

Konstruksi dan Reproduksi Bahasa Kasar YouTuber Gamer dan Penggunaannya oleh Generasi Z

Arif Firmansyah and Rosita Sofyaningrum

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 03 April 2025

Direvisi: 30 April 2026

Diterima: 30 April 2026

Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:

abusive language;

Gen Z;

digital communication;

taboo

You Tuber gaming

Katakunci:

bahasa kasar;

Gen z;

komunikasi digital;

tabu

You Tuber game

Alamat email

ariffirmansyah5050@gmail.com,

rositasofyaningrum@gmail.com

Abstract

This article describes the use of an abusive language in gaming content produced by Silvan Vannes as a gaming YouTuber and its reproduction in Generation Z's digital communication. The study uses a sociolinguistic approach with descriptive qualitative methods. The research data consists of 20 utterances containing offensive language. The data were analyzed using taboo domain classifications including sexual taboos, body parts, animals, activities, and emotional expressions, as well as pragmatics. The results show that an abusive language in gaming YouTuber content functions not only as an expression of anger or annoyance, but also as an entertainment strategy, emotional expression, digital identity, and a marker of solidarity within the gaming community. In addition, some words experience changes in meaning through the processes of euphemism, amelioration, and pejoration, demonstrating the flexibility of meaning in digital communication. These forms of an abusive language are then reproduced by Generation Z in their online interactions across various digital communication platforms, thus shaping their language style and interaction patterns within the virtual community.

Abstrak

Artike ini mendeskripsikan penggunaan bahasa kasar dalam konten gim yang diproduksi oleh Silvan Vannes sebagai You Tuber gaming serta reproduksinya dalam komunikasi digital Generasi Z. Penelitian menggunakan pendekatan sosiolinguistik dengan metode kualitatif deskriptif. Data penelitian berupa 20 tuturan yang mengandung bahasa kasar. Data dianalisis menggunakan klasifikasi domain tabu meliputi tabu seksual, bagian tubuh, binatang, aktivitas, dan ekspresi emosional, serta pragmatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa kasar dalam konten YouTuber gim tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi kemarahan atau kekesalan, tetapi juga sebagai strategi hiburan, ekspresi emosi, identitas digital, dan penanda solidaritas dalam komunitas gamer. Selain itu, beberapa kata mengalami perubahan makna melalui proses eufemisme, ameliorasi, dan peyorasi yang menunjukkan fleksibilitas makna dalam komunikasi digital. Bentuk bahasa kasar tersebut kemudian direproduksi oleh Generasi Z dalam interaksi daring mereka di berbagai platform komunikasi digital sehingga membentuk gaya bahasa dan pola interaksi dalam komunitas virtual.

How to Cite: Arif Firmansyah and Rosita Sofyaningrum. "Konstruksi dan Reproduksi Bahasa Kasar YouTuber Gamer dan Penggunaannya oleh Generasi Z" *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 15, No. 1, 2026, pp. 34–45.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakencana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan media digital telah mengubah pola komunikasi masyarakat, khususnya Generasi Z yang tumbuh bersama internet dan media sosial. Platform seperti YouTube tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang produksi dan reproduksi bahasa yang dinamis, sekaligus arena negosiasi makna dan transformasi praktik kebahasaan dalam komunitas digital (Praliansyah, 2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aktivitas komunikasi dan pembelajaran menunjukkan bahwa media digital berperan penting dalam membentuk pola interaksi, penyebaran informasi, serta penggunaan bahasa yang lebih fleksibel dan interaktif di kalangan generasi muda (Amalia & Wirawati, 2023). Dalam konten gim, kreator seperti Silvan Vannes yang memainkan *Mobile Legends Bang Bang* kerap menggunakan bahasa spontan dan ekspresif yang mengandung unsur bahasa kasar, yang tidak lagi dimaknai sebagai makian literal, melainkan sebagai strategi hiburan, ekspresi emosi, dan simbol solidaritas komunitas gamer. Fenomena ini menegaskan bahwa praktik kebahasaan di media sosial merefleksikan dinamika identitas digital dan budaya komunikasi Generasi Z (Nurmaini et al., 2025).

Penelitian mengenai variasi bahasa dalam komunitas gim daring menunjukkan bahwa ruang digital menjadi arena pembentukan identitas linguistik yang dinamis. Studi tentang komunitas Ribbon-ties dalam gim Minecraft menegaskan bahwa variasi bahasa seperti campur kode, slang, jargon teknis, hingga bentuk kolokial berkembang secara organik untuk membangun solidaritas, mengelola emosi, dan memperkuat identitas kelompok (Utami & Nadya, 2025). Temuan ini memperlihatkan bahwa komunitas gamer membentuk sistem linguistik yang fleksibel sesuai konteks interaksi, baik dalam komunikasi santai maupun koordinasi permainan. Fenomena penggunaan bahasa tabu dalam konten gim juga diperkuat oleh penelitian Salamah dan Prasetyo (2025) yang menunjukkan bahwa bahasa tabu pada konten gaming di YouTube berfungsi bukan hanya sebagai luapan emosi, tetapi juga sebagai strategi komunikasi untuk membangun persona kreator dan kedekatan dengan audiens.

Secara normatif, bahasa Indonesia menjunjung tinggi prinsip kesantunan dan etika berbahasa sebagaimana diajarkan dalam pendidikan formal, yang menempatkan kesantunan sebagai kompetensi pragmatik penting dalam pembelajaran bahasa (Purwulan, 2026). Bahasa kasar dalam kerangka ini diposisikan sebagai bentuk penyimpangan yang sebaiknya dihindari dalam komunikasi publik. Namun secara faktual, realitas komunikasi digital menunjukkan bahwa bahasa kasar justru menjadi bagian yang lazim dalam interaksi daring, khususnya dalam komunitas gamer. Penelitian mengenai dampak gim daring terhadap kehidupan sosial anak juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar kerap muncul dalam praktik bermain gim sebagai bagian dari interaksi sosial pemain (Fahmi et al., 2025).

Fenomena tersebut tidak dapat dilepaskan dari transformasi bahasa di era Society 5.0, ketika media sosial menjadi ruang utama perubahan dan inovasi linguistik, termasuk berkembangnya bahasa gaul, campur kode, dan bentuk-bentuk ekspresif lainnya (Sofyaningrum et al., 2024). Dalam konteks ini, kata-kata yang berasal dari domain tabu seperti bagian tubuh privat, aktivitas seksual, fungsi biologis, maupun metafora hewan digunakan secara terbuka dan bahkan dinormalisasi dalam praktik komunikasi digital di berbagai platform, seperti TikTok dan YouTube. Kesenjangan antara norma ideal kesantunan berbahasa dan praktik aktual di ruang digital inilah yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini.

Dalam perspektif sosiolinguistik, bahasa kasar termasuk dalam kategori bahasa tabu, yaitu bentuk kebahasaan yang secara budaya dianggap sensitif karena berkaitan dengan ranah tubuh, seksualitas, ekskresi, dan penghinaan personal. Bahasa tabu tidak hanya dipahami sebagai pelanggaran norma kesantunan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi emosional, strategi komunikasi, serta penanda identitas sosial dalam komunitas tertentu. Kajian penggunaan bahasa tabu pada Generasi Y dan Z di media sosial menunjukkan bahwa variasi jenis dan fungsi bahasa tabu dipengaruhi oleh konteks komunitas digital dan

dinamika interaksi penggunaannya (Fadillah & Widyasuti, 2025). Fenomena bahasa vulgar dalam humor dhagelan Jawa Timur juga memperlihatkan bahwa bentuk lingual dan referen bahasa vulgar berkaitan dengan strategi humor, ejekan, dan penciptaan suasana santai dalam interaksi sosial (Purbosari & Suhandano, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan landasan teori bahasa tabu dalam sociolinguistik, teori perubahan makna (eufemisme, ameliorasi, dan peyorasi), serta teori fungsi pragmatik untuk menganalisis bahasa kasar dalam komunikasi digital.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji bahasa kasar dalam media digital dari berbagai sudut pandang. Penelitian tentang bahasa tabu pada Generasi Y dan Z di platform X menyoroti variasi jenis dan fungsi bahasa tabu dalam komunitas digital (Fadillah & Widyasuti, 2025). Penelitian bahasa tabu dalam konten gaming YouTube menunjukkan bahwa ujaran vulgar digunakan sebagai strategi hiburan dan sarana membangun kedekatan dengan audiens (Salamah & Prasetyo, 2025). Kajian bahasa vulgar dalam humor dhagelan Jawa Timur menekankan fungsi humor dan ekspresi emosi dalam penggunaan bahasa kasar (Purbosari & Suhandano, 2025), sedangkan penelitian variasi bahasa dalam komunitas gim seperti Minecraft menegaskan peran bahasa dalam membangun identitas dan solidaritas kelompok melalui ragam informal dan campur kode (Utami & Nadya, 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penelitian terdahulu telah membahas bentuk, fungsi, dan peran sosial bahasa kasar dalam media digital.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan karena umumnya mengkaji bahasa kasar secara parsial, seperti hanya pada fungsi, variasi, atau konteks komunitas tertentu, tanpa mengintegrasikan klasifikasi domain tabu, perubahan makna, dan fungsi pragmatik dalam kerangka reproduksi bahasa digital. Kajian yang menghubungkan secara simultan bentuk leksikal bahasa kasar, pergeseran makna seperti ameliorasi dan peyorasi, serta proses reproduksi bahasa oleh Generasi Z dalam komunikasi digital masih relatif terbatas. Kondisi ini membuka peluang penelitian baru yang mengkaji bahasa kasar secara integratif sebagai praktik diskursif yang dikonstruksi, digunakan, dan direproduksi secara berkelanjutan dalam budaya komunikasi digital.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan integratif yang memadukan klasifikasi bahasa kasar berbasis domain tabu, analisis perubahan makna, dan fungsi pragmatik dalam kerangka reproduksi bahasa oleh Generasi Z pada konten YouTuber gim di platform YouTube. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan bentuk bahasa kasar, tetapi juga menjelaskan pergeseran makna, fungsi komunikatif, serta reproduksinya dalam interaksi digital, sehingga bahasa kasar dipahami sebagai bagian dari konstruksi identitas digital dan solidaritas komunitas gamer.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan klasifikasi bahasa kasar berdasarkan domain tabu dalam konten YouTuber gim, menganalisis fungsi pragmatik dan pergeseran maknanya dalam komunikasi digital, serta menjelaskan reproduksi bahasa kasar dalam komunikasi digital Generasi Z. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian sociolinguistik digital, khususnya dalam bidang bahasa tabu, perubahan makna, dan pragmatik digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik bahasa dalam memahami dinamika komunikasi peserta didik di era digital serta merumuskan strategi literasi digital yang kontekstual dan bertanggung jawab.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis karena berfokus pada pemaknaan, konteks penggunaan bahasa, serta proses sosial yang melatarbelakangi konstruksi dan reproduksi bahasa kasar dalam ruang digital. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan analisis yang mendalam terhadap bentuk, fungsi, dan pergeseran makna bahasa kasar dalam konten YouTuber gim serta penggunaannya kembali oleh Generasi Z dalam komunikasi digital. Penelitian ini menempatkan bahasa sebagai praktik sosial yang dipengaruhi oleh konteks budaya, relasi sosial, dan tujuan komunikatif penutur.

Data penelitian berupa satuan lingual yang mengandung bahasa kasar dalam bentuk kata, frasa, maupun ujaran lengkap yang muncul dalam video konten gim pada akun YouTube Silvan Vannes di

platform YouTube. Data difokuskan pada tuturan yang bersumber dari domain tabu seperti bagian tubuh privat, aktivitas seksual, fungsi biologis, hewan, serta penghinaan terhadap kapasitas intelektual. Sumber data primer adalah video konten gim yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti jumlah tayangan, periode unggahan, dan konsistensi penggunaan bahasa ekspresif. Sumber data sekunder berupa komentar penonton atau bentuk komunikasi digital lain yang merepresentasikan reproduksi bahasa kasar oleh Generasi Z. Unit analisis penelitian ini adalah ujaran yang mengandung bahasa kasar beserta konteks kemunculannya, termasuk situasi permainan dan respons audiens.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan catat. Peneliti menyimak video yang telah ditentukan secara sistematis, kemudian mentranskripsikan tuturan yang mengandung bahasa kasar secara lengkap dengan mencantumkan konteks dan durasi kemunculannya. Setelah proses transkripsi, data diidentifikasi dan dipilah berdasarkan kriteria bahasa kasar yang telah ditetapkan. Data yang relevan kemudian diklasifikasikan sesuai dengan domain tabu dan sumber leksikalnya untuk memudahkan proses analisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui reduksi, klasifikasi, interpretasi, dan penarikan simpulan. Tahap reduksi dilakukan dengan menyeleksi data yang benar-benar mengandung unsur bahasa kasar. Selanjutnya, data diklasifikasikan berdasarkan domain tabu untuk melihat pola sumber leksikalnya. Setelah itu, setiap data dianalisis untuk mengidentifikasi proses pergeseran makna yang terjadi, termasuk eufemisme, ameliorasi, dan peyorasi. Analisis juga diarahkan pada fungsi pragmatik bahasa kasar dalam konteks penggunaan, seperti ekspresi emosi, strategi hiburan, penanda solidaritas, atau pembentuk identitas digital. Untuk menjawab aspek reproduksi, data sekunder dianalisis guna melihat bentuk penggunaan ulang, modifikasi fonologis atau grafologis, pencampuran kode bahasa, serta proses normalisasi dalam komunikasi digital Generasi Z.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teori dan triangulasi sumber. Triangulasi teori dilakukan dengan memanfaatkan perspektif sosiolinguistik tentang bahasa tabu, teori perubahan makna, dan teori fungsi pragmatik bahasa untuk memastikan analisis tidak bertumpu pada satu sudut pandang saja. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data tuturan dalam video dengan data reproduksi dalam komunikasi digital untuk melihat konsistensi pola penggunaan dan fungsi. Validasi data dilakukan melalui pengecekan ulang transkripsi, konsistensi klasifikasi, serta diskusi sejawat untuk memperoleh masukan terhadap interpretasi data. Selain itu, analisis dilakukan secara kontekstual dengan mempertimbangkan situasi tutur dan budaya komunitas gamer agar hasil penelitian memiliki kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas yang memadai dalam kerangka penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian berikut menyajikan gambaran penggunaan bahasa kasar dalam konten YouTuber gamer yang diproduksi oleh Silvan Vannes serta reproduksinya dalam komunikasi digital Generasi Z. Analisis dilakukan terhadap 20 tuturan yang mengandung bahasa kasar yang ditemukan dalam video konten gim di platform YouTube dengan menggunakan pendekatan sosiolinguistik dan analisis linguistik yang mencakup klasifikasi domain tabu, fungsi pragmatik, serta proses reproduksi bahasa dalam komunikasi digital. Hasil penelitian ini disajikan secara sistematis berdasarkan bentuk dan klasifikasi bahasa kasar, fungsi pragmatik dalam interaksi digital, serta proses reproduksi bahasa yang meliputi aspek fonologis, morfologis, semantik, dan pragmatik. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan penelitian dengan teori sosiolinguistik dan komunikasi digital untuk menunjukkan bagaimana bahasa kasar berfungsi sebagai bagian dari dinamika interaksi dalam komunitas gamer Generasi Z di ruang digital.

Deskripsi Bentuk dan Klasifikasi Bahasa Kasar Berdasarkan Domain Tabu dalam Konten Youtuber Gim

Untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai temuan penelitian, bagian ini menyajikan klasifikasi bahasa kasar yang digunakan dalam konten YouTuber gim berdasarkan domain tabu dan bentuk lingualnya. Klasifikasi ini bertujuan untuk memetakan sumber leksikal ujaran kasar, seperti ranah tubuh,

seksualitas, ekskresi, hewan, profesi, dan penghinaan personal, sekaligus mengidentifikasi bentuk kebahasaannya, baik berupa kata monomorfemis, polimorfemis, frasa, maupun klausa. Penyajian dalam bentuk tabel dilakukan agar analisis lebih terstruktur, sehingga hubungan antara domain tabu dan bentuk linguistiknya dapat terlihat secara jelas dan komprehensif dalam konteks komunikasi digital. Pendekatan klasifikasi ini sejalan dengan kajian tabu bahasa yang menyatakan bahwa kata-kata kasar umumnya berakar pada domain-domain budaya tertentu yang dianggap sensitif atau terlarang dalam masyarakat, seperti tubuh, seksualitas, ekskresi, serta penghinaan sosial (Keith Allan & Kate Burridge, 2006).

Dalam konten Silvan Vannes yang memainkan *Mobile Legends Bang Bang* di YouTube, bahasa kasar yang digunakan menunjukkan variasi bentuk dan klasifikasi yang jelas berdasarkan domain tabu. Kata-kata seperti *ngentot* (“ngejans nih dari kemaren ngentot”), *kontol* (“kena comeback kontol”), *memek* (“kukobel-kobel memek kau”), *titit* (“nah kau kena tarik titit kau”), dan *toketnya* (“ih gila toketnya gede banget anjir”) berasal dari domain seksual, baik aktivitas seksual maupun organ reproduksi laki-laki dan perempuan. Kata-kata ini secara literal bersifat vulgar, namun dalam konteks permainan, maknanya bergeser menjadi ekspresi kemarahan, kekesalan, atau kegembiraan pemain, sehingga fungsi komunikatifnya lebih pada mengekspresikan emosi ketimbang merujuk pada arti harfiah. Selain itu, bentuk variasi fonologis seperti *jembut* dan *jembot*, serta eufemisme *anjir* dan *anjay*, menunjukkan proses ameliorasi atau pelemahan kekasaran makna, di mana kata-kata yang awalnya kasar atau tabu dilembutkan secara bunyi untuk menyesuaikan dengan ritme komunikasi cepat dalam permainan.

Selain domain seksual, terdapat bahasa kasar yang berasal dari organ tubuh dan kondisi fisik, seperti *pantat* (“gua kobel-kobel gua tembak pantatlu”), *matamu* (“kimiie matamu jembut”), *budek* (“ngatain gua budek anjing”), dan *bacotnya* (“bacotnya itu loh anjing”), yang berfungsi sebagai ejekan atau penghinaan terhadap lawan. Kata-kata seperti *anjing* (“ada arlot anjing”) dan *babi* (“gua coba pancing flicker si babi ini dulu guys”) termasuk domain hewan, mengalami peyorasi, di mana nama hewan dipakai sebagai umpatan untuk menyatakan rasa kesal atau hinaan. Selain itu, kata-kata seperti *cok* (“angela selen a cok”) dan *fuck* (“sekali lagi fuck”) memperlihatkan penggunaan afiksasi ringan, singkatan atau *borrowing* dari bahasa lain, yang menekankan kreativitas linguistik pemain dan pengaruh budaya global.

Klasifikasi bentuk linguistiknya juga bervariasi, meliputi kata dasar vulgar (*kontol*, *memek*, *ngentot*), bentuk afiksasi atau turunan (*bacotnya*, *toketnya*), variasi fonologis atau plesetan (*jembut*, *jembot*), dan eufemisme atau slang (*anjir*, *anjay*, *cok*). Proses ini menunjukkan bahwa bahasa kasar dalam konten YouTuber gamer tidak sekadar ekspresi kasar, tetapi memiliki pola konstruksi dan reproduksi tertentu. Fungsi pragmatiknya beragam, antara lain sebagai identitas digital, simbol solidaritas komunitas gamer, strategi hiburan, serta ekspresi emosi yang intens. Dengan demikian, bahasa kasar dalam konten ini bisa dikatakan sebagai fenomena sosial-linguistik yang kompleks, yang berasal dari domain tabu seperti seksual, organ tubuh, kondisi mental, dan hewan, namun mengalami pergeseran makna, ameliorasi, dan peyorasi untuk menyesuaikan konteks komunikasi digital Gen Z.

Fungsi Pragmatik dan Proses Pergeseran Makna Bahasa Kasar dalam Konteks Penggunaan Digital

Bahasa kasar dalam konten gim tidak dapat dipahami hanya sebagai bentuk pelanggaran norma kesantunan, melainkan sebagai praktik linguistik yang memiliki fungsi sosial dan pragmatik tertentu dalam interaksi digital. Dalam konteks permainan daring yang bersifat kompetitif, cepat, dan emosional, ujaran kasar mengalami berbagai proses pergeseran makna seperti deseksualisasi, peyorasi, ameliorasi, eufemisme, dan metaforisasi sehingga memungkinkan kata-kata yang semula sangat tabu menjadi ekspresi yang adaptif dan fungsional dalam komunikasi komunitas gamer. Pergeseran tersebut menunjukkan bahwa bahasa dalam ruang digital bersifat dinamis dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan interaksi sosial penggunanya. Fenomena ini sejalan dengan pandangan bahwa komunikasi digital mendorong munculnya praktik *vernacular writing* serta variasi linguistik yang berfungsi untuk menegosiasikan identitas, emosi, dan relasi sosial dalam komunitas daring (Androutopoulos, 2011), sekaligus menegaskan pentingnya kesantunan berbahasa sebagai bagian dari pembentukan karakter dan keharmonisan komunikasi sosial di era digital (Andianto et al., 2020). Oleh karena itu, analisis berikut mengklasifikasikan data ke dalam empat

tema fungsi pragmatik utama, yaitu katarsis emosional, agresi verbal kompetitif, intensifikasi ekspresif, serta solidaritas dan humor komunitas untuk menunjukkan bagaimana makna bahasa kasar direkonstruksi sesuai dengan kebutuhan interaksi digital.

Katarsis Emosional (Kemarahan dan Frustrasi)

Pada tema katarsis emosional, bahasa kasar berfungsi sebagai pelampiasan spontan terhadap tekanan permainan yang kompetitif dan intens. Data (1) “ngentot”, (2) “fuck”, (3) “kontol”, dan (4) “memek” menunjukkan proses deseksualisasi dan pelemahan referensial, di mana makna literal yang berkaitan dengan aktivitas atau organ seksual tidak lagi diaktifkan secara semantis. Dalam konteks permainan, ujaran tersebut muncul ketika pemain kalah, diserang, atau melakukan kesalahan, sehingga fungsinya menjadi ekspresi frustrasi secara langsung. Misalnya, data (1) “ngentot” tidak lagi merujuk pada aktivitas seksual, melainkan menjadi seruan emosional refleksi. Demikian pula data (2) “fuck”, yang sebagai serapan global dalam kultur gamer telah kehilangan makna seksual literal dan berfungsi sebagai pelepas emosi instan.

Fenomena tersebut sejalan dengan pandangan bahwa kata-kata tabu memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi emosional seperti kemarahan dan frustrasi secara lebih cepat dibandingkan kata non-tabu dalam komunikasi sehari-hari (Jay, 2009). Dalam konteks e-sports, ekspresi verbal yang bersifat kasar juga sering muncul sebagai bagian dari dinamika komunikasi kompetitif dan tekanan psikologis dalam pertandingan, sehingga dapat berfungsi sebagai bentuk agresivitas verbal sekaligus pelampiasan emosi pemain (Arjunawan & Muhammad, 2026; Hasanah & Vitri, 2024; Hafizah & Setyastuti, 2025).

Data (7) “jembut” dan (8) “jembot” menunjukkan fleksibilitas makna. Keduanya dapat berfungsi sebagai ekspresi marah, tetapi dalam konteks tertentu juga menjadi ekspresi emosional ringan. Data (15) “cok” mengalami ameliorasi melalui kliping, yaitu pemendekan dari bentuk asal yang lebih kasar sehingga lebih cepat diucapkan dan terasa lebih ringan dalam situasi spontan. Seluruh data dalam tema emosional kemarahan dan frustrasi memperlihatkan bahwa bahasa kasar mengalami pergeseran dari makna referensial menjadi fungsi pragmatik sebagai katarsis. Pergeseran tersebut juga berkaitan dengan dinamika interaksi sosial para pemain game yang saling menyesuaikan gaya komunikasi dalam situasi permainan yang intens (Hasanah & Vitri, 2024).

Agresi Verbal Kompetitif (Ejekan dan Penghinaan)

Tema kedua menampilkan bahasa kasar sebagai strategi performatif untuk merendahkan atau mengevaluasi lawan dalam dinamika kompetisi. Data (6) “toket” dan (9) “pantat” menunjukkan peyorasi metaforis, di mana referen tubuh yang netral bergeser menjadi objek ejekan. Data (11) “anjing” dan (14) “babi” memperlihatkan peyorasi dari domain hewan menjadi simbol karakter negatif. Dalam konteks gim, ujaran ini digunakan untuk menyerang lawan secara verbal sebagai bagian dari praktik trash talk, yaitu strategi komunikasi yang bertujuan menjatuhkan psikologis lawan sekaligus membangun dominasi simbolik dalam kompetisi digital (Arjunawan & Muhammad, 2026). Praktik tersebut umum terjadi dalam interaksi pemain gim daring yang bersifat kompetitif, di mana ejekan verbal digunakan untuk mengintimidasi atau melemahkan mental lawan selama permainan berlangsung (Ikhwanudin, 2024). Selain itu, dinamika komunikasi dalam komunitas gamer juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar sering dimanfaatkan sebagai bentuk ekspresi dominasi atau provokasi dalam interaksi permainan (Hafizah & Setyastuti, 2025).

Data (17) “bacotnya” mengalami peyorasi metaforis, dari makna literal ‘mulut’ menjadi ‘banyak bicara’ dengan konotasi negatif. Sementara itu, data (19) “tolol” menunjukkan stabilisasi peyoratif karena sejak awal sudah bermakna evaluatif negatif, dan dalam konteks permainan digunakan untuk menghina kemampuan pemain lain. Data (20) “budek” mengalami peyorasi kondisi fisik, yakni dari makna literal ‘tuli’ menjadi sindiran terhadap pemain yang tidak responsif. Dalam keseluruhan tema ini, bahasa kasar berfungsi sebagai agresi verbal kompetitif yang memperkuat dinamika pertarungan dan dominasi sosial dalam permainan. Fenomena tersebut juga menunjukkan bahwa interaksi komunikasi dalam komunitas

gim tidak hanya bersifat hiburan, tetapi turut membentuk pola komunikasi performatif yang menonjolkan kompetisi, dominasi, dan identitas sosial antar pemain (Aufar & Hidayanto, 2025).

Intensifikasi Ekspresif (Kaget, Kagum, Dramatisasi)

Pada tema intensifikasi ekspresif, bahasa kasar tidak selalu bermakna menyerang atau merendahkan pihak lain, melainkan berfungsi untuk memperkuat respons emosional terhadap situasi permainan yang berlangsung cepat dan kompetitif. Data (12) “anjir” dan (13) “anjay” menunjukkan adanya eufemisme dan ameliorasi fonologis, yaitu pelunakan bunyi dari bentuk kata yang lebih kasar sehingga tingkat ofensivitasnya berkurang. Kata-kata tersebut lazim digunakan untuk mengekspresikan keterkejutan, kekaguman, atau respons dramatis terhadap peristiwa tertentu dalam permainan. Fenomena ini menunjukkan bahwa dalam komunikasi digital, khususnya pada komunitas gim daring, variasi bahasa informal sering mengalami modifikasi bunyi agar lebih dapat diterima dalam interaksi sosial yang santai dan ekspresif (Anugrah, Arianto, & Karnay, 2024). Dengan demikian, fungsi utama ungkapan tersebut bukan semata sebagai makian, tetapi sebagai alat penanda intensitas emosi dalam interaksi verbal.

Data (18) “gila” memperlihatkan proses ameliorasi makna, yakni pergeseran makna dari kondisi mental patologis menjadi ungkapan intensitas yang menandakan kekaguman, keheranan, atau bahkan kejengkelan. Perubahan makna ini menunjukkan fleksibilitas bahasa dalam konteks komunikasi informal, terutama dalam lingkungan digital yang cenderung lebih dinamis. Sementara itu, data (10) “matamu” menunjukkan metaforisasi idiomatik, karena makna literal organ tubuh tidak lagi dipakai, melainkan berubah menjadi bentuk penolakan atau kontra terhadap pernyataan lawan tutur. Data (7) “jembut” dalam konteks tertentu juga dapat berfungsi sebagai intensifikasi ekspresif, tergantung pada intonasi dan situasi penggunaan dalam percakapan. Dalam komunikasi pemain gim daring, bentuk-bentuk bahasa yang bersifat ekspresif sering muncul sebagai reaksi spontan terhadap dinamika permainan yang cepat dan kompetitif. Oleh karena itu, fungsi pragmatiknya lebih menonjol sebagai penguat emosi atau dramatisasi pengalaman bermain dibandingkan sebagai serangan verbal langsung (Anugrah et al., 2024). Temuan ini juga sejalan dengan penggunaan kata-kata kasar yang tidak selalu dimaksudkan sebagai agresi personal, tetapi sering menjadi bagian dari gaya komunikasi yang berkembang dalam lingkungan permainan daring (Nathasya, Hidayat, & Saputra, 2025).

Solidaritas dan Humor Internal Komunitas

Tema terakhir menunjukkan bahwa bahasa kasar juga dapat berfungsi sebagai penanda solidaritas dan keakraban dalam komunitas gamer. Dalam konteks komunikasi kelompok yang memiliki relasi dekat, kata-kata yang secara literal tergolong tabu dapat mengalami pelemahan makna dan bergeser menjadi bentuk humor internal atau candaan. Data (5) “titit” mengalami ameliorasi melalui bentuk infantil sehingga efek kasarnya melemah dan cenderung bernuansa candaan. Penggunaan bentuk infantil tersebut menunjukkan adanya strategi pelunakan makna yang membuat kata tabu menjadi lebih dapat diterima dalam percakapan santai antaranggota komunitas. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kata tabu dapat mengalami perubahan fungsi pragmatis ketika digunakan dalam situasi sosial yang bersifat informal dan memiliki kedekatan relasional antarpenutur (Jay, 2009; Antares & Darma, 2024). Selain itu, kajian wacana humor menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata yang secara literal tergolong kasar masih dapat diterima dalam konteks humor selama berada dalam batas kesepakatan sosial dan berfungsi menciptakan kelucuan serta keakraban dalam interaksi kelompok (Anam et al., 2020). Dengan demikian, bahasa kasar dalam komunitas gamer tidak selalu bermakna agresif, tetapi juga berperan sebagai mekanisme pembentukan solidaritas dan humor internal dalam komunikasi digital.

Data (16) “cipok” juga menunjukkan pelemahan makna intim, karena aktivitas yang bersifat privat bergeser menjadi candaan provokatif dalam konteks permainan. Perubahan fungsi tersebut memperlihatkan bahwa dalam komunikasi digital, makna suatu kata tidak hanya ditentukan oleh makna leksikalnya, tetapi juga oleh konteks sosial, hubungan antarpartisipan, serta situasi interaksi yang sedang berlangsung. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunitas gamer membangun sistem komunikasi yang fleksibel, di

mana ragam bahasa informal digunakan untuk menjaga dinamika interaksi sekaligus memperkuat identitas kelompok (Utami & Nadya, 2025). Penelitian mengenai bahasa dalam komunitas gamer juga menunjukkan bahwa berbagai istilah dalam interaksi permainan sering mengalami pergeseran makna dari makna awalnya menjadi candaan, motivasi, atau simbol solidaritas di antara anggota komunitas (Wicaksono, 2025).

Selain itu, data (7) “jembut”, (8) “jembot”, dan (15) “cok” juga dapat berfungsi sebagai simbol keakraban ketika digunakan antaranggota komunitas yang memiliki relasi dekat. Dalam situasi tersebut, kata-kata yang secara normatif dianggap kasar tidak selalu dimaksudkan sebagai bentuk penghinaan, melainkan sebagai penanda kedekatan sosial dan solidaritas kelompok. Bahkan data (1) “ngentot” dalam situasi tertentu dapat berubah fungsi menjadi humor internal apabila diucapkan dengan intonasi bercanda. Penggunaan bahasa seperti ini menunjukkan bahwa nilai tabu suatu kata tidak sepenuhnya hilang, tetapi dinegosiasikan kembali melalui praktik komunikasi yang berkembang dalam komunitas digital. Dengan kata lain, fungsi bahasa kasar dalam komunitas gamer tidak hanya berkaitan dengan ekspresi emosi negatif, tetapi juga berperan dalam membangun relasi sosial, menciptakan rasa kebersamaan, dan memperkuat identitas kelompok dalam interaksi daring (Jay, 2009; Utami & Nadya, 2025; Antares & Darma, 2024; Wicaksono, 2025; Anugrah, Arianto, & Karnay, 2024).

Berdasarkan fungsi pragmatik dan proses pergeseran makna, terlihat bahwa bahasa kasar dalam konteks penggunaan digital tidak memiliki makna tunggal. Proses pergeseran makna seperti deseksualisasi, peyorasi, ameliorasi, eufemisme, metaforisasi, dan pelemahan referensial memungkinkan kata-kata tabu tetap produktif dalam interaksi daring. Secara pragmatik, bahasa kasar berfungsi sebagai katarsis emosional, agresi verbal kompetitif, intensifikasi ekspresif, serta simbol solidaritas komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa makna bahasa bersifat kontekstual dan terus direkonstruksi melalui praktik sosial dalam budaya digital gamer.

Bentuk Reproduksi Bahasa Kasar dalam Komunikasi Digital Generasi Z

Hasil analisis menunjukkan bahwa reproduksi bahasa kasar dalam komunikasi digital Generasi Z tidak hanya terjadi melalui penggunaan kata tabu secara langsung, tetapi juga melalui berbagai proses linguistik yang melibatkan perubahan bentuk bunyi, struktur kata, makna, dan fungsi penggunaan dalam konteks interaksi. Proses perubahan tersebut menunjukkan bahwa bahasa dalam praktik komunikasi digital bersifat dinamis dan dapat mengalami modifikasi sesuai dengan kebutuhan interaksi sosial penuturnya. Dalam kajian linguistik, perubahan pada bentuk bunyi, struktur, dan fungsi bahasa sering dipahami sebagai bagian dari dinamika struktur bahasa yang berkaitan dengan proses kognitif dan penggunaan bahasa dalam komunikasi (Berg, 1998). Selain itu, bentuk linguistik yang digunakan dalam percakapan juga tidak dapat dilepaskan dari fungsi komunikatifnya dalam interaksi sosial, sehingga hubungan antara bentuk bahasa dan fungsi komunikasi menjadi aspek penting dalam analisis penggunaan bahasa dalam percakapan (Kohler, 2018).

Berdasarkan data penelitian, reproduksi bahasa kasar tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu reproduksi fonologis, reproduksi morfologis, reproduksi semantik, dan reproduksi pragmatik. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar dalam komunikasi digital tidak hanya berkaitan dengan bentuk kata yang digunakan, tetapi juga dengan perubahan fungsi bahasa dalam konteks interaksi. Pendekatan linguistik interaksional menekankan bahwa makna dan fungsi bahasa terbentuk melalui konteks percakapan serta hubungan antarpenerbit dalam proses interaksi (Couper-Kuhlen & Selting, 2001). Dengan demikian, keempat bentuk reproduksi bahasa tersebut menunjukkan bahwa bahasa kasar dalam komunikasi digital mengalami proses adaptasi linguistik yang memungkinkan kata-kata tabu tetap digunakan, tetapi dengan fungsi sosial yang lebih variatif dalam interaksi komunitas daring, khususnya dalam komunitas gamer.

Reproduksi fonologis terlihat pada penggunaan kata jembot, anjir, dan anjay (data 8, 12, dan 13). Ketiga kata tersebut menunjukkan perubahan bunyi dari bentuk yang dianggap lebih kasar. Kata jembot merupakan variasi fonologis dari kata jembut, sedangkan anjir dan anjay merupakan bentuk modifikasi

bunyi dari kata anjing. Perubahan bunyi ini berfungsi sebagai strategi eufemisme fonologis untuk mengurangi tingkat kekasaran kata asli tanpa menghilangkan makna emosional yang ingin disampaikan. Dalam komunikasi digital Generasi Z, variasi bunyi semacam ini sering digunakan untuk mempertahankan nuansa ekspresif sekaligus menyesuaikan dengan norma interaksi komunitas daring yang lebih fleksibel. Fenomena tersebut sejalan dengan penelitian mengenai bahasa digital yang menunjukkan bahwa komunikasi di media daring cenderung menghasilkan bentuk bahasa yang lebih ringkas, fleksibel, dan kreatif melalui berbagai modifikasi bentuk kata (Chamdar Nur & Baso Pallawagau, 2025). Selain itu, kajian fonologi bahasa slang di media sosial juga menunjukkan bahwa perubahan fonem seperti asimilasi, disimilasi, dan zeroisasi merupakan bagian dari dinamika bahasa digital yang dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya pengguna (Fitri Rahmayanti, Agita Misriani, & Zelvi Iskandar, 2024).

Reproduksi morfologis terlihat pada penggunaan kata *cok* dan *bacotnya* (data 15 dan 17). Kata *cok* merupakan bentuk pemendekan dari *jancok* yang mengalami reduksi morfologis sehingga menghasilkan bentuk yang lebih ringkas untuk percakapan cepat di media digital, sedangkan *bacotnya* menunjukkan proses afiksasi melalui penambahan sufiks posesif *-nya* pada kata dasar *bacot*. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa kasar tidak hanya direproduksi dalam bentuk aslinya, tetapi juga mengalami penyesuaian struktur kata sesuai pola gramatikal bahasa Indonesia dalam komunikasi informal. Adaptasi tersebut memperlihatkan bahwa Generasi Z memanfaatkan fleksibilitas morfologi untuk menciptakan ekspresi yang lebih efisien dalam interaksi digital, terutama dalam komunikasi gim daring. Fenomena ini sejalan dengan kajian bahasa dalam gim yang menunjukkan bahwa komunikasi pemain sering memunculkan abreviasi, pemendekan, dan modifikasi kata sebagai strategi efisiensi komunikasi (Adi Iwan Hermawan, Nouval Rumaf, & Teguh Yuliandri Putra, 2020) serta penggunaan proses morfologis seperti afiksasi dan bentuk bahasa gaul dalam komunitas gamer (Ahmad Akram Syam, 2022).

Reproduksi semantik merupakan kategori yang paling dominan dalam data penelitian. Hal ini terlihat pada penggunaan kata *memek*, *kontol*, *tolol*, *titit*, *toket*, *pantat*, *matamu*, *anjing*, *babi*, *gila*, dan *budek* (data 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 14, 18, dan 20). Kata-kata tersebut mengalami perubahan makna berupa peyorasi, ameliorasi, dan metaforisasi. Peyorasi tampak pada kata *memek*, *kontol*, *anjing*, *babi*, *tolol*, dan *budek* yang digunakan sebagai bentuk penghinaan atau evaluasi negatif terhadap lawan bicara. Ameliorasi terlihat pada kata *gila* yang dalam komunikasi digital sering digunakan untuk mengekspresikan kekaguman atau intensitas emosi. Sementara itu, metaforisasi tampak pada kata *matamu* yang secara literal merujuk pada organ tubuh, tetapi digunakan sebagai ungkapan penolakan atau sanggahan. Pergeseran makna ini menunjukkan bahwa Generasi Z memanfaatkan potensi semantik kata kasar untuk memperluas fungsi ekspresif dalam komunikasi digital. Fenomena ini sejalan dengan penelitian tentang perubahan makna bahasa di media sosial yang menunjukkan bahwa interaksi digital mendorong terjadinya *semantic shift* seperti peyorasi, ameliorasi, dan perluasan metaforis dalam komunikasi daring (Agus Jayadi, 2025; Dian Maharani et al., 2025; Nopita Silaban et al., 2025).

Selain perubahan bentuk dan makna, reproduksi bahasa kasar juga terjadi melalui perubahan fungsi penggunaan dalam konteks interaksi yang disebut sebagai reproduksi pragmatik. Bentuk ini terlihat pada penggunaan kata *ngentot*, *jembut*, *jembot*, *cok*, *cipok*, dan *bacotnya* (data 1, 7, 8, 15, 16, dan 17). Dalam komunikasi digital, kata-kata tersebut tidak selalu digunakan sebagai penghinaan langsung, tetapi juga sebagai sarana mengekspresikan emosi, candaan, atau penanda keakraban antaranggota komunitas. Misalnya, kata *cok* sering digunakan sebagai sapaan informal dalam komunitas gamer, sementara *jembut* atau *jembot* dapat muncul dalam konteks humor yang tidak dimaksudkan untuk menyerang secara serius. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi sosial bahasa kasar sangat bergantung pada konteks interaksi, relasi antarpemenuh, dan situasi komunikasi dalam komunitas digital. Fenomena ini sejalan dengan kajian sosio-pragmatik yang menunjukkan bahwa kata-kata kasar di media sosial sering berfungsi sebagai sarana ekspresi emosi dan dinamika interaksi komunitas daring (Indah Fauziah Nova & Daru Winarti, 2024). Selain itu, penelitian mengenai bahasa pemain gim di YouTube juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa informal, candaan, dan penanda keakraban sering digunakan untuk membangun solidaritas dan kedekatan dalam komunitas gamer (Nurhawara, 2022).

Keempat bentuk reproduksi bahasa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar oleh Generasi Z dalam komunikasi digital tidak bersifat statis, tetapi mengalami berbagai proses adaptasi linguistik. Perubahan bunyi, struktur kata, makna, dan fungsi penggunaan memungkinkan kata-kata tabu tetap digunakan dalam interaksi daring dengan cara yang lebih fleksibel dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa kasar dalam komunikasi digital bukan sekadar bentuk ekspresi agresi verbal, tetapi juga berfungsi sebagai sarana ekspresi emosi, strategi humor, serta penanda solidaritas sosial dalam komunitas digital, khususnya dalam lingkungan komunikasi yang bersifat informal seperti komunitas gamer.

PENUTUP

Penelitian ini menegaskan bahwa bahasa kasar dalam konten YouTuber gamers Silvan Vannes memiliki bentuk dan klasifikasi yang beragam, termasuk kata-kata yang terkait dengan tabu seksual, bagian tubuh, makhluk, aktivitas, dan ekspresi emosional. Bahasa kasar ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi kemarahan atau kekesalan dalam konteks permainan, tetapi juga memiliki fungsi pragmatik yang kompleks, seperti menegaskan identitas digital, membangun solidaritas komunitas gamer, dan sebagai strategi hiburan. Proses pergeseran makna, eufemisme, ameliorasi, dan peyorasi memperlihatkan fleksibilitas bahasa dalam merespons konteks komunikasi digital, sehingga kata-kata yang awalnya dianggap sangat vulgar dapat mengalami adaptasi untuk tetap dipahami dan digunakan oleh Generasi Z di berbagai platform digital.

Signifikansi penelitian ini terletak pada pemahaman yang lebih holistik tentang dinamika bahasa kasar dalam konteks budaya digital. Temuan ini memberikan kontribusi teoritis bagi studi sosiolinguistik, khususnya mengenai konstruksi, reproduksi, dan pergeseran makna bahasa kasar di kalangan Generasi Z, serta implikasi praktis bagi pendidikan literasi digital dan etika berbahasa. Para pendidik dan orang tua dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk membimbing anak dan remaja dalam menggunakan bahasa digital secara kritis dan bertanggung jawab.

Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh penggunaan bahasa kasar dalam konteks digital terhadap sikap sosial dan perilaku moral Generasi Z dalam kehidupan nyata. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi mekanisme adaptasi kata-kata kasar dalam platform media sosial berbeda, seperti TikTok, Instagram, dan game online lainnya, serta mengkaji faktor-faktor psikososial yang memengaruhi pemilihan dan penyebaran bahasa kasar di komunitas digital. Hal ini akan memperluas pemahaman tentang hubungan antara bahasa, identitas digital, dan interaksi sosial di era media baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, Keith, and Kate Burridge. *Forbidden Words: Taboo and the Censoring of Language*. Cambridge University Press, 2006.
- Amalia, Agnes Dwi, and Denik Wirawati. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 12, no. 2, 2023. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i2.2418>
- Anam, Khoirul, et al. Wacana Humor dalam Bajigur TV. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 9, no. 2, 2020. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i2.1001>
- Andianto, Mujiman Rus, et al. Pembelajaran Kesantunan Berbahasa di Era Menuju Indonesia Emas. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 9, no. 1, 2020. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.795>
- Androutsopoulos, Jannis. "Language Change and Digital Media: A Review of Conceptions and Evidence." *Standard Languages and Language Standards in a Changing Europe*, edited by Nikolas Coupland and Tore Kristiansen, Novus Press, 2011.

- Antares, K. A., and V. P. Darma. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Umpatan di Kalangan Gamers Indonesia." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 17, 2024, pp. 453–461. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13896513>.
- Arjunawan, A. R., and H. I. Muhammad. "Agresivitas Verbal Player Tim E-Sport Liquid Indonesia pada Turnamen Mobile Legends Player League Season 14." *Jurnal Media Informatika*, vol. 7, no. 1, 2026, pp. 48–58. <https://doi.org/10.55338/jumin.v7i1.8011>.
- Aufar, K., and S. Hidayanto. "Analisis Perilaku Komunikasi Narsistik pada Pemain Gim Mobile Legends Profesional di Kota Bekasi." *Jurnal Komunikasi*, 2025.
- Berg, Thomas. *Linguistic Structure and Change: An Explanation from Language Processing*. Clarendon Press, 1998.
- Couper-Kuhlen, Elizabeth, and Margret Selting. *Studies in Interactional Linguistics*. John Benjamins Publishing Company, 2001.
- Fadillah, D. N., and C. S. Widyasuti. "Homogenitas Cuitan Tabu Generasi Y dan Z dalam Komunitas Ngeluh Safe Space di Aplikasi X." *SPHOTA: Jurnal Linguistik dan Sastra*, vol. 17, no. 2, 2025. <https://doi.org/10.36733/sphota.v17i2.12136>.
- Fahmi, M. R., et al. "Analisis Dampak Game Online terhadap Kehidupan Sosial Anak." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 1, 2025. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2390>.
- Firdaus, I., and Rosita Sofyaningrum. "Trendsetter Bahasa Tabu: Eksplorasi Bahasa Tabu dalam Konten Tiktok Akun Rafly." *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 9, no. 2, 2024, pp. 1–13.
- Hafizah, N., and Y. Setyastuti. "Fenomena Trash Talk Antar Pemain Game Valorant." *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, vol. 2, no. 3, 2025.
- Hasanah, R., and A. A. Vitri. "Strategi Akomodasi Komunikasi dan Interaksi Sosial Gamers Penggunaan Bahasa Kasar." *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, vol. 16, no. 3, 2024, pp. 28–32. <https://doi.org/10.33221/jikom1.v16i03.376>.
- Hermawan, Adi Iwan, N. Rumaf, and T. Y. Putra. "Analisis Abbreviation Bahasa Game Online pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi)." *FRASA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 2, 2020, pp. 8–18.
- Ikhwanudin, I. *Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends dalam Perspektif Islam*. Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024.
- Jay, Timothy. "The Utility and Ubiquity of Taboo Words." *Perspectives on Psychological Science*, vol. 4, no. 2, 2009, pp. 153–161. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2009.01115.x>.
- Jayadi, A. "Analisis Perubahan Makna dalam Bahasa Indonesia Kontemporer di Media Sosial." *Journal of Language Studies*, vol. 1, no. 1, 2025, pp. 1–8.
- Kohler, Klaus J. *Communicative Functions and Linguistic Forms in Speech Interaction*. Cambridge University Press, 2018.
- Maharani, D., et al. "Makna dalam Era Digital: Kajian Semantik terhadap Bahasa di Media Sosial Indonesia." *Jejakdigital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 4, 2025. <https://doi.org/10.63822/capxn478>.

- Nathasya, M. A., S. Hidayat, and E. R. Saputra. "Analisis Bentuk Ketidaksantunan Berbahasa Peserta Didik SD Pemain Game Online Mobile Legend." *Jurnal Pendas*, vol. 10, no. 3, 2025. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30278>.
- Nova, Indah Fauziah, and Daru Winarti. "Ungkapan Marah dalam Komunitas Marah-Marah di Media Sosial X (Kajian Sosio-Pragmatik)." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 7, no. 4, 2024, pp. 749–760. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i4.1124>.
- Nurhawara. *Kesantunan Berbahasa Pemain Game dalam Media Sosial YouTube Jess No Limit: Kajian Pragmatik*. Tesis, Universitas Hasanuddin, 2022.
- Nurmaini, N., et al. "Penggunaan Variasi Bahasa Slang pada Kolom Komentar di Platform Media Sosial YouTube." *Cendekia: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmiah*, vol. 2, no. 8, 2025. <https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i8.1612>.
- Praliansyah, E. R. "YouTube sebagai Arena Produksi dan Reproduksi Kultur Hip-Hop." *Antropologi Indonesia*, vol. 42, no. 1, 2021.
- Purbosari, R., and Suhandano. "Bahasa Vulgar dalam Humor pada Dhagelan Jawa Timur Dialek Mataraman." *Onoma*, vol. 11, no. 3, 2025. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6203>.
- Purwulan, H. "Language Politeness in the Teaching and Learning Process of the Indonesian Language." *Journal of Engineering, Informatics, Communication, Science & Technology*, vol. 1, no. 3, 2026.
- Salamah, L. N., and E. Prasetyo. "Bahasa Tabu sebagai Strategi Komunikasi dalam Konten Game YouTube." *Jurnal Pendidikan AURA*, vol. 6, no. 2, 2025. <https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.3086>.
- Silaban, N., et al. "Perubahan Makna Kata dalam Bahasa Remaja: Tinjauan Semantik terhadap Bahasa Slang di Media Digital." *Jejak Digital*, vol. 1, no. 4, 2025, pp. 696–703. <https://doi.org/10.63822/0je4zq38>.
- Sofyaningrum, Rosita, et al. "Transformasi Bahasa di Era Society 5.0: Bahasa Gaul dan Pemertahanan Bahasa." *LOA: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, vol. 19, no. 1, 2024.
- Syam, A. A. *Penggunaan Ragam Bahasa Gamer di Indonesia pada Teks Pemain Games di Grup Facebook dan Grup WhatsApp: Tinjauan Sociolinguistik*. Skripsi, Universitas Hasanuddin, 2022.
- Utami, M. D., and N. L. Nadya. "Analisis Variasi Bahasa pada Komunitas Ribbon-Ties dalam Game Minecraft." *Prosiding Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah*, 2025.
- Wicaksono, D. *Pergeseran Makna Bahasa dalam Pergaulan Gamer Online*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2025. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/40402>