai kecanggihan dan keseruan baru yang ditawarkan oleh permainan era digitalisasi sekarang ini . Akibat dari degradasi minat dan *role play* dari permainan tradisional tersebut, permainan baru berbasis digital pun hadir. Terlebih lagi didukung kenyamanan, kepraktisan, serta banyaknya varian genre *game* membuat anak-anak milenial tertarik untuk mencobainya.

Permainan-permainan di era modern tersebut ialah *Point Blank, Black, Clash of Clans, Call of Duty, Mobile Legend, PUBG*, dan lain sebagainya. Ada pun yang menjadi pusat perhatian ialah dengan kombinasi antara permainan daring dengan platform video bernama Youtube yang melahirkan *streamer gaming* atau ahlipermainan-permainan tersebut ke dalam bentuk video tutorial dan reaksi dari permainan era modern. Kemudian, seiring berjalannya waktu, besarnya minat anak-anak milenial terhadap tayangan video berbasis *gaming* melahirkan suatu peluang penghasil uang bernama *youtuber of streamer gaming* atau orang yang berkecimpung di dunia youtube dengan mengandalkan teknik bermain *gaming*..

Ada suatu fenomena sosial bagi para remaja milenial di mana kecenderungan menonton video-video seputar *gaming* untuk berbagai alasan. Seperti untuk mengetahui cara bermain yang baik, menambah wawasan seputar *gaming*, hingga hanya sebatas konsumsi kesenangan belaka. Akan tetapi, dari berbagai *youtuber gaming* yang populer, terdapat beberapa kesamaan di antara mereka, yaitu menggunakan bahasa vulgar. AbdulChaer (2007: 87) mengungkapkan bahwa vulgar adalah variasi sosial yang cirinya adalah pemakaian bahasa oleh orang-orang yang kurang terpelajar atau dari kalangan yang tidak berpendidikan; biasanya orang-orang dan kalangan tersebut memperformansikan bahasa secara langsung dalam mengungkapkan maksudnya dan tidak mempertimbangkan bentuk bahasanya, sehingga cenderung berkata-kata dengan kasar. Alasan menarik dari konten Youtube *gaming* bernuansa kata-kata vulgarisme karena dianggap lucu. Jadi, salah satu fenomena yang terjadi di media sosial adalah anggapan terhadap ujaran-ujaran vulgar oleh para pembuat konten Youtube dianggap keren, lucu, dan menarik. Suhardi (1989) mengatakan bahwa kelucuan itu dapat tercipta jika penutur atau aktor menyampaikan sesuatu dengan pemilihan

bunyi/intonasi pemaknaan, pertentangan atau penyelewengan dari aturan tertentu , serta kebiasaan atau budaya tertentu. Salah satu *youtuber gaming Indonesia* yang menggunakan kata-kata vulgarisme atau tabu adalah “Milyhya”. Milyhya terkenal karena parodinya memainkan berbagai permainan daring yang jenaka. Ia mempergunakan unsur kelucuan verbal untuk menarik minat penontonnya. Salah satunya ialah pemanfaatan kata-kata vulgar dalam konten video miliknya. Pertanyaan pun timbul mengapa video-video *gaming* yang memakai bahasa tabu atau tidak baik begitu diminati oleh remaja milenial saat ini?

Berkaitan dengan topik penelitian di atas, permasalahan penelitian yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Klasifikasi jenis kata-kata vulgarisme/tabu pada video “PUBG Indonesia – Voice to All, Lagu Random, Jadi Caster” pada kanal Youtube Milyhya” (2) Alasan mengapa kata-kata vulgarisme/tabu tersebut dapat dikatakan lucu?”. Penelitian ini ditujukan sebagai pemberi manfaat bagi pembaca agar mengetahui alasan mengapa kata-kata tabu dapat membuat kelucuan dan menarik bagi remaja milenial saat ini, terkhususnya *youtuber gaming* Indonesia.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Bahasa**

Bahasa merupakan alat berkomunikasi yang tidak terlepas dari manusia. Manusia menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi dengan kelompoknya. Kridalaksana mengungkapkan bahasa sebagai sebuah sistem lambang bunyi yang arbitrer, digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Chaer, 2010: 1).

### **2. Pragmatik**

Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang membahas aspek praktis tindakan dan pemikiran manusia. Mengutip Geoffrey N. Leech dalam Rahardi (2018:17) bahwa pragmatik merupakan hubungan antara situasi aneka ujaran dengan telaah makna. Hal ini mengacu pada dua garis besar mengenai makna pragmatik, yakni makna dalam bahasa tepat dan serasi dengan fakta-fakta pada saat percakapan terjadi, dan makna bahasa bersifat sederhana dan dapat digeneralisasikan.

### **3. Game**

*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010).

Berangkat dari sudut pandang Adam, ketika mendengar kata *Game Online* maka kita akan sadar bahwa ini merupakan wujud perkembangan dan modernisasi zaman serta globalisasi. Apa yang pertama kali terlintas dalam pikiran kita tentang era globalisasi? Apakah perangkat elektronik, perangkat telfon pintar, atau sebuah jaringan? Tanpa kita sadari, permainan yang kita mainkan diluar ruangan pada anak 2000an seperti lompat tali, patok lele, pecah piring, yang telah berevolusi menjadi sebuah permainan dalam jaringan, hal tersebut telah menjadi sebuah wujud dari majunya dunia, dan globalisasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih.

Akhir-akhir ini permainan dengan media utama Internet ini banyak digandrungi banyak orang baik anak muda maupun orang dewasa, bahkan sejak jaman teknologi belum maju seperti saat ini banyak orang yang rela bermain di warung internet atau warnet sebagai media mereka menghibur diri karena semakin kita tahu akan jalan permainan, kita akan merasakan keasyikan, keseruan bertemu orang baru dan juga kita dimanjakan dengan sajian gambar yang bahkan resolusinya bukan 1080p melainkan 4k Resolution.

Hal yang membuat *Game Online* tetap digandrungi hingga saat ini, yakni banyaknya tipe dan permainan yang dapat dimainkan seperti permainan perang, perkelahiam, petualangan serta *Real Life Simulator* yang membuat sangat menariknya eksistensi permainan *online* ini. Yang mendominasi *game online* saat ini adalah kalangan pelajar, mulai dari Sma, Smp, bahkan siswa SD dan TK tak jarang sudah mumpuni dalam memainkan gadget mereka.

Melihat banyaknya peminat *game online* ini, baik dari segi pemain dan penonton, sehingga menimbulkan profesi baru, yakni Streamer *Game Online*. Banyak *Streamer game online* banyak yang menyajikan konten mereka tanpa filter dan pembatasan usia karena banyak anak muda saat ini yang suka kanal Streamer yang unik, baik dari segi editan, lawakan, ataupun yang terburuk adalah kata *Vulgarisme* yang dijadikan candaan dan bahkan sering diaplikasikan sehari-hari.

Kendati demikian, *Game Online* memiliki dampak positif dan negatif, contohnya pada fenomena yang tentunya selalu ada pada permainan *online* yakni, berkomunikasi. Kita akan mendapatkan teman darimanapun itu, daerah yang berbeda, suku yang berbeda, secara tak langsung selain kita menghibur diri, kita pula mendapat rekan baru yang manfaatnya sebagai teman, relasi, serta media pemersatu Indonesia juga, lewat dia kita merasa lucu dan suka akan bahasa yang diucapkannya melalui *game*, maka dari itu kita akan tergugah untuk ingin belajar pada teman baru.

CMC (*Computer-Mediated Communication*) istilah ini sudah tak asing dalam era teknologi informasi masa serba modern ini, media komunikasi yang kita pakai telah dibantu, serta diperantarai oleh intrnet sebagai peran utamanya dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan *computer-mediated communication* (CMC) atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer.

*Computer mediated communication* (CMC) adalah bagaimana dua orang atau lebih bisa bertukar pesan antara pengguna komputer dengan pengguna lain menggunakan media komputer melalui aplikasi atau sarana dalam komputer (Thurlow, 2005).

Berangkat dari pendapat diatas, kita tahu bila orang dari berbeda daerah, suku, dapat terhubung dalam suatu ruang internet dan melakukan proses komunikasi dan bertukar pesan. Namun realitanya pengguna *game online* banyak yang tidak menggunakan bahasa sesuai dengan usianya sebab ada banyak kata-kata yang tidak tersaring yang muncul dan dapat diakses oleh berbagai usia.

Maka dari itu hal ini dapat menjadi dampak negatif dari majunya teknologi. Dimana banyak sekali orang yang berprofesi sebagai *Gamers*, akan menampilkan, menyajikan taktik, strategi dan cara bermain *game online* yang baik melalui kanal *YouTube*, *Tiktok*, *Facebook* milik mereka dan tidak jarang ditonton oleh jutaan orang di Indonesia. Hal ini dapat memengaruhi kepribadian seseorang dalam berkehidupan sosialnya.

#### **4. Vulgar**

Menurut Chaer, vulgar adalah variasi sosial yang ciri-cirinya adalah pemakaian bahasa oleh mereka yang kurang terpelajar, atau dari kalangan mereka yang tidak berpendidikan (Abdul Chaer, 1995: 87). Dapat kita simpulkan melalui pendapat Chaer benar adanya bilamana masyarakat umum mengetahui apa itu vulgar, adalah suatu pemakai, penutur, serta dialek bahasa yang tidak pantas diucapkan sehingga terkesan seolah tidak memiliki sopan santun dan dipandang tidak berpendidikan oleh masyarakat umum.

Vulgarisme dapat ditemukan dimanapun, baik dunia maya, lingkungan sekitar, kebiasaan atau Habit, yang dimana vulgarisme ini sering kita temui dalam bentuk berbahasa yang tidak etis seperti menyebutkan binatang, bahkan yang terparah ialah mengolok bahkan menganggap alat kelamin wanita dan pria adalah sebuah candaan, dengan demikian juga dapat diartikan bahwa bahasa vulgar sebagai tingkatan bahasa yang lebih rendah dari bahasa formal (Harimurti Kridalaksana, 2001: 96).

Menurut Abdul Chear variasi bahasa dipengaruhi oleh penutur pada kedudukan sosial dalam masyarakat. Menurut Abdul Chaer (2010:62), mendengar kaya kedudukan sosial pada masyarakat yakni berhubungan dengan kebiasaan atau Habit sosial si penutur dan pengguna

bahasa, berangkat dari pendapat Chaer, benar adanya bahwa dampak dari majunya serta modernisasi dunia melahirkan profesi baru. *Streamer Game*, adalah profesi, ragam video yang sudah naik daun semenjak *Game Online* marak dan sedang naik daun yakni sekitar tahun 2010.

Namun, dibalik uniknya tingkah Streamer dalam video Streaming *Game* tersebut sudah layak dipertontonkan ke muka umum dengan penonton yang didominasi oleh pelajar Sma, Smp, Bahkan anak SD sekalipun. Tak jarang para Streamer melakukan apapun demi membuat kanal Youtube nya ramai ditonton, dingat selalu, bahkan didukung untuk selalu memosting videonya hingga memiliki jutaan peminat atau Subscriber.

Di zaman modern ini, banyak streamer yang tak segan dalam mengucapkan kata-kata makian, ujaran kebencian, tingkah kasar, perkataan kasar yang dimana menurut sebagian golongan masyarakat hal ini disebut biasa dan bahkan lucu, dan menambah gairah untuk menonton berja-jam hingga video selesai.

Menurut Partridge (1984:144) tujuan dari kata makian atau kata-kata kotor ialah penghinaan, mengejek, mengutuk, dan juga untuk mengejek seseorang dengan kata-kata cabul. Berangkat dari Partridge, bahwa kata makian ini kian populer dimana selain untuk menarik perhatian penonton serta untuk mengejek orang dan permainan yang buruk dalam bermain. Kata makian saat ini bahasa makian serta vulgariisme kian marak dan terus tersebar bahkan di platform lain seperti Tik-tok, Youtube, Snack Video, yang kebanyakan tetap konteks gaming.

Menurut Wijana (2013:119) dalam bukunya *Sosiolinguistik*, sistem makian dalam bahasa Indonesia dapat digolong-golongkan menjadi bermacam-macam, yakni:

a. Keadaan

Kata- kata yang menunjukkan keadaan tidak menyenangkan dalam suatu percakapan sering dijadikan sasaran makian. Secara garis besar ada tiga hal yang dapat dijadikan tidak menyenangkan yakni keadaan mental seperti gila, sinting, bodoh, tolol dan sebagainya. Keadaan yang tidak direstui oleh Tuhan seperti: *jahanam kau, kafir kau, mampus kau*

b. Binatang

Pada kata makian yang menggunakan binatang dalam suatu lingual mengacu pada sifat-sifat individu yang berhubungan dengan sifat binatang. Namun tidak semua sifat binatang digunakan untuk memaki, tetapi binatang yang memiliki sifat tertentu. Sifat-sifat itu ada berupa sifat menjijikan (Anjing), menjijikan dan diharamkan (babi), mengganggu (bangsat), menyakiti (lintah darat), senang mencari pasangan (buaya dan bandot).

c. Makhluk Halus

Kata-kata makian yang sering digunakan memaki dengan menggunakan makhluk halus ada tiga kata yang lazim yakni, *setan, iblis, dan setan alas*.

d. Benda-benda

Kata makian yang lazim diucapkan dalam memaki berupa kata yang berkaitan dengan keburukan seperti bau yang tidak sedap (tai dan tai kucing), kotor dan usang (gombal), dan suara yang mengganggu (memekakkan)(sompret).

e. Bagian Tubuh

Bagian tubuh yang berkaitan dengan seksual karena aktifitas seksual bersifat personal dan sangat dilarang dibicarakan ditempat terbuka kecuali dalam forum-forum tertentu.

f. Keekerabatan

Kata-kata yang mengungkapkan keekerabatan mengacu pada individu yang dihormati, disegani, atau individu yang mengajak hal-hal yang baik bagi penerusnya (anak dan cucunya), seperti ibu, ayah, kakek, nenek dan sebagainya. akan tetapi sering kali di Indonesia memakai individu-individu keekerabatan ini dengan menambahkan

\_\_mu,, diakhir kata seperti kata kakekmu, nenekmu.

g. Aktivitas

Kata makian pada aktifitas lebih menjorok ke arah seksual. Seperti dalam bahasa Jawa Timur, jancok.

h. Profesi

Pegumpatan dan memaki yang mengacu pada profesi sering pada profesi yang diharamkan oleh agama. Profesi itu diantaranya, maling dan lonte.

Indonesia adalah salah satu negara dengan pengguna jejaring sosial terbanyak (Statiska, 2020). Melalui data dari statistika, benar adanya bila rakyat Indonesia sanhat menjunjung tinggi akan kehadiran Internet pada kehidupan sosial guna membantu kegiatan, membuat praktis kehidupan, serta yang terpenting ialah dapat mengetahui berita terkini dari lokal maupun mancanegara, sehingga kita dapat turut merasakan serta mengirim doa bila saudara terkena musibah di negara lain.

Chen (2012) menjelaskan pentingnya penelitian tentang deteksi bahasa yang kasar di jejaring sosial. Menurut Chen, bahasa kasar di jejaring sosial perludiklasifikasikan sehingga dapat membuat jejaring sosial yang lebih baik untuk anak- anak dan remaja. Dari pendapat Chen sesuai dengan kondisi saat ini dimana bayaknya masyarakat indonesia menggunakan bahasa vulgar dan terkesan kasar bahkan dalam bahasa asing sekalipun seperti, *fuck you, bitch, motherfucker, fuck off, shit, stupid bitch*.

Sebuah bahasa dengan unsur vulgar di dalamnya biasanya berasal dari diripenurur dan pengguna sekitar, sehingga mengakibatkan bilamana kata tersebut terucap maka sudah lunrah didengar, pada streamer contohnya dimana ia menaggap hap tersebut adalah lelucon, daya tarik nya serta hal yang membuat dirinya identik, bahkan mereka sudah tak sungkan untuk

mengucapkan kalimat kelamin pria dan wanita.

Sebuah kata kasar biasanya dibuat dari sebuah kata kasar yang diperpanjang. Bentuk informal dibuat dengan membuat kosakata baru yang pengucapannya mirip dengan kata kasar yang asli.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua tahap, yaitu dokumentasi dan teknik simak- catat. Pada tahap dokumentasi, peneliti terlebih dahulu mengunduh video berjudul “PUBG Indonesia – Voice to All, Lagu Random, Jadi Caster” sebagai data awal. Kemudian, peneliti menggunakan teknik simak-catat untuk mendengarkan, mengamati, serta mencatat kata-kata vulgar yang diujarkan oleh Milyhya sehingga unsur kelucuan tercipta. Selanjutnya, peneliti juga menggunakan metode deskriptif kualitatif di mana peneliti sendiri yang menganalisis rumusan masalah yang dikerjakan. Metode deskriptif kualitatif dianggap baik karena mampu mendeskripsikan permasalahan secara objektif (Nawawi dan Hadari, 1991: 67).

Pada hasil analisis data, peneliti akan menyajikan kata-kata vulgar yang didapati dari video “PUBG Indonesia – Voice to All, Lagu Random, Jadi Caster” dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara komprehensif pada bagian pembahasan.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai keterangan pada pokok permasalahan dan metode penelitian, pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil analisis dalam bentuk tabel dan pembahasan. Adapun kata-kata vulgar yang telah didapati adalah sebagai berikut:

| No | Kata-Kata Vulgar | Jumlah pengucapan |
|----|------------------|-------------------|
| 1  | Bodoh            | 2 kali            |
| 2  | Bajingan         | 1 kali            |
| 3  | <i>Cao Ni Ma</i> | 1 kali            |
| 4  | Bangsat          | 3 kali            |
| 5  | Pantek           | 1 kali            |
| 6  | Goblok           | 6 kali            |

**Tabel 1. Kata-kata vulgar yang dimunculkan dalam video “PUBG Indonesia – Voice to All, LaguRandom, Jadi Caster”**

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **Data 1** “Bodoh”

Kata vulgar pertama dari data yang didapatkan adalah “Bodoh” sebanyak dua kali. Kata “bodoh” sendiri memiliki arti menurut KBBI adalah „*tidak memiliki pengetahuan*”. Saat Manca (*youtuber*) sedang bermain *game PUBG*, ia mengujarkan kata “bodoh” tersebut kepada teman-temannya yang begitu mudah kalah dalam permainan. Dengan intonasi tinggi dan tawa yang muncul di akhir setelah pengujaran, Manca berusaha mengkritisi temannya agar tidak mudah kalah dalam permainan sembari merasa lucu juga karena mudahnya mereka kalah. Adapun unsur kelucuan yang dihadirkan menurut teori Suhardi (1989) adalah logika absurd yang mana Manca (*youtuber*) mengujarkan kata “bodoh” dengan maksud tidak jelas karena ia ikut tertawa di dalamnya. Jika ujaran “bodoh” tersebut diujarkan dengan intensitas serius dan tanpa diikuti tawa di akhir pengujaran, tentu maknanya akan berbeda. Kemudian, yang menjadikan video tersebut dianggap menarik adalah kedekatan antara Manca dengan teman-temannya sertakeleluasaan berbicara yang dianggap lucu walaupun itu bersifat vulgar.

#### **Data 2** “Bajingan”

Kata vulgar kedua adalah “bajingan”. Bajingan sendiri memiliki makna *kurang ajar; penjahat* menurut KBBI. Kata “bajingan” diujarkan salah satu teman Manca kepada Manca sendiri setelah dirinya kalah sebelum permainan dimulai. Hal ini dianggap lucu dan menarik karena pada umumnya pemain jarang sekali kalah sebelum permainan dimulai. Hal ini dikarenakan adanya kendala jaringan atau pun kesalahan server permainan. Yang menjadikan kata “bajingan” lucu adalah ujaran ofensif dan logika absurd (Suhardi, 1989) yang digunakan teman Manca tersebut tanpa ada niatan serius. Intonasi yang digunakan bersifat tinggi namun diakhiri dengan suara tawa. Akibat dari pembelokan makna yang tidak sesuai, unsur kelucuan dihadirkan sehingga penonton tertarik untuk menontonnya karena dianggap lucu.

#### **Data 3** “*Cao ni ma*”

Kata vulgar ketiga adalah “*cao ni ma*” yang merupakan bahasa mandarin. Kata “*cao ni ma*” sendiri berarti „*persetan mamamu*”. Kata tersebut sungguhlah kasar dan vulgar. Ujaran ini tercipta saat Manca dan teman-temannya berhasil mengalahkan musuh yang berasal dari Cina. Sesaat setelah mereka mengalahkan musuh tersebut, Manca mengajak lawannya tersebut untuk berkomunikasi. Akan tetapi, niatan Manca bermaksud untuk merendahkan dan menghina lawannya tersebut. Alhasil, musuh yang berasal dari Cina tersebut mengumpatkan kata-kata vulgar “*cao ni ma*”. Adapun unsur kelucuan yang bisa ditarik adalah tindakan merendahkan, tidak menghormati, dan ketidakjelasan maksud ujaran dengan ujaran (ajakan

berkomunikasi setelah dikalahkan) (Suhardi, 1989). Kemudian, penonton yang melihat adegan tersebut saat Manca mengalahkan musuh dari luar negeri, mengajaknya berkomunikasi namun dengan niatan merendahkan, serta tertawa pada lawannya dianggap menarik untuk ditonton karena mengemas unsur kelucuan dan kepiawaan bermain sekaligus.

#### **Data 4 “Bangsat”**

Kata vulgar kelima adalah “Bangsat”. Bangsat sendiri memiliki arti *kutu busuk; orang jahat*. Kata “bangsat” muncul sebanyak 3 kali dalam video tersebut. Adapun penggunaan kata “bangsat” tersebut dikarenakan adegan saat Manca membutuhkan pertolongan saat ia hampir kalah kepada teman-temannya. Akan tetapi, teman-temannya sendiri malah menertawakan dan menunggu Manca dalam keadaan yang benar-benar kritis atau hampir mati. Manca pun mengujarkan kata “bangsat” sebanyak tiga kali kepada teman-temannya. Yang menjadikan adegan ini lucu adalah pembalikan makna yang tidak sesuai dengan makna kata ujaran di mana penutur dan pendengar sama-sama paham akan tujuan ujaran (Suhardi, 1989). Sehingga, walaupun ujaran Manca kepada teman-temannya secara sintaksis sangat kasar dan vulgar, akan tetapi teman-temannya dengan cepat memahami maksud ujaran tersebut dengan cepat. Yang menjadikan adegan tersebut menarik untuk ditonton dikarenakan kejahilan dan keleluasaan berbicara antar teman sehingga penonton menganggapnya lucu dan layak untuk ditonton.

#### **Data 5 “Pantek”**

Kata vulgar kelima adalah “pantek”. Pantek adalah bahasa Minang (Padang) untuk menyebutkan kelamin wanita. Kata ini sungguh vulgar dan tidak seharusnya diujarkan kepada siapapun. Adegan saat Manca mengomel kepada teman-temannya yang berisik sehingga memancing musuh untuk mendekat merupakan adegan saat Manca mengujarkan kata tersebut. Ia bermaksud heran, marah, dan tertawa disaat yang bersamaan saat ia mengujarkannya kepada teman-temannya. Yang menjadikan katatersebut menjadi lucu adalah pembalikan makna dengan tujuan, pemikiran absurd, dan ujaran ofensif (Suhardi, 1989) yang dialamatkan kepada teman-temannya. Penonton menganggap adegan itu menarik karena ada pergeseran fenomena di dunia sosial saat kata-kata vulgar dianggap “*kata-kata slank*” kekinian.

## Data 6 “Goblok”

Kata vulgar keenam adalah “goblok” yang diujarkan sebanyak enam kali. Goblok dalam KBBI memiliki arti „*bodoh sekali*”. Manca dan teman-temannya saling mengujarkan kata “goblok” yang berjumlah enam kali karena kejenakaan mereka satu sama lain yang secara bersamaan ditembak mati di dalam permainan PUBG karena ketidakhati-hatian mereka sendiri. Mereka terdengar tertawa saat saling mengejek satu sama lain. Adanya perbedaan makna ujaran dengan tafsiran yang mana dalam tafsiran kata “goblok” itu sendiri adalah betuk ujaran kedekatan antar teman (Suhardi, 1989).

## E. PENUTUP

Dalam era digital saat ini, salah satu yang paling menonjol adalah perubahan permainan daring yang terus berkembang tiap saat. Permainan daring ini sangat diminati oleh remaja milenial di mana pengguna digital terbesar di dunia adalah remaja milenial itu sendiri. Tentu saja ini berakibat dalam berbagai hal, salah satunya adalah ketenaran dan sumber rezeki. Salah satu ladang rezeki yang sedang ramai dilakukan adalah menjadi *streamer gaming* di aplikasi Youtube. Namun, ada suatu fenomena sosial yang perlu disoroti, yaitu kegiatan para *streamer gaming youtube* yang diminati oleh para penonton karena kelucuan yang ia dagangkan. Unsur kelucuan tersebut kerap kali dihasilkan dari ujaran-ujaran yang berbentuk vulgar atau tabu. Para penonton menganggapnya lucu dan enak untuk ditonton karena adanya suatu fenomena lainnya di media sosial di mana penggunaan kata-kata vulgar dianggap kata-kata “*slank*” kekiniaan agar menimbulkan keseruan. Akibat dari pergeseran yang aneh tersebut, remaja milenial saat ini tidak lagi memikirkan makna dari ujaran “*slank vulgar*” dan hanya menganggapnya sebagai suatu bentuk komunikasi keakraban antar teman.

Salah satu *youtuber streaming gaming* yang memanfaatkan fenomena “*slank vulgar*” tersebut adalah *youtuber* “Milyhya” yang telah ditonton jutaan kali. Jumlah tontonan tersebut berbanding lurus dengan fenomena milenial saat ini di mana penggunaan “*slank vulgar*” dianggap bentuk komunikasi yang akrab antar teman. Mereka tidak malu untuk mengujarkan kata-kata vulgar kepada khalayak ramai demi menunjukkan kelucuan, keakraban, dan menarik penonton. Adapun kata-kata vulgar tersebut ialah *bodoh, bajingan, cao ni ma, bangsat, pantek, dan goblok*.

Audiens atau penonton juga dapat tertawa jika mereka mendapatkan sesuatu yang mereka anggap lucu dari tindakan atau ucapan dari pelawak itu sendiri. Suhardi menjelaskan bahwa ujaran ofensif, vulgar, dan berbagai hal tabu lainnya dapat dikatakan lucu jika ada korelasi pengertian antara penutur dan pendengar. Hal ini mirip dengan fenomena yang sedang

terjadi di media sosial bahwasanya keleluasaan berbicara dan “*slank vulgar*” dapat menggambarkan kedekatan seseorang.

Akhirnya, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan kata-kata vulgar dapat menggambarkan kedekatan hubungan antar manusia dan mampu menimbulkan kelucuan karena adanya pembelokan makna yang terjadi. Selain itu, alasan remaja milenial suka menonton video *streamer gaming* berkata-kata vulgar karena dianggap lebih menarik, tidak monoton (membosankan), lebih mengekspresikan diri, membuat suasana lucu (pembelokan makna), dan fenomena “*slank vulgar*”.

Peneliti menyarankan kepada peneliti di masa depan yang hendak mengkaji unsur vulgarisme sebagai penarik humor atau penonton video permainan daring untuk lebih menekankan kerincian vulgarisme serta didukung teori ahli yang mampu menguatkan analisis peneliti. Dan, kepada para aktivis Youtube yang berkecimpung di dunia permainan daring untuk lebih memikirkan konteks konten video agar tidak melulu memanfaatkan unsur vulgarisme karena ini dianggap candaan sampah.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Bustam, Muhammad Riyyan. “Vulgarisme Bahasa: Kreatifitas Penarik Minat Pasar (Studi Kasus Kajian Sociolinguistik Di Restoran Steak Ranjang Bandung)”. Jurnal LAMAS 7. 2017:19-20
- Chaer, Abdul . 2010. Sociolinguistik Perkenalan Awal. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri, Nanda, 2012. “Aspek Pragmatik Pembangun Humor Dalam *Opera Van Java*”. Skripsi. Depok: UI
- Chaer Abdul. 2007. Sociolinguistik Perkenalan Awal. Jakarta: Rineka Cipta
- Crispin Thurlow. et al. (2004). *Computer mediated communication Social Interaction and The Internet*. London: SAGE Publication
- Harimukti, Kridalaksana. 2001. Kamus Linguistik. Jakarta: PT Gramedia PustakaUtama.
- E. Adams, & A. Rollings. 2010. *Fundamentals of game design*. (2nded.). Barkeley, CA:New Riders.
- Partridge, Eric. 1984. *A Dictionary of Slang and Unconventional English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Statiska. Number of social network users in selected countries in 2018 and 2023. <https://www.statista.com/statistics/278341/number-of-social-network-users-in-selected-countries/>.
- Wijana, I Dewa Putu dan Rohmadi, Muhammad. 2013. *Sociolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Y. Chen. *Detecting offensive language in social media to protect adolescent online safety*. *Expert Systems with Applications*, vol. 36, hal. 71–80. 2012.