

INTISARI

Penelitian dengan judul “Pisuhan dalam *Game Player Unknown's Battleground Mobile* (PUBGM): Kajian Sociolinguistik” menjelaskan mengenai pisuhan-pisuhan yang dituturkan oleh pemain *game online* PUBGM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk pisuhan yang dilontarkan oleh pemain PUBGM dan referensi pisuhan-pisuhan tersebut.

Penelitian ini menggunakan berbagai metode penelitian, yaitu metode pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data. Proses pengumpulan data menggunakan observasi dalam *game* untuk mengetahui mekanisme cara bermain dan mengamati para pemain PUBGM. Selain itu, metode simak bebas juga digunakan untuk mengumpulkan data melalui *streamer* PUBGM pada laman YouTube. Dalam menganalisis data, metode padan referensial digunakan untuk menentukan pisuhan berdasarkan referensi di dunia nyata. Selanjutnya, tahapan penyajian data dilakukan dengan metode informal, yaitu melalui penyajian contoh ujaran pemain yang kemudian dijelaskan secara deskriptif naratif.

Hasil penelitian ditemukan bahwa pisuhan yang dilontarkan oleh pemain PUBGM berbentuk kata, frase, dan klausa. Pisuhan-pisuhan tersebut memiliki makna referensial berupa keadaan, binatang, bagian tubuh, benda-benda, dan aktivitas.

Kata Kunci: pisuhan, *game*, bentuk, referensi, PUBGM

ABSTRACT

The study entitled “Javanese Swear Words in Player Unknown's Battleground Mobile (PUBGM) Game: A Sociolinguistic Study” explains the swear words used by PUBGM online game players. This study aims to identify the types of swear words used by PUBGM players and the references for these swear words.

This study uses various research methods, namely data collection, data analysis, and data presentation. The data collection process uses a direct immersion method in the game to understand the mechanics of how to play and observe PUBGM players. In addition, a free listening method is also used to collect data through PUBGM streamers on YouTube. In analyzing the data, the referential matching method was used to determine profanity based on references in the real world. Furthermore, the data that had been collected and analyzed was then presented using an informal method by presenting examples of players' utterances, which were then explained in a descriptive narrative.

The results of the study found that the slang used by PUBGM players took the form of words, phrases, and clauses. These slang terms had referential meanings in the form of conditions, animals, body parts, objects, and activities.

Keywords: swear words, game, form, reference, PUBGM