



Dampak Penggunaan Disfemisme Para Gamers Pada Media Sosial Youtube

¹Rina, ²Rita Tanduk, ³Dina Gasong

^{1,2} Universitas Kristen Indonesia Toraja

Email: ¹cantikrina093@gmail.com, ²ritatanduk@ukitoraja.ac.id, ³dinagasong@ukitoraja.ac.id

Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0002-0173-4498>

<https://doi.org/10.47233/jpst.v3i1.1549>

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan bentuk dan makna ungkapan disfemisme dalam konten kreator gamers di kanal media sosial YouTube dan menjelaskan dampak penggunaan disfemisme terhadap implikasi pendidikan karakter. Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik sadap, catat, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan metode triangulasi. Hasil penelitian yang ditemukan dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan bentuk disfemisme para konten kreator *game* dalam kanal youtubanya mengandung lima tipe ungkapan disfemisme diantaranya; (a) penggunaan istilah tabu, seperti kata-kata yang tidak boleh diucapkan, pantangan, atau larangan; (b) makian dan sumpah serapah yang cabul; (c) perbandingan manusia dengan hewan; (d) julukan atau sapaan berkaitan dengan karakter fisik manusia; dan (e) istilah ejekan dan tidak hormat pada seseorang. Sedangkan dampak disfemisme terhadap Pendidikan karakter dalam penelitian ini berupa; (1) Pelanggaran nilai religius; (2) pelanggaran nilai cinta damai; (3) pelanggaran nilai tanggung jawab.

Kata kunci: Disfemisme, Pendidikan Karakter, Gamers

Abstract

The aim of this research is to explain the form and meaning of dysphemism expressions in content created by gamers on YouTube social media channels and to explain the impact of the use of dysphemism on the implications of character education. The type of research used is a qualitative descriptive method. Data collection procedures were carried out using tapping, note-taking and documentation techniques. The data analysis method used in this research uses descriptive analysis techniques with the triangulation method. The research results found in this study concluded that the use of dysphemism by game content creators on their YouTube channels contained five types of dysphemism expressions including; (a) the use of taboo terms, such as words that cannot be said, taboos, or prohibitions; (b) obscene cursing and swearing; (c) comparison of humans with animals; (d) nicknames or greetings related to human physical characteristics; and (e) terms of ridicule and disrespect towards someone. Meanwhile, the impact of dysphemism on character education in this research is in the form of; (1) Violation of religious values; (2) violation of the value of love of peace; (3) violation of the value of responsibility.

Keywords: *Dysphemism, Character Education, Gamers*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa dalam opini media sosial mencerminkan masyarakat pemakainya. Seperti yang dikemukakan Leech, 2003 (Sentot dan Ahmad, 2019) menyatakan bahwa bahasa mencerminkan perasaan pribadi penutur, termasuk sikapnya terhadap pendengarnya atau sikapnya mengenai sesuatu yang dikatakannya. Bahasa sifatnya dinamis bergantung pada situasi kebahasaannya. Saat berkomunikasi dengan orang lain secara tidak sadar kita juga menggunakan gaya bahasa. Gaya bahasa dapat diartikan sebagai sebuah gaya tutur yang digunakan seseorang untuk memberikan efek bagi orang lain.

Di era digital saat ini, komunikasi manusia tidak hanya terbatas di dunia nyata saja, tetapi juga berlangsung di dunia maya atau media sosial. Tidak dapat disangkal bahwa kehidupan manusia saat ini sangat berhubungan dengan media sosial. Media sosial memegang peranan penting hampir di segala kehidupan masyarakat. Mulai dari mengirim pesan kepada teman, berbagi informasi, hingga mencari suatu informasi yang sedang hangat di masyarakat. Jadi, tak heran lagi jika setiap orang membutuhkan media sosial sebagai salah satu kebutuhan penting.



Kehadiran media sosial di tengah masyarakat masa kini telah memberikan manfaat yang sangat besar. Media sosial cukup membantu dalam menghapus jarak antarmanusia, sehingga sangat efektif untuk mempersingkat waktu dalam berkomunikasi. Namun, sesuatu yang memiliki dampak positif yang tinggi, tidak menutup kemungkinan memberikan dampak negatif yang tinggi pula. Untuk itulah penggunaan media sosial harus dihadapi secara bijak. Masyarakat di era zaman sekarang telah menggunakan berbagai media sebagai sarana komunikasi untuk berbagi pesan dan pengalaman, seperti melalui WhatsApp, Facebook, Twitter, TikTok, Instagram, Telegram, YouTube, dan lainnya. Media-media tersebut selain dipakai untuk berkomunikasi juga sebagai sarana mencari informasi.

Media sosial merupakan media dalam jaringan yang berguna untuk saling berinteraksi sosial. Media sosial sebagai media internet yang dijadikan sarana menukar informasi baik dari individual maupun berinteraksi dengan pengguna lain dalam membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial saat ini memegang peranan penting untuk kehidupan manusia, karena dengan kemajuan teknologi masyarakat bisa berkomunikasi dan berinteraksi melalui dunia maya. Setelah mengenal media sosial, masyarakat bisa dengan mudah mendapatkan hiburan dengan cara berkomunikasi, berbagi, membaca, dan menyaksikan konten yang telah disediakan.

Youtube merupakan salah satu media sosial yang banyak menampilkan konten-konten hiburan dan berita. Salah satu isi konten hiburan yang ikut mengalami perkembangan pesat yaitu *games online*. Dapat dikatakan bahwa game online selain sebagai hiburan juga sekaligus menjadi hobi dan kegemaran bagi anak muda. *Games online* dominan diakses dan ditonton oleh anak remaja bahkan orang dewasa sekarang ini. Remaja adalah salah satu fase perkembangan yang paling menarik dan penting dalam kehidupan seseorang. Ini adalah masa peralihan antara masa anak-anak dan dewasa dengan keberadaan emosional dan sosial yang signifikan. Bahasa di kalangan remaja atau anak muda menjadi subjek yang sangat menarik karena mencerminkan dinamika komunikasi dalam kelompok usianya yang merupakan masa transisi masa anak-anak dan dewasa. Bahasa adalah alat penting dalam kehidupan remaja. Pada masa remaja ini sangat mudah terpengaruh dengan hal-hal yang merusak moral dan etika berbahasa khususnya pada kolom komentar di kanal Youtube. Sejalan dengan hal tersebut Allan dan Burrdige (Laili, 2017) menyatakan bahwa bahasa dapat digunakan menjadi perisai dan senjata bagi para penggunanya, baik untuk merangkul kawan, maupun menghancurkan lawan.

Contoh yang marak digunakan oleh masyarakat dalam media sosial khususnya oleh kreator gamers youtube misalnya kata *anjir* atau *anjrit* yang merupakan asal kata dari *anjing*; selain itu frasa *tolol banget* yang berarti *sangat bodoh*, dan berbagai contoh lainnya. Penggunaan-penggunaan bahasa seperti ini sangat bersinggungan dengan masyarakat luas, sehingga tidak heran bahwa media sosial menjadi salah satu sarana komunikasi dan interaksi yang rutin digunakan orang bahkan orang yang tidak dikenal.

Kondisi sebagian remaja maupun pemuda sangat memprihatinkan dalam hal kesantunan berbahasa di media sosial. Komentar-komentar yang tidak mencerminkan kesantunan berbahasa pada media sosial diantaranya seperti ejekan, hinaan, meyudutkan, dan lain sebagainya. Komentar-komentar yang dilontarkan pada kanal Youtube merupakan tanggapan atau reaksi yang diberikan sebagai bentuk tuturan, baik berupa pujian, sanggahan, kritik, kesan, ataupun kalimat yang seharusnya tidak pantas diucapkan. Konten games di kanal YouTube merupakan salah satu media yang gemar di kalangan anak remaja bahkan pemuda dan orang tua.

Kesopanan dalam berbicara mencerminkan karakter pembicara, dan pembicara dapat memilih kata-kata yang baik untuk mengungkapkan perasaannya dalam situasi apa pun. Seperti yang dikemukakan Leech (2003:27) bahwa bahasa mencerminkan perasaan pribadi penutur, termasuk sikapnya terhadap pendengarnya atau sikapnya mengenai sesuatu yang dikatakannya. Untuk itu, dalam hal ini peran bahasa menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi sebuah ujaran yang berpotensi merusak mental dan moral anak sebagai generasi pembentuk karakter bangsa. Maka melalui penelitian ini, peneliti ingin melihat sejauh mana dampak penggunaan bahasa disfemisme terhadap implikasi pendidikan karakter anak.

Adapun penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian ini adalah (a) penelitian yang dilakukan oleh Reka Yuda Mahardika & Indra Nugrahayu Taufik (2023), dengan judul “Disfemisme pada Pemberitaan Korupsi di Media Massa Daring”. Perbedaan penelitian yang dilakukan Reka Yuda Mahardika & Indra Nugrahayu Taufik (2023) dengan penelitian ini terletak pada subjek yang dikaji. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik; (b) Aini Nahdlia Puspita (2021) dengan judul “Bentuk Disfemisme dalam Kolom Komentar *Video Trending* Youtube

Pasca Pemilihan Umum 2019”. Perbedaan penelitian yang dilakukan Aini Nahdliya Puspita (2021) dengan penelitian ini terletak pada subjek yang dikaji. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik; (c) Lelly Dwi Anjani dan Bakdal Ginanjar (2021) dengan judul “*Fenomena Disfemisme dalam Kartun Anak pada Pertelevisian Indonesia*”. Perbedaan penelitian yang dilakukan Lelly Dwi Anjani dan Bakdal Ginanjar (2021) dengan penelitian ini terletak pada objek yang dikaji. Objek pada penelitian ini adalah fenomena disfemisme dalam kartun anak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus yang lebih mendalam pada kalimat-kalimat disfemisme yang diungkapkan oleh para gamers di platform YouTube dan dampak negatifnya terhadap karakter anak-anak remaja pada zaman sekarang. Dengan penelitian ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana bahasa yang merendahkan digunakan dalam konteks gaming online dan media sosial, serta dampaknya yang mungkin terabaikan terhadap perkembangan karakter generasi muda saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami misalnya perilaku, motivasi, persepsi, dan lain-lain secara holistik dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. (Moleong, 2017:6).

Data dikumpulkan dengan melakukan metode menggunakan teknik sadap, catat, dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan metode triangulasi yaitu mencocokkan data dengan beberapa teori sehingga mendapatkan keutuhan dan keabsahan data. Adapun analisis data dalam penelitian ini melalui beberapa prosedur, antara lain sebagai berikut: 1) mengidentifikasi dan mentranskripsi setiap bentuk ujaran-ujaran para konten kreator *games* yang mengandung disfemisme; 2) mengklasifikasikan data berdasarkan bentuk dan jenis tipe ujaran yang mengandung disfemisme yang berdampak pada nilai-nilai pendidikan karakter; 3) menganalisis data dengan menginterpretasikan ujaran atau ungkapan-ungkapan yang mengandung disfemisme yang direlevansikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter; 4) mendeskripsikan tentang dampak disfemisme terhadap implikasi nilai-nilai pendidikan karakter; dan 5) memaparkan hasil penelitian.

PEMBAHASAN

1. Bentuk dan Makna Ungkapan Disfemisme

a. Menggunakan istilah tabu

Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa istilah *tabu* adalah hal yang dianggap suci yang tidak boleh diucapkan, pantangan, atau larangan. Istilah tabu tersebut terdapat pada data-data berikut ini.

Data 1

“Sumpah ini kucing **tel*so** dah”

Data 2

“Huuu orang ditabrak pake **tet* anjing**”

Data 3

“Ini biasanya ada bayangan-bayangan **kont*I**”

Data 4

“Ini sekolah napa jadi kaya di dalam **panta* anying**”

Data 5

“Hemm kena **bijinya**”

Berdasarkan konteks kalimat tersebut di atas, terdapat kata-kata yang mengandung disfemisme dengan tipe *tabu* yang tidak sepatutnya diucapkan. Kata-kata ini diucapkan oleh beberapa *gamers* saat sedang bermain bareng (mabar) secara online di kanal youtubnya.

Kata-kata tabu yang disebutkan seperti **anjing**, **tet***, **panta***, **bijinya** lebih merujuk pada bagian-bagian tubuh yang sifatnya sensitif dan privasi yang tidak pantas disebutkan di depan umum. Namun berbeda dengan



ungkapan para konten kreator *game* ini, mereka justru menjadikan kata-kata tersebut sebagai sebuah hal yang biasa, berupa candaan, lelucon, dan mencari perhatian para penonton. Disfemisme tipe tabu tersebut dinyatakan dengan tujuan agar para *Youtuber* terlihat gaul atau keren, berani, dan transparan.

b. Makian dan sumpah serapah yang cabul

Kata *makian* atau dari kata dasar *maki* artinya mengeluarkan kata-kata yang keji sebagai pelampiasan kemarahan atau rasa jengkel; sedangkan *serapah cabul* yaitu ungkapan yang tidak senonoh. Ungkapan ini dapat dilihat pada data-data berikut.

Data 6

“Ini di mana ini saya lagi di kota **bodoh**”

Data 7

“**Bacot lo fuck man**”

Data 8

“Ehh sepatu lu ini **goblok**”

Data 9

“Kaburlah aku anying gak jelas **sinting**”

Data 10

“Ngudut (merokok) mulu **bangsat** anying”

Data 11

“Kamu itu tolol apa **goblok**”

Data 12

“Asli **tolol**, gara-gara kalian mati sama “crossbow”, cuk!”

Data 13

“Emang **brengsek** orang ini!”

Data 14

“Manca **bangsat!**”

Data 15

“Nah... kan **mampus... mampus!**”

Data 16

“**Bajingan** ... anjing ca”

Dari beberapa data tersebut di atas, tampak ungkapan disfemisme dengan kata-kata yang tidak pantas diucapkan kepada lawan bicara, seperti kata **bodoh**, **bacot**, **goblok**, **sinting**, **bangsat**, **tolol**, **brengsek**, **mampus**, dan **bajingan**. Kata-kata ini lebih merujuk pada makna ungkapan makian yang tidak senonoh yang ditimbulkan karena rasa marah, kesal atau jengkel.

Berdasarkan konteks kalimatnya, para *gamers* menyebutkan kata-kata itu secara berulang kali kepada lawan mainnya. Hal ini menandakan bahwa ungkapan makian itu adalah hal yang dianggap biasa bagi para *gamers*, bahkan seolah-olah dijadikan sebuah candaan yang dianggap keren di kalangan mereka dalam dunia *game*. Namun di sisi lain, kata-kata tersebut tidak pantas diucapkan karena bermakna kasar.

c. Perbandingan manusia dengan hewan

Ungkapan yang membandingkan manusia dengan hewan. Hal ini merupakan sesuatu hal yang kurang pantas karena pada hakikatnya manusia memiliki akal dibandingkan dengan makhluk lainnya. Pada data penelitian yang ditemukan terdapat sebutan perbandingan antara manusia dengan hewan, seperti pada data berikut.

Data 17

“**Anjing** bergetar woyy”

Data 18

“Goyang dumang **anying**”

Data 19

“Bapak kau jadi **semut**”

Data 20

“Jangan ganggu **babi**”

Pada konteks kalimat data di atas, jelas bahwa kata-kata yang disebutkan mengandung disfemisme yang merujuk pada penyebutan nama hewan sebagai pengganti nama manusia seperti kata **anjing, semut, babi**. Penyebutan nama hewan menggantikan nama manusia merupakan dua hal yang tidak dapat disandingkan. Berdasarkan sifatnya manusia memiliki naluri dan akal yang sempurna jauh dari pada makhluk lain. Untuk itu, perbandingan antara manusia dan hewan tidaklah pantas dan dianggap tidak baik.

Ungkapan kata-kata yang digunakan para *gamers* merupakan istilah-istilah yang dianggap biasa-biasa saja diucapkan di kalangan dunia *game*. Istilah-istilah kata yang disebutkan para *gamers* merupakan celotehan spontan yang diberikan dan tidak memiliki maksud yang serius. Namun, hal ini sangatlah berdampak buruk terhadap orang-orang yang mendengar. Kata-kata yang disebutkan di atas terkesan buruk dan dianggap tidak santun.

d. Julukan atau sapaan berkaitan dengan karakter fisik manusia

Sebutan *julukan* yaitu nama panggilan seseorang yang bukan nama aslinya namun nama ejekan. Julukan fisik seseorang berarti sebutan yang berkaitan dengan karakter fisik. Hal ini dapat dilihat pada data berikut ini.

Data 21

“Bos lu **buta** Bos”

Data 22

“Anjing...burungku dibunuh **babi, monyet, goblok**”

Data 23

“Gak soalnya kamu **cacat banget**”

Data 24

“Manca **jelek banget!**”

Pada data di atas termasuk bentuk disfemisme pada tipe julukan karakter fisik yang merujuk pada fisik seseorang dan dianggap sebagai ejekan. Julukan pada fisik seseorang dianggap tidak terpuji dan bermakna buruk.

Berdasarkan konteks kalimat di atas, para konten kreator *game* tidak sengan selalu menyebutkan kata-kata tersebut sebagai bahan celotehan diantara mereka. Saling iseng atau saling usil sambil bermain *game* merupakan sarana mereka saling berinteraksi dan merespon satu dengan lainnya. Maksud ungkapan yang dilontarkan ini tidak lain dianggap sekadar main-main; atau tidak sungguh-sungguh. Tetapi secara umum, kata-kata atau istilah yang disebutkan itu merupakan hal yang tidak pantas diucapkan dan terkesan tidak terpuji. Julukan yang diberikan terhadap fisik seseorang merupakan hal yang tidak senonoh, tidak patut, atau tidak sopan, dan tentunya dapat menimbulkan ketersinggungan juga melukai perasaan orang lain.

e. Istilah ejekan dan tidak hormat pada seseorang

Kata *ejekan* bermakna perbuatan mengejek, olok-olokan, dan sindiran. Pada data penelitian ini terdapat beberapa kalimat yang menunjukkan ejekan dan sikap tidak hormat pada seseorang. Hal ini dapat dilihat pada data-data berikut.

Data 25

Dasar miskin”

Data 26

“Rumahmu itu **jelek**”

Data 27

“Mau gak, Rem..? **“Taik”**.”

Data 28

“Liatin **aku mukulin orang tua, nih!**”

Data 29



“Gw **kentut** mak lu!”

Data 30

“**Mak lu itu gob***** sama kayak lu!”

Pada data kalimat di atas mengandung disfemisme dengan tipe ejekan yang berujung pada sindiran dan tidak hormat pada seseorang. Ungkapan yang disebutkan pada konteks kalimat di atas, seperti **dasar miskin, jelek, mukulin orang tua, gw kentut mak lu**, dan **mak lu itu goblok** merupakan kata-kata yang bermakna ejekan dan olok-an yang tidak pantas disebutkan karena bernilai buruk. Sekalipun itu sebagai sebuah ungkapan isengan yang tidak serius, namun di sisi lain dapat menyakiti atau melukai perasaan orang lain.

Penggunaan bentuk disfemisme tipe ejekan selalu merupakan gaya bahasa yang dipakai oleh para *gamers* sebagai ciri khas mereka. Dapat dikatakan hampir semua para konten kreator *game* menyebutkan kata-kata yang tidak pantas dan senonoh. Hal ini dipicu dengan adanya para *gamers* yang rata-rata adalah kaum laki-laki dengan pribadi mereka yang berani dan maskulin. Tetapi bukan berarti semua para *gamers* tidak dapat mengubah itu menjadi lebih baik dan santun. Untuk itu, perlu adanya komitmen untuk mengurangi bahkan tidak menggunakan kata-kata yang tidak pantas.

2. Dampak Penggunaan Disfemisme Terhadap Pendidikan Karakter

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan pada Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang digunakan untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia. Merujuk pada Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter pada pasal 3 PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi *nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab*.

Tidak jarang ujaran kebencian atau ketidaksantunan berbahasa ditemukan dalam tayangan-tayangan *youtube*. Hal tersebut dapat memberikan dampak buruk bagi siapa saja, misalnya anak-anak dan remaja. Selain itu, hal tersebut juga dapat menjadi contoh yang buruk bagi para pelajar penerus bangsa. Untuk menghindari hal itu, pada penelitian ini akan menganalisis disfemisme yang terdapat pada kanal *youtuber game* serta membahas kaitan relevansi disfemisme dengan pendidikan karakter.

Pada penelitian ini ditemukan beberapa data yang dapat dikaitkan dengan pelanggaran terhadap nilai pendidikan karakter. Seperti yang dijelaskan berikut ini.

a. Pelanggaran Nilai Religius

Nilai religius yaitu nilai yang berhubungan dengan kehidupan keagamaan yang meliputi nilai kebenaran, keindahan, menghormati, menghargai, dan moral. Pada analisis data yang telah diuraikan sebelumnya terdapat beberapa contoh ujaran-ujaran yang menonjol yang tidak pantas dan tidak semestinya diucapkan. Berikut ini diambil beberapa data yang relevansinya dengan pelanggaran nilai religius, seperti pada data:

Data 2

“Huuu orang ditabrak pake **tet* anjing**”

Data 4

“Ini sekolah napa jadi kaya di dalam **panta* anying**”

Pada kedua data tersebut di atas merupakan sebagian contoh dari keseluruhan data yang dianggap tabu yang tidak seharusnya diucapkan secara fulgar di depan umum. Kata-kata seperti ini dilarang secara agama karena mengandung ungkapan yang kotor, senonoh, dan bernilai buruk yang tidak pantas ditiru. Ujaran-ujaran itu dapat menimbulkan dampak buruk bagi psikis dan karakter pelajar. Diketahui bahwa penonton yang menyukai *konten games online* di *YouTube* berasal dari kalangan anak-anak remaja hingga dewasa yang status pendidikan mereka



adalah siswa SMP dan SMA. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kata-kata disfemisme yang merujuk pada pelanggaran nilai religius ini dianggap tidak pantas secara agama karena dapat merusak mental dan moral anak.

b. Pelanggaran Nilai Cinta Damai

Nilai cinta damai yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya. Pada penelitian ini justru terdapat ujaran yang tidak menimbulkan rasa senang. Berikut ini terdapat beberapa data yang dapat direlevansikan dengan pelanggaran nilai cinta damai.

Data 6

“Ini di mana ini saya lagi di kota **bodoh**”

Data 8

“Ehh sepatu lu ini **goblok**”

Data 14

“Manca **bangsat!**”

Kutipan disfemisme pada data 6, 8, dan 14 merupakan contoh dari data yang dikaitkan dengan pelanggaran nilai cinta damai. Sikap warga negara yang terpelajar yakni harus mempunyai rasa cinta damai, tidak semestinya berpendapat seolah tidak menjaga perkataan. Sesuai dengan deskripsi nilai cinta damai yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya. Namun melihat contoh data di atas, ucapan yang dilontarkan justru terkesan mengolok dan memaki seseorang. Kata-kata yang diucapkan itu sangat tidak terpuji dan tidak pantas diucapkan bagi siapa pun. Hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan orang lain terhadap diri sendiri, juga merenggangkan relasi diri sendiri dengan orang lain.

c. Pelanggaran Nilai Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Pada penelitian ini terdapat beberapa data yang dapat direlevansikan dengan pelanggaran nilai tanggung jawab dan kepedulian, berikut penjelasannya.

Data 28

“Liatin **aku mukulin orang tua**, nih!”

Data 29

“Gw **kentut** mak lu!”

Data 30

“**Mak lu itu gob***** sama kayak lu!”

Disfemisme pada kutipan tersebut mengisyaratkan adanya pelanggaran nilai tanggung jawab dan kepedulian. Konteks kutipan tersebut menjelaskan bahwa adanya sikap seorang anak yang tidak sopan dan senonoh dengan ucapannya terhadap orang tua. Sebagai pengingat bagi para pelajar bahwa kesantunan berbahasa terhadap sesama perlu dijunjung tinggi. Sikap tersebut secara tidak langsung menandakan rasa hormat anak kepada orang tua sebagai bukti tanggung jawab diri

Temuan baru dari riset yang dilakukan dari penelitian tentang dampak penggunaan disfemisme para gamers pada media sosial YouTube terhadap implikasi pendidikan karakter anak menunjukkan bahwa bahasa yang merendahkan tersebut memiliki dampak yang lebih serius daripada yang diperkirakan sebelumnya. Penelitian ini menemukan bahwa paparan anak-anak pada disfemisme dalam konteks permainan video online dapat menyebabkan penurunan dalam nilai-nilai seperti empati, kerjasama, dan penghargaan terhadap keberagaman. Selain itu, penelitian ini menyoroti perlunya pendekatan yang lebih holistik dalam pendidikan karakter anak, yang memperhitungkan pengaruh yang kuat dari media sosial dan gaming dalam membentuk sikap dan perilaku mereka. Temuan ini memberikan landasan yang lebih kuat untuk upaya-upaya pencegahan dan intervensi yang bertujuan untuk mempromosikan lingkungan online yang lebih positif dan mendukung perkembangan karakter anak-anak.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data terkait fokus penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak penggunaan disfemisme pada kalangan para *gamers* dalam media sosial *YoTube*. Penggunaan disfemisme tersebut meliputi dua hal diantaranya:

1. Bentuk dan makna ungkapan disfemisme para konten kreator *game* dalam kanal youtubanya dikenal beberapa istilah kata yang mengandung lima tipe ungkapan disfemisme diantaranya; (a) penggunaan istilah tabu, seperti kata-kata yang tidak boleh diucapkan, pantangan, atau larangan; (b) makian dan sumpah serapah yang cabul; (c) perbandingan manusia dengan hewan; (d) julukan atau sapaan berkaitan dengan karakter fisik manusia; dan (e) istilah ejekan dan tidak hormat pada seseorang.
2. Dampak penggunaan disfemisme terhadap implikasi pendidikan karakter dalam penelitian ini berupa; (1) pelanggaran nilai religius; (2) pelanggaran nilai cinta damai; (3) pelanggaran nilai tanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Aini Nahdliya Puspita. 2021. Bentuk Disfemisme Dalam Kolom Komentar Video Trending Youtube Pasca Pemilihan Umum 2019. Jurnal online. Nuansa Indonesia Volume 23(2), November 2021, <https://jurnal.uns.ac.id/ni> p-ISSN 0853-6075 e-ISSN 2776-3498

Elisa Nurul Laili. 2017. Disfemisme dalam Perspektif Semantik, Sociolinguistik, dan Analisis Wacanal. LINGUA. Vol. 12: 110—118

Leech, G. (2003). Semantik (terjemahan Paina Partana). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lelly Dwi Anjani dan Bakdal Ginanjar. 2019. Fenomena Disfemisme dalam Kartun Anak pada Pertelevisian Indonesia. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa (online), <file:///Users/apple/Downloads/1787-13107-1-PB.pdf>

Moleong, L. J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja

Reka Yuda Mahardika & Indra Nugrahayu Taufik. Disfemisme pada Pemberitaan Korupsi di Media Massa Daring. Volume 12, No. 1, February 2023. DOI 10.22460/semantik.v12i1.p75-88.

Setot Yudi Prasetyo & Ahmad Wahyudin. Disfemisme dalam Komentar Netizen pada Video Dash Cam Owners Indonesia di Youtube. E-Journal Student: Sastra Indonesia Vol. 8 No. 4 Desember 2019.