

# ANALISIS INTERJEKSI PADA *GAME ONLINE* DI KENAGARIAN SAGO SALIDO KECAMATAN IV JURAI KABUPATEN PESISIR SELATAN

Azizur Rahman<sup>1)</sup>, Marsis<sup>2)</sup>, Syofiani<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
<sup>2), 3)</sup>Dosen Program Pendidikan Bahasa dan Sastra, Jurusan Bahasa dan Seni,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Bung Hatta, Padang  
E-mail : [azizurazra51@gmail.com](mailto:azizurazra51@gmail.com)

**Abstract: Interjection Analysis on Online Games in Kenagarian Sago Salido, IV Jurai District, Pesisir Selatan Regency.** This study aims to analyze interjection in the context of the emotive function of interjection in online games, the meaning of interjection in online games, the effect of interjection in online games. The data collection method was done by tapping and the data obtained was in the form of video recordings, and the results showed that: 1) The emotive interjection function found in online games was dominated by interjection which was classified as negative or impolite words. 2) The meaning of interjection contained in online games is more dominated by the meaning of scolding, cursing and cursing. 3) the effect of interjection on online games obtained from the research process was found to have more negative influence elements in the sense that they had a bad effect on the interlocutor.

**Abstrak : Analisis Interjeksi pada *Game Online* di Kenagarian Sago Salido Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis interjeksi dalam konteks fungsi emotif interjeksi pada *game online*, makna interjeksi pada *game online*, pengaruh interjeksi pada *game online*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara rekam sadap serta data yang didapat berupa rekaman video, serta hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Fungsi emotif interjeksi yang terdapat pada *game online* didominasi dengan interjeksi yang tergolong kepada perkataan negatif ataupun tidak sopan. 2) Makna interjeksi yang terdapat pada *game online* lebih didominasi dengan makna cacian, makian, dan umpatan. 3) pengaruh interjeksi pada *game online* yang diperoleh dari proses penelitian lebih banyak ditemukan unsur pengaruh negatif dalam artian memiliki efek tidak baik terhadap lawan tutur.

**Kata kunci :** Artikel Ilmiah, Interjeksi, Game Online

Bahasa merupakan salah satu-satunya alat komunikasi di dalam semesta ini. Nurmia (2014) dalam penelitiannya bahwa hampir seluruh kegiatan manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Jadi terlihat jelas betapa pentingnya bahasa bagi peradaban manusia. Bahasa juga terbagi ke dalam 2 macam. Yakni bahasa tulis dan bahasa lisan. Bahasa tulis tentunya bahasa yang menggunakan diksi, EBI dan pemilihan tanda

bacayang sesuai dengan apa yang dimaksud dalam kata tersebut. Sedangkan bahasa lisan merupakan bahasa yang menggunakan mimik wajah, intonasi, serta gestur tubuh dalam agar apa yang dimaksud oleh penutur dapat tersampaikan dengan baik kepada lawan tutur.

Dalam proses berbahasa atau berbicara manusia atau juga disebut dengan penutur dan lawan tutur. Seringkali mengucapkan perkataan

yang diiringi dengan rasa emosial atau perasaan yang relevan dengan perkataan yang dimaksud oleh penutur pada saat itu juga. Oleh sebab itu tak jarang penutur dan lawan tutur terlibat kesalah pahaman yang dikarenakan maksud yang ingin disampaikan oleh penutur kepada lawan tutur tidak sesuai. Situasi yang demikian sering terjadi sehingga penutur atau lawan tutur merasa tersinggung atau tidak enak hati yang mengakibatkan penutur atau lawan tutur langsung bereaksi dengan melapiaskan perasaan yang dirasa dengan ungkapan kata-kata secara spontan. Inilah yang disebut dengan interjeksi. Hal ini juga diperkuat oleh penjelasan Alwi (2003:288) bahwa interjeksi merupakan bagian dari kata tugas yang dapat mengungkapkan rasa hati (emosi) pembicara. Berbagai macam emosi yang dirasakan oleh penutur ataupun lawan tutur ucapkan itu merupakan sebuah interjeksi. Secara sederhana interjeksi dapat diartikan sebagai sebuah kata yang dapat mewakili rasa hati. Interjeksi pada dasarnya berfungsi untuk mempertegas ungkapan batin, misalnya perasaan ketika terkejut, terharu, marah, atau sedih. (Prihantini, 2015:49-50).

Seiring berkembangnya zaman ke arah yang lebih kompleks dan canggih, sekarang berbicara tidak hanya dilakukan secara *face to face* namun juga bisa melalui via telfon, dan media sosial lainnya, termasuk *game online*. *game online* merupakan salah satu media sosial yang memungkinkan penggunanya dapat melakukan percakapan dengan pemain lain sekaligus bermain *game* bersama. Banyak sekali *game online* yang tengah booming saat ini diantaranya *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *Free Fire*. Namun secara teknis penelitian, *game online free fire* lebih mendekati kriteria dari interjeksi walaupun tidak menutup kemungkinan dengan *game online* lainnya juga mempunyai kandungan interjeksi terhadap para pemainnya masing-masing. Walaupun demiki-

an *game online free fire* dipilih dikarenakan *game* tersebut memiliki pengguna terbanyak saat ini dan akan memiliki potensi untuk bisa menemukan lebih banyak interjeksi pada para pemainnya. Atas dasar hal yang demikian *game online free fire* dipilih sebagai media penelitian. Dengan tujuan untuk dapat mengetahui 1) fungsi emotif interjeksi pada *game online*, 2) makna interjeksi pada *game online*, 3) pengaruh interjeksi pada *game online*.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, data dideskripsikan secara kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa kata dan kalimat interjeksi dalam berbagai bahasa daerah (bukan hanya bahasa Indonesia). Sumber data utama dalam penelitian ini adalah rekaman video yang penulis ambil pada saat informan bermain *game online* tanpa diketahui oleh informan.

Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui objektivitas (*confirmability*) dan kesahihan internal (*credibility*). Melalui bantuan dari Bapak Rio Rinaldi, S.Pd, M.Pd. data pada untuk penelitian ini diputuskan sebagai data yang sah dan bisa diolah untuk mendapatkan hasil dari tujuan penelitian ini.

Teknik analisis data mengacu kepada pendapat yang dikemukakan oleh Moleong (2012: 248) mengutip dari Bogdan dan Biklen adalah teknik analisis deskriptif kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mengintensiskan, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Dalam proses analisis data

penulis akan mengkonversikan data dari bentuk video kepada butiran poin interjeksi yang berbentuk tulisan. Setelah itu penulis akan memilah data yang sesuai dengan tujuan dari penelitian, agar dapat menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis.

## HASIL PENELITIAN

### Fungsi Emotif Interjeksi pada Game Online di Kenagarian Sago Salido Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan

Data yang sudah dikumpulkan sebanyak 18 interjeksi untuk artikel ini penulis hanya mencatumkan beberapa data saja dikarenakan keterbatasan kapasitas halaman, selanjutnya diklasifikasi menurut fungsi emotif interjeksi. Fungsi interjeksi ada 6 poin menurut pendapat yang dikemukakan oleh Jacobson dalam *sai de Linguistik Generale*, yakni fungsi emotif, fungsi konotatif, fungsi referensial, fungsi puitik, fungsi fatis, fungsi metalinguistik. Namun analisis data akan fokus ke fungsi emotifnya saja serta makna interjeksi dan pengaruh interjeksi saat bermain *game online* di Kenagarian Sago Salido Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan. Sebab hal tersebut merujuk kepada rumusan penelitian yang telah penulis cantumkan pada bab sebelumnya.

Data	Interjeksi	Menit
1	Mati kau	01.15

Situasi berbicara :

Data 1 diperoleh dari rekaman video, informan terlihat sedang bermain serius dengan penghayatan tinggi. sehingga pada saat selesai bertarung dengan musuh yang pada akhirnya pertempuran dimenangkan oleh informan.

Lokusi : “Mati kau!”

Ilokusi :

Mati kau yaitu ketika kata yang terucapkan saat lawan dapat dikalahkan. Karena memang melalui pertempuran yang sengit pada saat itu, sehingga pada akhirnya dapat dimenangkan oleh informan.

Perlokusi :

Mati kau seperti orang tidak bernyawa, kalah telak, tidak bisa melanjutkan permainan lagi. Ketika itu muncul kata “mati kau” yang menjadi tanda dari rasa kepuasan dan perasaan senang pemain yang menang.

Berdasarkan dari penjelasan dari situasi berbicara, lokusi, ilokusi, dan perlokusi dapat dikatakan bahwa data 1 dengan kalimat “mati kau” didapat saat para informan serius bermain dan bertemu dengan musuh. Setelah itu terjadilah pertempuran yang dimenangkan oleh informan, karena menang dan memiliki rasa puas yang besar pada waktu itu, informan mengucapkan kata “mati kau” sebagai pelampiasan emosi puasnya dan ditandai sebagai data 1. Kalimat “mati kau” juga langsung ditetapkan sebagai lokusi, serta memiliki arti “mati kamu” sebagai representasi emosi puas, perlokusinya musuh dari informan sudah kalah telat dan tidak dapat bertanding lagi. Jadi, berdasarkan analisis data dari data 1 kalimat “mati kau” merupakan ungkapan rasa puas dan senang yang disebabkan oleh kemenangan dari musuh.

Data	Interjeksi	Menit
17	Anjiang/anjing	28.08

Situasi berbicara :

Situasi saat penulis memperoleh data 17 adalah Saat informan sedang bermain game online pastinya yang penulis analisis dari

rekaman video. Terlihat sesaat sebelum data 17 penulis dapatkan, terjadi situasi dimana lawan berbicara seperti merendahkan-informan karena tak terima dengan hal yang demikian, karena perkataan lawan seperti cacian ataupun hinaan bagi informan. Lantas informan juga membalas dengan kata-kata cacian yang cukup kasar. Yakni kata “*anjiang*”. Pada awalnya situasi aman-aman saja tanpa ada kejadian yang menyebabkan keributan. Tetapi setelah informan direndahkan oleh lawan dan lantas saja informan juga membalas kata hinaan tersebut dan diperoleh data 17 dengan kata “*anjiang*” atau anjing.

Lokusi : “*anjiang!/anjing*”

Ilokusi :

Yakni seperti orang yang tidak tahu tata karma sopan santun terhadap orang lain.

Perlokusi :

Informan bermain dengan aman-aman saja di awal karena dihina dan dikata-katai tentu saja informan kesal dan tersulut emosi sehingga mengucapkan kata “*anjiang*” yang bermakna bukanlah seperti hewan berkaki empat yang menggonggong. Namun, sifat lawan yang tidak tahu sopan santun dan merendahkan orang lain. Disebabkan karena kesal itulah informan mengucapkan kata “*anjiang*”.

Analisis data 17 yang didasarkan pada poin di atas yakni disebabkan karena diolok-olok dan direndahkan oleh musuh, informan akhirnya tersulut emosi dan akhirnya mengucapkan kata “*anjiang*” yang berarti “hewan berkaki empat” jika dalam bahasa Indonesia berarti “anjing” karena kesal yang mendalam akhirnya informan mengucapkan kata tersebut karena direndahkan.

### Makna Interjeksi pada Game Online di Kenagarian Sago Salido Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan

Setelah analisis fungsi interjeksi, selanjutnya data yang terkumpul sebanyak 18 data, diklasifikasikan menurut analisis makna yang terdapat pada interjeksi saat bermain *game online*. Analisis makna interjeksi pada *game online* ini dikelompokkan menjadi makna langsung atau denotatif dan makna tidak langsung atau konotatif yang sering juga disebut dengan makna tersirat. Untuk menghemat jumlah kata maka penulis akan mencantumkan sebagian kecil dari analisis makna interjeksi sebagai berikut.

Data	Interjeksi	Menit	Makna langsung	Makna tersirat
7	<i>Jancuk</i>	04.44	Bangsot, sial, carut	Cacian, makian

Data 6 merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Jawa khususnya Jawa Timur, namun secara umum seluruh daerah di Pulau Jawa. Makna denotatif dari kata “*jancuk*” adalah “bangsat, sial, persetan, carut”. Kata ini termasuk kata tidak sopan atau kata kotor dikalangan masyarakat Jawa. Namun, kata ini secara umum sudah diketahui oleh seluruh pemain *game free fire* di Indonesia termasuk para remaja Sumatera Barat khususnya Kenagarian Sago Salido Kabupaten Pesisir Selatan.

Data	Interjeksi	Menit	Makna langsung	Makna tersirat
10	<i>Bodoh bana</i>	12.49	Bodoh sekali	Cacian

Satu data yang berasal dari bahasa minangkabau yakni kata “*bodoh bana*”. Kata ini merupakan kata yang bertujuan untuk merendahkan orang lain dan menganggap

orang tersebut bodoh. Makna langsung dari kata “*bodoh bana*” adalah “bodoh sekali, terlalu bodoh” dan makna tidak langsung dari data ini adalah sebuah cacian, makian kepada lawan tutur dengan mengatai lawan tutur bodoh dan merendahkan lawan tutur.

**Pengaruh Interjeksi pada Game Online di Kenagarian Sago Salido Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan**

Analisis pengaruh interjeksi pada remaja saat bermain *game online* di Kenagarian Sago Salido Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan dibagi menjadi 2 bagian, yakni pengaruh positif dan pengaruh negatif sebagai berikut. Namun untuk menghemat jumlah kata maka penulis akan mencantumkan sebagian kecil dari analisis Pengaruh interjeksi sebagai berikut.

5	<i>Waang yang bot nyo!</i>	03.44	Sisi positifnya adalah bentuk pembelaan karena dihina dan direndahkan oleh pemain lain.	Sisi negatifnya tentu menimbulkan emosi kesal, marah sehingga amarah informan terpancing terhadap pemain yang merendahkan informan.
---	----------------------------	-------	---	---

6	<i>Pasiak bana!</i>	03.46	-	Menimbulkan efek negatif bagi lawan tutur dalam hal ini adalah informan. Sebab, kata “ <i>pasiak</i> ” adalah sebuah kata yang merendahkan atau menghina lawan tutur dan lawan tuturnya adalah informan.
---	---------------------	-------	---	--

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan kepada teori yang menjadi rujukan penulis yakni, interjeksi berfungsi mengungkapkan perasaan. Untuk memperkuat perasaan sedih, jijik, heran, gembira, dan sebagainya. Pada umumnya interjeksi mengacu pada sikap negatif (meremehkan), positif (memuji), keheranan mengajak dan bersifat fatis (Djajasudarma, 2006: 52). Menurut Kridalaksana (2015: 93) juga menjelaskan bahwa interjeksi adalah “*interjections are words used to express the emotion of the speaker, with its relevant intonation*” (‘interjeksi adalah kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan emosi penutur dengan menggunakan intonasi yang relevan’).

Senada dengan teori tersebut penulis banyak menemukan interjeksi yang lebih mengarah kepada kata untuk menjatuhkan dalam makna negatif (meremehkan). Contohnya seperti kata “*pantek*” yang benar-benar ditujukan untuk meremehkan atau menjatuhkan lawan tutur sekaligus makian. Ada lagi kata “*goblok*” yang berarti “bodoh” yang sama halnya ditujukan untuk melapiaskan kekesalan serta mencaci lawan

tutur. Masih ada lagi beberapa interjeksi lain yang penulis temukan dengan tujuan yang sama dengan dua interjeksi di atas. Namun demikian, penulis juga menemukan interjeksi yang diucapkan oleh penutur dengan maksud untuk meluapkan perasaan bahagia seperti kata “mantap”. Namun faktanya yang penulis temukan, interjeksi ini lebih cenderung digunakan untuk mengungkapkan luapan kekesalan dan amarah yang dirasakan oleh penutur. Terlepas dari itu tetap ada sebagian kecil interjeksi yang penulis temukan digunakan untuk mengekspresikan perasaan senang dalam penelitian ini.

Berdasarkan dari analisis makna interjeksi, penulis lebih banyak menemukan makna yang tidak sopan atau negatif. Disebabkan dari kata interjeksi yang penulis temukan didominasi oleh kata-kata ungkapan tidak sopan. Selaras dengan itu tentu makna yang ditemukan juga merupakan makna yang tidak sopan atau makna yang negatif. Secara keseluruhan penulis memperoleh 19 data interjeksi yang didapat dari analisis rekaman video. Data interjeksi yang penulis dapatkan dan tergolong memiliki makna yang tidak sopan lebih banyak dari pada makna yang sopan. Makna interjeksi yang penulis temukan didominasi dengan makna konotatif berupa makian dan cacian. Selain itu juga ada makna yang tergolong baik.

Pengaruh ini tentunya lebih dirasakan oleh penutur dan juga lawan tuturnya. Didasarkan pada analisis data yang telah penulis lakukan, pengaruh interjeksi dari jumlah keseluruhan data yang diperoleh berjumlah 18 data, terdapat 8 data yang memiliki pengaruh positif atau pengaruh yang baik dan selebihnya 11 data memiliki pengaruh yang tidak baik atau negatif. Yang dilihat dari respon lawan tutur serta bagaimana penutur dalam mengucapkannya tentunya akan selaras dengan respon dari lawan tutur.

## **PENUTUP**

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan interjeksi pada *game online* yang didasarkan pada analisis data yang telah dilakukan cenderung lebih ke kata-kata yang tidak sopan, kata-kata yang bisa menyulut emosi seperti : (1) “pantek”, (2) “anjing”, (3) “jancok”, dan masih banyak kata kotor lainnya. walaupun demikian penulis juga menemukan beberapa kata yang menurut hakikatnya bukanlah kata yang kotor dan dapat dikategorikan kata yang baik seperti : (1) “hayuk”, (2) “mantap”, (3) “woi tolong woi”, dan masih ada beberapa kata lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifah, Nur. 2016. *Menyusun Skripsi-Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta : Araska Publisher.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Nadar, F.X. 2013. *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugono, Dendy. 2015. *Tata Bahasa Dasar Bahasa Indonesia*. Bandung : PT. Remaja Rosda karya Offset.
- Komariah, Siti. 2016. *Interjeksi dalam Novel Doyane Wong Culika Karya Suparta Brata*. Sidoarjo : Balai Bahasa Jawa Timur.
- Widiatmoko, Bambang. Waslam. 2017. *Interjeksi dalam Bahasa Indonesia: Analisis Pragmatik*. Jurnal Pujangga. Volume 3, No.1. [www.jurnal.unas.ac.id](http://www.jurnal.unas.ac.id). Di akses 16 September 2019 pukul 09:14.
- Mulyadi. Shalika, Putri, Mayang. 2019. *Coognitive Interjektion In Indonesian*

*and Japanese*. Jurnal Undip. Humanika  
Vol.26. No.1.  
<http://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika>. Di akses 18 September 2019 pukul  
19:31.

Nusarini, Pertiwi, Diana, Eka. 2018. *Interjeksi dalam Fiksi Berbahasa Indonesia*. Caraka. Vol.4 No. 2.  
<http://fkip.ustjogja.ac.id>. Di akses 17 September 2019, 19:51.

Rut, Lili. 2002. *Penggunaan Interjeksi Bahasa Indonesia dalam Surat Kabar Kompas*(Skripsi). Toraja: UKI Toraja.

Putra, Nando Idola. 2019. “Analisis Ungkapan Larangan di Kenagarian Suayan Kecamatan Akabiluru, Kabupaten 50 Kota” *Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.

Bahasa, Pusat. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.