Identifikasi Penggunaan Kata-Kata Umpatan Representasi Hewan Dikalangan Generasi Z Kota Bandung

Ryanto Maulana Iqbal[1], Indra N. A. Pamungkas[2], Miftahul Rozaq[3]
[1] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, ryantomaulana@student.telkomuniversity.ac.id
[2] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, indrapamungkas@telkomuniversity.ac.id
[3] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, miftahulrozaq@telkomuniversity.ac.id

Abstract
This research is motivated by the use of swear words as a communication culture among Generation Z. This phenomenon is often accepted within their environment. The swear words are predominantly represented by animal-related terms. The purpose of this study is to examine the phenomenon of using animal representative swear words, specifically the word "dog," among Generation Z in Bandung City. This study employs an interpretive paradigm and a descriptive qualitative approach to collect and analyze data. The research was conducted offline through observations in the Telkom University campus environment, Bandung, and online through interviews with informants residing in Greater Bandung using Zoom Meetings. The results show that the use of the animal-representative term "dog" is not necessarily considered a form of swearing and that the phoneme alteration by Generation Z in using animal-representative swear words can be seen as positive. It can be concluded that the use of the swear word "dog" among Generation Z in Bandung City has generated insights from both cultural and linguistic perspectives. Therefore, Generation Z needs to be more aware of their language use by considering the local culture to avoid misinterpretations.

Keywords-identification, swear word, z generation

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan kata umpatan sebagai sebuah budaya berkomunikasi pada kalangan generasi Z. Hal ini kerap ditunjukkan dengan keberadaannya yang diterima oleh lingkungan. Kata umpatan didominasi oleh kata-kata yang merepresentasikan hewan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji fenomena penggunaan kata-kata umpatan yang merepresentasikan hewan, khususnya hewan Anjing, dikalangan generasi Z Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan paradigma *interpretif* dan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Lokasi penelitian ini dilakukan secara luar jaringan (luring) tepatnya observasi di lingkungan kampus Telkom University, Bandung. Selain itu, juga dilakukan secara dalam jaringan (daring) untuk melaksanakan wawancara dengan sejumlah informan yang berdomisili di Bandung Raya menggunakan media *Zoom Meetings*. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan kata yang merepresentasikan hewan "Anjing" belum tentu dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk umpatan dan adanya pengubahan fonem yang dilakukan generasi Z terhadap penggunaan kata umpatan representasi hewan merupakan sebuah hal yang positif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" pada kalangan generasi Z di Kota Bandung telah menghasilkan penglihatan dari dua sudut pandang, yakni budaya dan bahasa. Oleh karena itu, generasi Z perlu lebih menyadari penggunaan bahasa dengan melihat budaya setempat. Hal ini bermaksud untuk menghindari perbedaan makna yang diterima.

Kata Kunci-*identifikasi*, *kata umpatan*, *generasi z*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan kata umpatan muncul sebagai sebuah fenomena yang menarik dalam budaya berkomunikasi generasi muda. Kata umpatan adalah kata yang diucapkan ketika penutur sedang dalam keadaan yang emosional (Helmiyanti, 2020). Di era digital dan perkembangan teknologi seperti saat ini, kita dapat melihat generasi muda yang semakin sering mengucapkan kata umpatan dalam percakapan sehari-hari. Generasi muda yang tumbuh di era digital dan perkembangan teknologi memiliki cara berkomunikasi yang berbeda dengan orang tua mereka (Virginia, 2017). Tidak jarang perbedaan tersebut dijadikan perdebatan karena penggunaan kata umpatan kerap dikaitkan dengan etika dan kesantunan dalam berbicara.

Meski dinilai negatif, penggunaan kata umpatan justru dapat diinterpretasikan sebagai sebuah cara oleh generasi muda untuk membentuk ekspresi diri dan mencari identitas mereka (Manalu, 2023). Dengan kesamaan bahasa yang digunakan, generasi muda lebih mudah dalam memahami dan mencari makna dari setiap kata yang terucap. Selain itu, dukungan dari keberadaan media sosial yang semakin maju juga menjadi poin penting dalam pemilihan kata-kata yang digunakan. Media sosial telah menjadi sesuatu yang dibutuhkan dikalangan masyarakat khususnya generasi muda, dan ini berdampak besar pada pemanfaatan bahasa Indonesia (Sabila Azka et al., 2023). Hal tersebut membuat kata umpatan yang ditemui pada media sosial menjadi diterima oleh kalangan generasi muda.

Baik melalui lisan maupun tulisan, kata umpatan dapat diartikan ke dalam dua makna, yakni makna yang sebenarnya (leksikal) dan makna yang sifatnya dapat berubah (gramatikal) (Jannah et al., 2017). Contohnya, penggunaan kata umpatan yang dapat menunjukkan sebuah candaan dan juga menjadi alat penekanan. Kata umpatan seringkali digunakan sebagai imbuhan di akhir kalimat. Pada dasarnya, penekanan tersebut keluar karena ekspresi dan juga sebagai penanda tingkatan emosi dari seseorang (A. Saleh, 2023). Namun, seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan kata umpatan sebagai imbuhan di akhir kalimat menjadi sebuah kenormalan dikalangan generasi muda.

Hal yang perlu digarisbawahi adalah Indonesia sebagai negara yang menganut budaya Timur. Masyarakat Timur sangat menjunjung tinggi norma sosial, budaya dan tradisi, serta agama yang dianutnya. Selain itu, budaya Timur juga menggunakan abstrak dan simbol dalam menjalankan kehidupannya (Yudipratomo, 2020). Nilai-nilai budaya Timur penting untuk dipertimbangkan dalam membantu generasi muda agar dapat menyeimbangkan ekspresi, emosi, dan lebih menghormati norma sosial ketika berkomunikasi. Sebab, kesantunan dalam berkomunikasi dapat berbeda-beda disetiap daerah, tergantung dengan nilai budaya yang dianut oleh masyarakat setempat (Nurhadi, 2019).

Penggunaan kata umpatan oleh generasi muda seringkali menimbulkan perhatian antar generasi. Generasi muda mengadopsi kata umpatan sebagai bagian dari ekspresi dirinya. Namun, kesenjangan lahir dari generasi yang lebih tua. Kesenjangan yang terjadi disebabkan karena bentuk komunikasi yang jarang terlihat dan generasi tua seperti sulit memahami bahasa komunikasi yang digunakan oleh generasi muda sehingga terjadi kesalahpahaman (Armita, 2022). Di mana pada generasi yang lebih tua seringkali mengedepankan etiket dan kesantunan dalam berkomunikasi, sedangkan generasi muda seringkali menggunakan kata umpatan dalam komunikasi sehari-harinya. Suka atau tidak, penggunaan kata umpatan pada kalangan generasi muda sudah seperti makanan sehari-hari mereka (Majoriti, 2022). Generasi muda menggunakan kata umpatan sebagai sebuah candaan dan penekanan yang mengekspresikan emosi secara lebih bebas. Akan tetapi, hal tersebut tidak dapat diterima oleh generasi yang lebih tua karena dianggap melanggar etiket dan jauh dari kesantunan. Perlunya pendekatan yang berbeda terhadap konsep-konsep kesantunan dan etiket karena adanya perbedaan dalam memahami ekspresi bahasa (Alpatov, 2018 dalam Vasileva & Ivanova, 2021).

Tabel 1. 1 Observasi Jumlah Pengucapan Kata Umpatan Representasi Hewan Dikalangan Generasi Z

Nama Hewan	**Jumlah Pengucapan pada Hari Ke-**							**Jumlah**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	
Anjing	23	30	27	32	24	29	26	191
Babi	9	12	13	16	10	9	11	80
Monyet	2	3	1	5	2	0	4	17

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil observasi melalui panca indera peneliti yang dilakukan selama 4 jam/hari di beberapa warung kopi yang berada di lingkungan kampus Telkom University, Bandung, Jawa Barat, kata umpatan seringkali berupa kata yang merepresentasikan nama hewan. Pengucapan kata umpatan representasi hewan sangat populer bagi kalangan generasi Z. Permasalahan ini yang mendasari pemilihan generasi Z sebagai subjek dalam penelitian dan kata umpatan

yang merepresentasikan hewan "Anjing" menjadi objek penelitian. Hal ini didasari oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" mendapatkan jumlah pengucapan yang paling besar (191 kali) dibandingkan dengan jenis hewan lainnya, seperti hewan "Babi" (80 kali) atau "Monyet" (17 kali). Jika tidak diberikan pengawasan yang lebih, dampak buruk dapat menimpa pembicara atau orang yang diajak bicara sehingga menimbulkan kebiasaan menggunakan kata-kata kasar dalam aktivitas sehari-hari (Rais Almajid, 2019).

Dengan demikian, penelitian ini perlu dilakukan mengingat adanya normalisasi oleh generasi Z dalam berkomunikasi menggunakan kata umpatan yang merepresentasikan hewan. Penggunaan kata umpatan telah menjadi norma yang melanggar etika berkomunikasi dan dapat menimbulkan masalah jika tidak digunakan dengan semestinya (Ervika Sari, 2023). Penggunaan kata umpatan representasi hewan terkadang tidak langsung menuju ke arah hewan yang dimaksud, namun juga mengalami perubahan fonem yang membuatnya terkesan lebih halus dan tidak kasar dibandingkan dengan kata asalnya (Kurniadi, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Fonem merupakan satuan linguistik yang dapat memberikan perbedaan makna. Dengan begitu, perlu dicermati lebih lanjut apa tujuan sebenarnya dari penggunaan kata umpatan hingga perubahan fonem pada kata-kata yang merepresentasikan hewan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan peneliti pada latar belakang, identifikasi pada penelitian ini adalah bagaimana identifikasi penggunaan kata-kata umpatan representasi hewan Anjing di kalangan generasi Z Kota Bandung dalam konteks budaya dan bahasa?

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Teori Identifikasi Kenneth Burke

Kenneth Burke mengenalkan sebuah paradoks yang memainkan peran penting pada teorinya. Bahasa dapat menyatukan atau memisahkan manusia. Ketika simbol digunakan sebagai sarana untuk menghubungkan manusia, ini dapat menghasilkan proses identifikasi. Sebaliknya, apabila simbol digunakan untuk menciptakan perpecahan atau memisahkan manusia, maka akan terjadi pembagian atau pemisahan (*separation*). Contoh sederhana, ketika Anda berada disebuah ruangan yang berisikan teman-teman seusia Anda, maka Anda dapat berkomunikasi dengan ramah, canda, dan secara santai. Kejadian tersebut dapat berlangsung karena adanya persamaan makna terhadap bahasa yang digunakan oleh Anda dan teman-teman seusia Anda. Kenneth Burke menyebut kejadian tersebut sebagai sebuah penghubung atau konsubstansialitas (*consubstantiality*). Kesamaan adalah salah satu cara identifikasi yang tercipta di antara manusia (Littlejohn & Foss, 2008:115). Apabila seorang manusia memiliki tingkat kesamaan yang besar terhadap suatu makna, maka pemahaman dan identifikasi akan meningkat. Dengan begitu, proses identifikasi dapat mempersuasi dan menghasilkan komunikasi yang efektif ataupun sebaliknya. Identifikasi dapat disadari maupun tidak disadari, direncanakan maupun tidak direncanakan.

B. Budaya dan Bahasa

Budaya adalah kumpulan elemen-elemen objektif dan subjektif yang dibuat oleh manusia yang pada masa lalu telah meningkatkan kemungkinan bertahan hidup dan menghasilkan kepuasan bagi para peserta dalam suatu habitat, dan dengan demikian menjadi bersama bagi mereka yang dapat berkomunikasi satu sama lain karena mereka memiliki bahasa yang sama dan mereka tinggal di waktu dan tempat yang sama (A. Samovar et al., 2016:39). Bahasa adalah bagian dari kebudayaan. Bahasa adalah salah satu hasil dari budaya, sementara budaya manusia juga dipengaruhi secara signifikan oleh bahasa (Devianty, 2017).

Komunikasi antar budaya merupakan aspek penting dalam mempelajari bagaimana budaya dan bahasa saling memengaruhi. Komunikasi antar budaya yang efektif membutuhkan kesadaran terhadap gaya komunikasi verbal dan non-verbal yang bervariasi secara signifikan. Variasi tersebut dapat menyebabkan kesalahpahaman jika tidak ditangani dengan baik (A. Samovar et al., 2016:63). Komunikasi antar budaya bukan hanya tentang pertukaran pesan, tetapi juga mencakup pemahaman yang lebih dalam mengenai nilai-nilai, norma, dan perilaku budaya yang lain.

C. Kata Umpatan Representasi Hewan

Kata umpatan yang merepresentasikan hewan ini seringkali digunakan di akhir kalimat yang membuat para pendengarnya menjadi tidak nyaman. Sebagai jenis hewan yang paling sering disebut, kata "Anjing" dalam kalimat

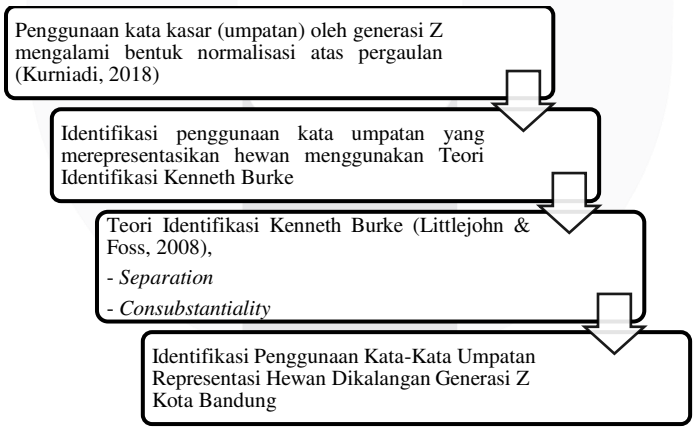
yang tidak sepantasnya dapat mengandung makna umpatan. Umpatan dan makian merupakan dua hal yang tidak jauh berbeda, yakni penggunaan kata sebagai bentuk pelampiasan (Aprilia & Fidiyanti, 2023). Meskipun kata "Anjing" ini paling sering terdengar dalam bahasa generasi muda untuk mengungkapkan emosi atau melontarkan lelucon, namun sebagian orang terkadang merasa tersinggung dan risih saat mendengarnya. Dengan demikian, kata tersebut mengalami perubahan fonem menjadi "lebih halus" untuk didengar (Kurniadi, 2018). Fonem merupakan satuan bunyi terkecil yang dapat menghasilkan perbedaan makna dari suatu kata (Chaer, 2013:63 dalam Mumoo, 2016). Dengan adanya perubahan fonem, maka bunyi dari suatu kata dapat berbeda dengan kata aslinya, dan dapat menghasilkan perbedaan arti. Selain itu, kecenderungan menggunakan kata umpatan representasi hewan sebagai celaan mulai bergeser maknanya. Kata-kata tersebut kini dianggap sebagai kata pemantas dalam pergaulan (Kurniadi, 2018).

Gambar 2. 1 Perubahan Fonem Kata "Anjing" pada Percakapan Generasi Z
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

D. Profil Generasi Z

Generasi Z umumnya dikategorikan sebagai individu yang lahir pada rentang tahun 1997 hingga tahun 2012. Di era sekarang, generasi Z dominan ditempati oleh para pelajar dan mahasiswa. Generasi Z sering juga disebut sebagai *iGeneration* atau Generasi Internet. Hal tersebut didasari karena Generasi Z berdampingan dengan teknologi. Teknologi modern sendiri memiliki hubungan erat dengan generasi Z, maka dari itu penggunaan digital menjadi alat pengajaran yang penting (Erlianti, 2020 dalam Taufiqur Rohman et al., 2023:161).

E. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma *interpretif*. Paradigma *interpretif* menekankan pemahaman yang mendalam dari balik makna sebuah fenomena sosial. Paradigma ini juga menekankan pemahaman melalui proses

empati individu terhadap aktivitas yang ada dimasyarakat, akan ada banyak penafsiran dan analisis yang dilakukan oleh individu itu sendiri (Rahardjo, 2018).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ialah suatu bentuk penelitian yang di dalamnya mendeskripsikan suatu fenomena yang diangkat menjadi topik penelitian dengan menampilkan data yang seada-adanya tanpa melakukan proses manipulasi (Rusli, 2021). Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menyelidiki dan mencari hubungan dalam fenomena penggunaan kata.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seorang informan yang memiliki kehidupan sesuai dengan latar belakang penelitian. Hal ini diperlukan untuk kebutuhan informasi yang peneliti butuhkan, yakni mengenai penggunaan kata umpatan representasi hewan dikalangan generasi Z di Kota Bandung. Oleh sebab itu, subjek dari penelitian ini adalah bagian dari generasi Z yang menjabat sebagai seorang pelajar atau mahasiswa dengan rentang usia 17 hingga 22 tahun yang berdomisili di Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian berarti sasaran dari penelitian yang telah peneliti tetapkan untuk dipelajari dan dimuat menjadi hasil dan kesimpulan dari penelitian ini. Objek dari penelitian ini yaitu kata umpatan representasi hewan Anjing yang digunakan oleh generasi Z pada proses komunikasi mereka.

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya sebuah penelitian yang harus dipaparkan secara rinci dan dapat menyiratkan mengapa lokasi tersebut dipilih (Wahidmurni, 2017). Penelitian ini berlokasi di Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Lokasi penelitian tersebut digunakan peneliti untuk mencari dan mendapatkan informasi yang peneliti butuhkan pada penelitian. Proses penelitian ini dilakukan secara luar jaringan (luring) tepatnya observasi di lingkungan kampus Telkom University, Bandung. Selain itu, juga dilakukan secara dalam jaringan (daring) untuk melaksanakan wawancara dengan sejumlah informan yang berdomisili di Bandung Raya.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan yang berisikan tanya jawab antara peneliti dengan informan untuk mengumpulkan informasi (Rahardjo, 2011). Proses wawancara bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kesepakatan. Wawancara merupakan salah satu cara terbaik untuk mendapatkan informasi yang mendetail dan mendalam tentang sebuah fenomena yang diangkat dalam sebuah penelitian. Wawancara harus dilakukan dengan orang yang tepat agar mencapai titik keberhasilan dalam memperoleh data. Agar wawancara berjalan efektif, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu mengenalkan diri, menjelaskan maksud dan tujuan, menjelaskan materi wawancara, dan mengajukan pertanyaan (Yunus, 2010:358 dalam Rahardjo, 2011).

2. Observasi

Memiliki tingkat popularitas yang tinggi seperti metode wawancara, metode observasi juga merupakan salah satu metode yang familiar dalam penelitian kualitatif. Pada dasarnya, observasi merupakan sebuah metode yang mengutamakan kekuatan pancaindera sebagai sebuah cara untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian (Rahardjo, 2011). Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara nyata pada suatu fenomena yang menjadi dasar sebuah penelitian.

3. Studi Pustaka

Selain metode wawancara dan observasi, peneliti juga menggunakan metode studi pustaka pada penelitian ini. Metode studi pustaka adalah sebuah metode yang menggunakan cara pengumpulan data melalui bahan kepustakaan yang digunakan sebagai referensi ilmiah sebagai dasar pijakan dari sebuah penelitian (Abdhul Azis, 2023). Studi pustaka merupakan sebuah data sekunder yang berisi prasangka atau persepsi dari orang yang menuliskannya. Studi

pustaka biasanya dilakukan dengan cara mencari bahan bacaan yang sesuai dengan topik penelitian, seperti buku, artikel, jurnal, majalah, atau bacaan serupa yang mengandung materi atau bahan referensi dari sebuah penelitian (Abdhul Azis, 2023).

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan bantuan aplikasi NVivo 12 Pro. Aplikasi NVivo 12 Pro berhasil ditemukan oleh Tom Richards pada tahun 1981. NVivo merupakan singkatan dari NUD*IST dan Vivo, tipe "12 Pro" menunjukkan varian versi yang peneliti gunakan pada penelitian ini. NUD*IST (*Non-Numerical Unstructured Data Indexing Searching and Theorizing*) merupakan sebuah perangkat lunak atau aplikasi untuk pengembangan, dukungan, dan manajemen proyek analisis data kualitatif, sedangkan Vivo berasal dari istilah "*in-vivo*", yang digunakan oleh pakar penelitian *grounded theory* yakni Strauss dan Glasser untuk menunjukkan bahwa itu adalah perangkat lunak atau aplikasi yang dimaksudkan untuk mengembangkan, mendukung, dan mengelola analisis data kualitatif (Priyatni et al., 2020).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Informan

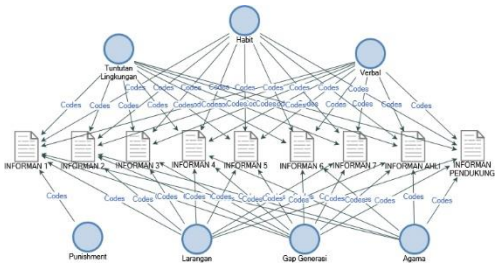
Tabel 4. 1 Karakteristik Informan

No.	Jenis Informan	Karakteristik
1.	Informan Kunci	1. Memiliki keaktifan dalam penggunaan kata-kata representasi hewan. 2. Melakukan pengubahan fonem untuk melahirkan variasi pada kata-kata representasi hewan. 3. Lahir dari rentang tahun 1997 hingga 2012 (Generasi Z).
2.	Informan Pendukung	1. Memiliki perspektif yang berbeda terkait penggunaan kata-kata representasi hewan. 2. Memiliki pengalaman khusus pada penggunaan kata-kata representasi hewan. 3. Tidak termasuk sebagai bagian dari generasi Z.
3.	Informan Ahli	1. Merupakan akademisi maupun praktisi yang berfokus pada ruang lingkup bahasa. 2. Dapat memberikan pandangan dan opini pribadi terhadap fenomena, fakta yang ada, serta solusi yang memadai. 3. Bersedia diwawancarai secara daring dan direkam selama proses wawancara berlangsung.

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

B. Hasil Penelitian

Bagan 4. 1 Kontribusi Informan Pada Unit Analisis *Separation*



Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Penelitian mengenai *separation* ini melibatkan 9 orang informan yang terdiri dari 7 Informan Kunci, 1 Informan Pendukung, dan 1 Informan Ahli. *Coding Habit*, *Tuntutan Lingkungan*, *Verbal*, dan *Gap Generasi* hadir dari kontribusi seluruh informan pada penelitian ini. *Coding Larangan* hadir dari kontribusi 8 dari 9 informan, yangmana pendapat berbeda hadir dari Informan Kunci 6. *Coding Agama* hadir dari kontribusi 6 informan dalam penelitian ini, yangmana pendapat berbeda hadir dari Informan Kunci 3, Informan Kunci 5, dan Informan Kunci 7. Kemudian, *Coding Punishment* hanya hadir dari kontribusi 1 informan pada penelitian ini, yangmana perbedaan pendapat hadir dari Informan Kunci 2, Informan Kunci 3, Informan Kunci 4, Informan Kunci 5, Informan Kunci 6, Informan Kunci 7, Informan Pendukung, dan Informan Ahli.

Tabel 4. 2 *Coding Reference* Unit Analisis *Separation*

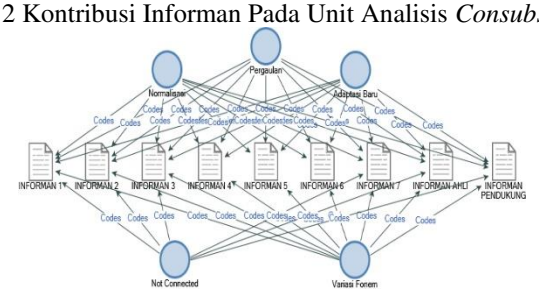
Codes	Number of coding references	Percentage
Nodes\\1. Separation\Habit	93	33%
Nodes\\1. Separation\Tuntutan Lingkungan	82	29%
Nodes\\1. Separation\Verbal	47	17%
Nodes\\1. Separation\Gap Generasi	28	10%
Nodes\\1. Separation\Larangan	20	7%
Nodes\\1. Separation\Agama	7	3%
Nodes\\1. Separation\Punishment	3	1%
	280	100%

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Peneliti melanjutkan tahapan hasil penelitian melalui *coding* yang paling besar yakni *coding Habit* dengan nilai sebesar 33% dari total *coding*. Tahapan ini mengacu pada gambar *Word Cloud* yang peneliti hadirkan guna mencerminkan kata-kata yang paling sering muncul pada *coding Habit* di penelitian ini. Berdasarkan kata-kata yang muncul dan terlihat pada *Word Cloud Coding Habit*, kata yang paling mendominasi adalah “Hewan”, “Anjing”, dan “Generasi”.

Gambar 4. 1 *Word Cloud for Habit*
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Bagan 4. 2 Kontribusi Informan Pada Unit Analisis *Consubstantiality*



Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Penelitian mengenai *consubstantiality* ini juga melibatkan 9 orang informan yang terdiri dari 7 Informan Kunci, 1 Informan Pendukung, dan 1 Informan Ahli. *Coding* Pergaulan, Normalisasi, Adaptasi Baru, dan Variasi Fonem hadir dari kontribusi seluruh informan pada penelitian mengenai *consubstantiality*. Sedangkan, untuk *coding Not Connected* hanya hadir dari kontribusi 6 informan pada penelitian ini, yangmana perbedaan pendapat hadir dari Informan Kunci 4, Informan Kunci 5, dan Informan Kunci 6.

Tabel 4. 3 *Coding Reference* Unit Analisis *Consubstantiality*

Codes	Number of coding references	Percentage
Nodes\\2. Consubstantiality\Pergaulan	81	40%
Nodes\\2. Consubstantiality\Normalisasi	48	24%
Nodes\\2. Consubstantiality\Adaptasi Baru	41	20%
Nodes\\2. Consubstantiality\Variasi Fonem	28	14%
Nodes\\2. Consubstantiality\Not Connected	6	3%
	204	100%

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Peneliti melanjutkan tahapan hasil penelitian melalui *coding* yang paling besar yakni *coding Pergaulan* dengan nilai sebesar 40% dari total *coding*. Tahapan ini mengacu pada gambar *Word Cloud* yang peneliti hadirkan guna mencerminkan kata-kata yang paling sering muncul pada *coding Pergaulan* di penelitian ini. Berdasarkan kata-kata yang muncul dan terlihat pada *Word Cloud Coding Pergaulan*, kata yang paling mendominasi adalah "Anjing", "Pertemanan", dan "Representasi".

Gambar 4. 2 *Word Cloud for Pergaulan*
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

C. Pembahasan

Teori identifikasi Kenneth Burke menyatakan bahwa bahasa dapat menghubungkan (*consubstantiality*) dan memisahkan (*separation*) diri kita dengan orang lain (Littlejohn & Foss, 2008:115). Pada penelitian ini, peneliti membahas data yang peneliti dapatkan dari informan penelitian mengenai bahasa dapat menghubungkan (*consubstantiality*) dan memisahkan (*separation*) terhadap penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan pada kalangan generasi Z di Kota Bandung. Dimulai dari penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" di kalangan generasi Z Kota Bandung dapat dikatakan sebagai budaya atau kebiasaan pada kehidupan sehari-hari. Budaya generasi Z dalam mengucapkan kata "Anjing" seringkali bermakna sebagai penanda keakraban, bukan selalu bermakna umpatan. Perlunya melihat konteks obrolan yang sedang berlangsung agar bisa disimpulkan apakah penggunaan kata "Anjing" tersebut termasuk ke dalam aspek penghubung (*consubstantiality*) atau pemisah (*separation*).

Penggunaan kata "Anjing" oleh generasi Z dapat dilihat dari lingkungan dan budaya masyarakat setempat. Lingkungan di mana tempat kita tinggal akan sangat berpengaruh terhadap penggunaan suatu bahasa dalam kehidupan kita sehari-hari (Hikmah, 2023). Dengan begitu, lingkungan sangat berpengaruh penting dalam penggunaan bahasa oleh generasi Z. Kondisi lingkungan yang relatif lebih formal cenderung membuat generasi Z berhenti untuk mengucapkan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing". Lingkungan formal ialah sebuah lingkungan yang terbentuk dengan resmi dan memiliki struktur yang baik (Hudaa, 2020). Sedangkan, dalam lingkungan pertemanan, kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" tersebut telah populer untuk digunakan oleh generasi Z.

Berdasarkan temuan dari informan penelitian, pergaulan merupakan faktor utama yang membuat kata-kata umpatan representasi hewan "Anjing" menjadi sebuah penghubung dalam komunikasi generasi Z. Apabila melihat pergaulan yang terjadi di kota metropolitan seperti Kota Bandung, kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" mudah dilihat dan didengar pada lingkup pertemanan generasi Z. Rentang usia yang sama, berkembang dengan obrolan yang sama, dapat membuat generasi Z dapat mengekspresikan dirinya melalui penggunaan bahasa yang keluar. Dalam pergaulan, mengucapkan kata-kata tersebut dapat dinyatakan sebagai sebuah kesalahan, sedangkan jika tidak mengucapkan berarti tidak dianggap bergaul (Kurniadi, 2018). Dengan begitu, pergaulan terus menjadi alasan utama terhadap adanya normalisasi dalam penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" di kalangan generasi Z Kota Bandung.

Normalisasi dapat dirasakan karena penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" di Kota Bandung telah menjadi budaya yang diakui oleh lingkungan dan masyarakat setempat. Meskipun memiliki sisi negatif, normalisasi ini juga memiliki pengaruh positif terhadap keakraban yang muncul pada kalangan usia generasi Z. Kata umpatan dapat mencapai hasil yang positif ketika digunakan untuk bercanda, bercerita, manajemen stress, dan berbaur dengan sekelompok orang (Jay & Janschewitz, 2012). Dengan begitu, normalisasi terhadap penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" harus memerhatikan situasi dan kondisi. Normalisasi juga dapat dilihat dengan adanya temuan mengenai komunikasi antar budaya. Dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda, nyatanya generasi Z di Kota Bandung tetap menggunakan kata umpatan yang sama.

Berdasarkan pembahasan mengenai budaya berkomunikasi generasi Z di Kota Bandung, aspek lingkungan, pergaulan yang terjadi pada kehidupan generasi Z, dan normalisasi atas penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing", maka terjalin hubungan dengan pembahasan berikutnya yang membahas tentang adanya adaptasi baru. Penggunaan kata-kata representasi hewan tidak hanya terjadi melalui kontak langsung antar generasi Z, melainkan sebagian besar justru karena "disuapi" oleh media (Suleman et al., 2018). Berdasarkan informasi dari informan penelitian, mereka menggunakan kata umpatan yang merepresentasikan hewan semata-mata hanya untuk keperluan dalam mengikuti tren yang sedang berlangsung. Dalam konteks budaya, adanya perkembangan teknologi ini dapat menimbulkan berbagai masalah. Bentuk komunikasi yang dihasilkan oleh teknologi digital dan Internet telah menimbulkan berbagai masalah yang terkait dengan privasi, bahasa, dan penggunaan komunikasi tatap muka (A. Samovar et al., 2016:60).

Jika membahas perkembangan teknologi dan hadirnya adaptasi baru, maka hasil yang didapatkan adalah munculnya variasi fonem dari kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing". Variasi fonem hadir karena tren-tren yang sering dijumpai di media sosial, sehingga keberadaannya diserap dan diadaptasi oleh generasi Z sebagai kebaruan dari kata-kata representasi hewan yang memiliki kesan lebih halus. Variasi fonem ini hadir karena beberapa orang merasa kurang nyaman dan tersinggung jika pengucapannya langsung menyebutkan nama hewan "Anjing", sehingga lahir kosakata baru yang diperhalus seperti "Anjay", "Anjir", "Bjir", "Anying", "Anjas" (Kurniadi, 2018).

Kosakata baru akan memperluas ruang lingkup bahasa. Bahasa adalah sarana utama untuk menyampaikan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (A. Samovar et al., 2016).

Namun, kesenjangan yang terjadi pada fenomena ini ialah adanya kesenjangan generasi. Kesalahpahaman sering terjadi karena kesulitan yang dialami generasi tua dalam memahami bahasa komunikasi yang digunakan oleh generasi muda (Armita, 2022). Bagi generasi yang lebih tua, kata umpatan merupakan sebuah kata kasar yang ternilai kurang sopan untuk diucapkan. Sedangkan, bagi generasi Z, kata umpatan khususnya yang merepresentasikan hewan "Anjing" merupakan sebuah budaya berkomunikasi yang dapat melahirkan keakraban. Kesenjangan generasi dibuktikan dengan adanya sekat pemisah yang diberikan oleh generasi Z. Terdapat perbedaan antara generasi muda dan generasi tua, sehingga menimbulkan jarak dan kesenjangan generasi (Armita, 2022). Selain itu, berdasarkan informasi yang dipaparkan oleh informan penelitian, generasi Z juga terbiasa dengan larangan terhadap penggunaan kata umpatan yang diberikan oleh orang tuanya. Jika larangan ini dilanggar, generasi Z berpotensi mendapat perlakuan yang keras dari orang tuanya. Sedangkan, dalam konteks pergaulan atau komunikasi satu generasi, tidak ada yang melarang atau menegur mereka ketika menggunakan kata umpatan tersebut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" pada kalangan generasi Z di Kota Bandung telah menghasilkan penglihatan dari dua sudut pandang, yakni budaya dan bahasa. Melalui sudut pandang budaya, penggunaan kata umpatan khususnya yang terkait dengan representasi hewan "Anjing" telah menjadi budaya komunikasi dari kelompok usia generasi Z di Kota Bandung. Hal tersebut dapat dilihat dari kebiasaan generasi Z dalam mengucapkan kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing". Budaya dalam mengucapkan kata umpatan tersebut juga didukung dengan adanya normalisasi yang diterima oleh lingkungan dan masyarakat. Selain itu, dukungan juga lahir dari perkembangan teknologi. Tren-tren baru yang muncul dengan menggunakan kata umpatan representasi hewan "Anjing" membuat generasi Z menyerap dan mengadopsi kosakata yang baru untuk dijadikan bahasa sehari-hari.

Kemudian melalui sudut pandang bahasa, kata "Anjing" dalam umpatan dapat bermakna dinamis (berubah-ubah). Kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" dalam proses komunikasi generasi Z di Kota Bandung dapat bermakna keakraban dan menjadi penghubung (*consubstantiality*) komunikasi apabila diucapkan dalam konteks pergaulan, pertemanan atau candaan. Sedangkan, kata umpatan yang sama dapat menghasilkan makna yang berbeda dan menjadi pemisah (*separation*) dalam komunikasi apabila diucapkan pada konteks yang lebih formal, dan diucapkan kepada generasi yang lebih tua. Selain itu, nada bicara atau intonasi juga dapat menjadi faktor penting untuk menentukan apakah kata umpatan tersebut termasuk ke dalam kategori penghubung (*consubstantiality*) atau pemisah (*separation*) pada proses komunikasi. Oleh karena itu, generasi Z perlu lebih menyadari penggunaan bahasa dengan melihat budaya setempat. Hal ini bermaksud untuk menghindari perbedaan makna yang diterima.

B. Saran

1. Saran Akademik

Penelitian ini melihatkan tentang bagaimana pentingnya mengkaji penggunaan kata-kata umpatan yang merepresentasikan hewan "Anjing" pada kalangan generasi Z Kota Bandung di era perkembangan teknologi yang mengalami normalisasi. Berikut adalah saran yang peneliti paparkan untuk penelitian selanjutnya,

a. Dengan adanya temuan permasalahan pada unit analisis *Separation*, penelitian selanjutnya dapat mengambil tema mengenai komunikasi antar generasi dari sisi interpersonal.
b. Dengan adanya temuan permasalahan pada unit analisis *Consubstantiality*, penelitian selanjutnya dapat berfokus pada munculnya variasi fonem-fonem baru yang merepresentasikan nama hewan.

2. Saran Praktik

Dalam lingkup praktik, peneliti akan memberikan beberapa saran, yakni,

a. Dengan adanya temuan permasalahan pada unit analisis *Separation*, secara praktis penggunaan bahasa dapat lebih disadari oleh generasi Z dengan melihat budaya setempat.
b. Dengan adanya temuan permasalahan pada unit analisis *Consubstantiality*, secara praktis generasi Z lebih gemar menggunakan kata-kata baru dari kata yang merepresentasikan nama hewan agar terkesan lebih halus.

REFERENSI

A. Samovar, L., E. Porter, R., R. Mcdaniel, E., & S. Roy, C. (2016). Communication Between Cultures (Ninth Edition). Cengage Learning.

Abdhul Azis, Y. (2023, May 10). Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan, Sumber Dan Metode. Deepublish Store. Https://Deepublishstore.Com/Blog/Studi-Pustaka/

Aprilia, N. I., & Fidiyanti, M. (2023). Umpatan Bahasa Jawa Dalam Youtube Woko Channel Kajian Sosiolinguistik. Jurnal Bebasan, 10, 1–12.

Armita, D. (2022). Bahasa Kasar (Abussive Language). Institut Agama Islam Negeri.

Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. Jurnal Tarbiyah, 24, 226–245.

Ervika Sari, N. (2023). Etika Komunikasi Dalam Pergaulan Remaja Di Kampung Pasar Pagi, Desa Buluh Manis, Kabupaten Bengkalis. Jurnal Komunikasi, 1, 160–169.

Helmiyanti, L. (2020). Bentuk Dan Fungsi Kata Umpatan Mengakrabkan Suasana Di Kalangan Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.

Hikmah, S. N. A. (2023). Fenomena Bahasa Gaul Dan Eksistensi Bahasa Indonesia Di Tengah Arus Globalisasi. Jurnal Multidisiplin Ibrahimy, 1(1), 119–131. Https://Doi.Org/10.35316/Jummy.V1i1.3612

Hudaa, S. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Dalam Pemelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua. Bidar, 10, 120–131.

Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). Bentuk Dan Makna Kata Makian Di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sosiolinguistik. Jurnal Ilmiah : Fonema, 4.

Jay, T., & Janschewitz, K. (2012). The Science Of Swearing. Association For Psychological Science. Https://Www.Psychologicalscience.Org/Observer/The-Science-Of-Swearing

Kurniadi, F. (2018). Fenomena Penggantian Fonem Pada Kata Celaan Di Kalangan Remaja. Deskripsi Bahasa, 1, 40–43.

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2008). Theories Of Human Communication (J. Perkins, Ed.; Ninth Edition). Lyn Uhl.

Majoriti, M. (2022, April 8). Trend Warganet Guna Bahasa Kasar Di Media Sosial. Majoriti. Https://Majoriti.Com.My/Berita/2022/04/08/Trend-Warganet-Guna-Bahasa-Kasar-Di-Media-Sosial

Manalu, R. (2023). Fenomena Extreme Speech Pada Ruang Virtual: Memahami Perilaku Ujaran Kasar Di Media Sosial The Phenomenon Of Extreme Speech In Virtual Space: Understanding The Practice Of Insolent Speech On Social Media. Jurnal Audience, 6.

Mumoo, M. F. (2016). Analisis Kontrastif Ejaan Bahasa Indonesia Dengan Bahasa Melayu Tulisan Jawi Dan Implementasinya Sebagai Materi Ajar. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Nanda, S. (2023, August 1). Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis & Contoh. Brainacademy.Id. Https://Www.Brainacademy.Id/Blog/Metode-Penelitian-Kualitatif

Nurhadi, Z. F. (2019, December 4). Komunikasi Dan Kesantunan Berbahasa Di Era Digital. Jabarbicara.Com. Https://Jabarbicara.Com/Public/Komunikasi-Dan-Kesantunan-Berbahasa-Di-Era-Digital

Priyatni, E. T., Suryani, A. W., Fachrunnisa, R., Supriyanto, A., & Zakaria, I. (2020). Pemanfaatan Nvivo Dalam Penelitian Kualitatif. Lp2m.

Rahardjo, M. (2011). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif.

Rahardjo, M. (2018). Paradigma Interpretif.

Rais Almajid, M. (2019). Tindak Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legend Di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik (Vol. 2, Issue 2).

Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus. Al-Ubudiyah, 2, 48–60. Http://Repository.Uin-

Sabila Azka, S., Tulus, S., & Karo-Karo, H. (2023). Penggunaan Bahasa Gaul Dikalangan Remaja Dalam Menggunakan Twitter. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (Jurribah), 2(1).

Saleh, A. (2023, December 4). Penggunaan Umpatan "Anjing" Berdasarkan Tingkatan Emosi Dalam Percakapan Bahasa Sunda Sehari-Hari. Https://Mojok.Co/. Https://Mojok.Co/Terminal/Penggunaan-Umpatan-Anjing-Dalam-Bahasa-Sunda-Sehari-Hari/

Suleman, J., Putri, E., & Islamiyah, N. (2018). Senasbasa (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra. 3. Http://Research-Report.Umm.Ac.Id/Index.Php/

Taufiqur Rohman, M., Arsanti, M., & Hasanudin, C. (2023). Prosiding Seminar Nasional Penggunaan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kalangan Generasi Z.

Vasileva, V., & Ivanova, L. (2021). Speech Etiquette Of Professional Online Communities. Russian Journal Of Communication, 13(2), 183–198. Https://Doi.Org/10.1080/19409419.2021.1899563

Virginia, A. (2017). Pergeseran Budaya Komunikasi Pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook Oleh Digital Natives. Jurnal Komunikasi Indonesia, 1(2). Https://Doi.Org/10.7454/Jki.V1i2.7822

Wahidmurni, W. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif.

Yudipratomo, O. (2020). Benturan Imperialisme Budaya Barat Dan Budaya Timur Dalam Media Sosial. Jurnal Audience, 3.