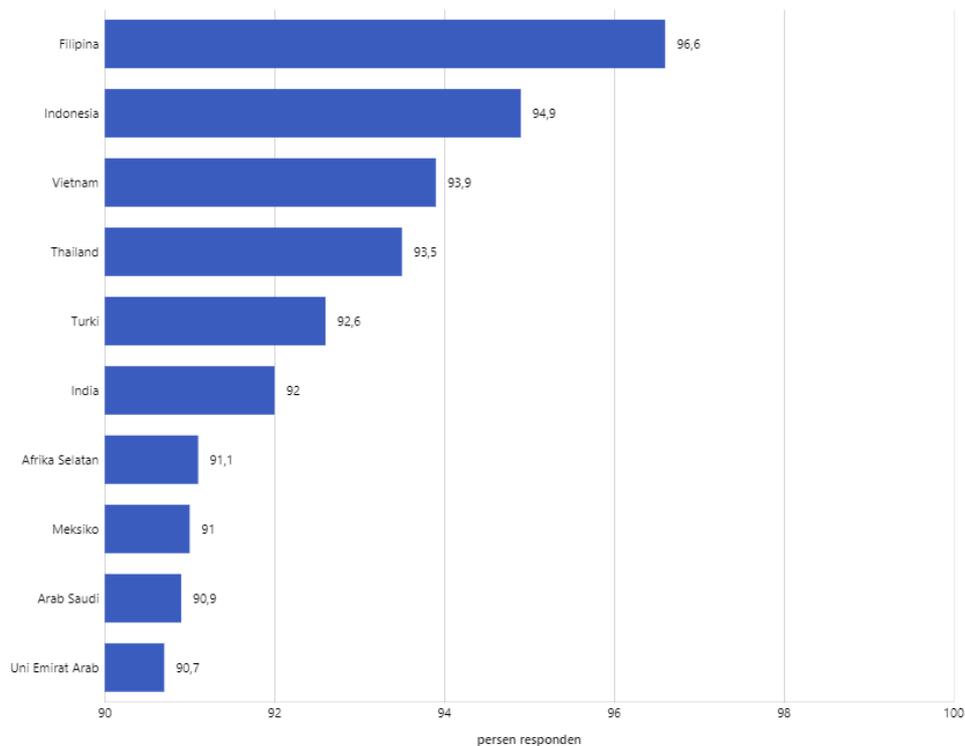


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat menghindari adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi merupakan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dalam menciptakan suatu hubungan melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Salah satu cara untuk berinteraksi adalah dengan melakukan proses komunikasi. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, proses komunikasi dapat terjadi tanpa adanya tatap muka secara langsung. Kehadiran internet di Indonesia memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara daring melalui gadgetnya masing-masing. Salah satu contoh interaksi yang terjadi secara daring yaitu interaksi antara sesama *gamers* pada *game online*. *Gamers* merupakan sebutan bagi orang-orang yang sering bermain *games* dan menjadikan *games* sebagai bagian dari kehidupan sehari-harinya (Budiono & Hasmira, 2020).



Gambar 1. 1 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Kuartal I 2022)

Sumber: www.databoks.katadata.co.id (diakses pada 11 Desember 2023 pukul 21.33 WIB)

Menurut laporan dari We Are Social, Indonesia berada di urutan kedua yang memiliki pemain video *game/game online* dengan jumlah terbanyak di dunia, yakni sebesar 94,9% pengguna internet di Indonesia menjadi pemain video *game/game online* berdasarkan data pada kuartal I tahun 2022 (Rahman & Ahdiat, 2022). Data tersebut menjelaskan sebuah fakta bahwa mayoritas masyarakat Indonesia memiliki minat yang sangat tinggi pada *game online*. Permainan digital atau *game online* memiliki fitur multiplayer yang mampu menghubungkan para pemainnya yang sedang bermain *game* yang sama meskipun tidak berada pada tempat bermain yang sama (Indrawan & Candrasari, 2023). Dengan demikian, pemain *game online* atau biasa disebut *gamers* dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan *gamers* lainnya ketika sedang bermain *game* bersama.

Salah satu media komunikasi yang digunakan oleh *gamers* untuk berinteraksi dengan *gamers* lainnya yaitu aplikasi Discord. Discord merupakan sebuah aplikasi atau platform gratis yang memiliki banyak kegunaan seperti mengirim chat, audio, gambar, hingga melakukan share screen. Aplikasi ini digunakan oleh *gamers* untuk saling berinteraksi melalui chat maupun voice call ketika sedang bermain *game online* tanpa mengurangi performa gaming yang dilakukan (Okviana et al., 2022). Selain discord, *gamers* juga berinteraksi melalui fitur *in-game* yang terdapat pada *game* yang sedang dimainkan. Melalui discord dan fitur *in-game*, para *gamers* dapat saling berkomentar atau mendiskusikan strategi permainan secara real time kepada kawan atau lawan mainnya di dalam *game online*.

Penggunaan bahasa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam berinteraksi dengan orang lain, termasuk di dalam pergaulan. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh individu untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada orang lain. Menurut Harras & Bachari (dalam Hastuti & Neviyarni, 2021), bahasa dapat didefinisikan sebagai sistem bunyi yang arbitrer, konvensional, yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa dalam masyarakat terus mengalami perkembangan sehingga melahirkan bahasa-bahasa baru, salah satunya yaitu bahasa kasar.

Penggunaan bahasa termasuk bahasa kasar biasanya memerlukan penyesuaian situasi maupun fungsi dalam penggunaannya (Jadmiko &

Damariswara, 2022). Menurut Pastika (dalam Fikri Salim & Rahmatul Iman, 2022), penggunaan bahasa kasar dijadikan sebagai cara untuk merendahkan dan menghina orang lain melalui kata-kata yang tidak sopan, seperti cacian, umpatan, dan hinaan. Bahasa kasar juga biasanya digunakan untuk mengungkapkan perasaan marah, kesal, atau kecewa terhadap orang lain atau situasi tertentu. Namun pada kenyataannya, penggunaan bahasa kasar tidak hanya digunakan untuk menghina atau menistakan orang lain. Bahasa kasar juga digunakan ketika seseorang menyapa dan memberikan pujian kepada orang lain (Agustang & Ramadhani, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan fungsi penggunaan bahasa kasar dalam sebuah interaksi.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh DeFrank & Kahlbaugh (2019) menunjukkan bahwa penerimaan bahasa kasar dalam suatu budaya atau negara memiliki jangka waktu yang berbeda-beda. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perkataan kasar atau sumpah serapah meskipun keberadaannya dianggap tabu tetapi penggunaannya menjadi hal yang lumrah diucapkan oleh anak-anak pada usia sekolah di Amerika. Seiring bertambahnya usia, kosa kata bahasa kasar yang diketahui dan digunakan menjadi semakin banyak dan beragam. Fenomena penggunaan bahasa kasar ini bahkan telah menjadi topik penting dalam bidang sosial sejak awal tahun 1900-an.

Banyak remaja yang menggunakan bahasa kasar ketika berbicara dengan orang sekitarnya, misalnya dengan teman sebayanya. Mereka menganggap bahwa penggunaan bahasa kasar dalam interaksi sehari-hari merupakan sesuatu yang biasa terjadi dan wajar untuk dilakukan (Agustang & Ramadhani, 2023). Hal tersebut tentu menjadi isu dan permasalahan yang mengkhawatirkan karena dapat menimbulkan penyimpangan perilaku pada remaja. Contoh bahasa kasar yang sering digunakan dalam interaksi sehari-hari, yaitu ‘anjing’, dan pelesetannya seperti ‘anjir’ dan ‘anjay’.

Permasalahan terkait penggunaan bahasa kasar menjadi salah satu topik yang berkaitan dengan etika komunikasi. Etika dalam berkomunikasi selalu bersinggungan dengan kehidupan setiap individu dalam bermasyarakat karena dijadikan sebagai panduan dalam berinteraksi dan berperilaku dengan orang lain agar dapat menciptakan keharmonisan di dalam masyarakat. Etika komunikasi yang terimplementasi dengan baik akan menghasilkan hubungan yang harmonis

antar individu yang berinteraksi (Sari, 2020). Sedangkan, etika komunikasi yang tidak terimplementasi dengan baik akan menimbulkan permasalahan atau konflik pada hubungan sosial individu.

Etika komunikasi di dalam *game online* menjadi hal yang perlu diperhatikan karena *game online* merupakan hiburan bagi anak-anak bahkan orang dewasa dengan minat yang tinggi. Etika komunikasi yang ada di dalam *game online* meliputi kesantunan bahasa yang digunakan oleh *gamers*. Penggunaan bahasa di dalam *game online* sangat bebas dan sulit untuk dikontrol sehingga dapat mempengaruhi kesantunan bahasa pada para pemainnya (Muftahah et al., 2023). Bahasa-bahasa kasar dan kurang santun yang diucapkan *gamers* ketika bermain *game online* secara tidak langsung dapat mempengaruhi *gamers* lainnya untuk mengucapkan bahasa yang kasar juga terutama ketika kalah dalam permainan.

Penggunaan bahasa kasar oleh *gamers* saat bermain *game online* mengakibatkan munculnya budaya komunikasi verbal yang negatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), budaya dapat didefinisikan sebagai pikiran, akal budi, adat istiadat, sesuatu yang menjadi kebiasaan yang sulit diubah. Dalam hal ini, bahasa kasar dapat menjadi kebiasaan bagi sebagian *gamers* ketika mereka merasa kesal atau mengalami kekalahan dalam permainan (Susanto et al., 2022). Bahasa yang digunakan oleh *gamers* tentu sangat beragam. Latar belakang dan lingkungan pergaulan dari setiap individu dapat berpengaruh terhadap gaya bahasa yang digunakan dalam interaksi.

Perbedaan gaya bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi membuat individu melakukan suatu proses yang dinamakan akomodasi. Akomodasi memiliki definisi yaitu kemampuan seorang individu dalam menyesuaikan, mengubah, atau mengatur perilaku dalam memberikan respon terhadap orang lain (Suheri et al., 2019). Akomodasi komunikasi merupakan sebuah teori yang dicetuskan oleh Howard Giles pada tahun 1973. Teori ini menjelaskan mengenai penyesuaian yang dilakukan antar individu dalam melakukan interaksi dan komunikasi. Penjelasan tersebut diperoleh berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh Howard Giles dan rekannya bahwa seringkali komunikator mengikuti perilaku komunikasi lawan bicarannya. Inti pemahaman dari teori akomodasi komunikasi ini adalah adaptasi terhadap gaya komunikasi orang lain dalam komunikasi interpersonal.

Penelitian mengenai akomodasi komunikasi yang dilakukan oleh Megi Primagara & Khoiru Nisa Nur Hasanah (2023) dengan judul “Akomodasi Komunikasi Pasangan Suami Istri Beda Kewarganegaraan (Indonesia-Turki)” membahas mengenai akomodasi komunikasi pasangan yang berbeda kewarganegaraan untuk mengetahui hambatan komunikasi yang terjadi. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa akomodasi komunikasi yang terjadi pada pasangan suami istri tersebut adalah konvergensi dan divergensi dengan menggunakan bahasa asal dari masing-masing negara yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Turki. Hambatan atau kendala komunikasi yang dirasakan oleh pasangan yang menjadi subjek penelitian adalah keterbatasan dalam pemahaman bahasa yang digunakan oleh pasangannya. Hal yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada objek penelitiannya. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan akomodasi komunikasi pada budaya bahasa kasar sebagai objek penelitian.

Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Penggunaan Bahasa Kasar oleh Remaja Laki-Laki BTN Karang Dima Indah Sumbawa dalam Pergaulannya” membahas mengenai bentuk dan fungsi penggunaan bahasa kasar pada remaja laki-laki BTN Karang Dima Indah Sumbawa di dalam lingkungan pergaulannya. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa bentuk bahasa kasar yang banyak digunakan berasal dari nama hewan, profesi yang dinilai “buruk”, sifat buruk seseorang, dan bahasa gaul. Di samping itu, fungsi penggunaan bahasa kasar yang digunakan oleh remaja laki-laki pada penelitian tersebut yaitu expletive, abusive, dan humorous. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Fikri Salim & Topan Rahmatul Iman (2022), ruang lingkup penelitian berada pada lingkungan pergaulan remaja laki-laki di Sumbawa sedangkan peneliti memiliki perbedaan penelitian dengan melakukan penelitian terkait penggunaan bahasa kasar pada lingkungan pergaulan *gamers* dalam *game online*.

Fitrianugroho et al. (2023) melakukan penelitian yang berjudul “Krisis Perkembangan Bahasa Sebab Hadirnya *Game online*” untuk menjelaskan tentang krisis perkembangan bahasa khususnya bahasa kasar karena adanya kehadiran *game online*. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa bahasa-bahasa kasar yang diucapkan oleh anak-anak hingga orang dewasa ketika bermain *game online* disebabkan oleh faktor emosi yang timbul ketika sedang bermain *game online*.

Hal yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada objek penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Nugroho memiliki objek penelitian yaitu faktor yang menimbulkan krisis perkembangan bahasa akibat *game online* sedangkan peneliti berupaya untuk menganalisis strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial dalam penggunaan bahasa kasar pada *gamers* atau pemain *game online*. Dengan demikian, penelitian difokuskan bahasa kasar yang muncul pada interaksi *gamers* dalam *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti terhadap 4 orang mahasiswa di Bandung¹, peneliti mendapatkan informasi bahwa penggunaan bahasa kasar saat bermain *game online* merupakan fenomena yang banyak terjadi di kalangan *gamers*. Beberapa bahasa kasar yang sering digunakan di antaranya “anjing”, “babi”, “goblok”, “bego”, “tolol”, dan “bangsat”. Mereka menggunakan bahasa kasar untuk mengekspresikan emosi yang mereka rasakan saat mengalami kekalahan atau permainan tidak berjalan sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa kasar menjadi hal yang dianggap wajar saat bermain *game online*. Hal tersebut juga disampaikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Fajri et al. (2022) bahwa perkataan kasar dan makian menjadi kata yang wajar bahkan wajib untuk digunakan oleh *gamers* saat bermain *game* bersama. Oleh karena itu, urgensi dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial pada interaksi *gamers* terkait fenomena maraknya penggunaan bahasa kasar dalam *game online*.

Penelitian terkait teori akomodasi komunikasi pernah dilakukan dalam lingkup pendidikan (Rahardaya & Irwansyah, 2021), antarbudaya (Opi et al., 2019), dan pasangan suami istri yang berbeda kewarganegaraan (Primagara & Hasanah, 2023). Dengan demikian, kebaruan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek yang digunakan yaitu akomodasi komunikasi dan interaksi sosial dalam penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers*. Batasan

¹ Fahmi Nanda Saputro, mahasiswa Teknik Komputer Telkom University, 29 Februari 2024
Joan Jalu Pangestu, mahasiswa Matematika Institut Teknologi Bandung, 29 Februari 2024
Hilmi Nuruzzaman, mahasiswa Teknik Dirgantara Institut Teknologi Bandung, 1 Maret 2024
Muhammad Shafly Nur, mahasiswa Teknik Telekomunikasi Institut Teknologi Bandung, 1 Maret 2024

dalam penelitian ini yaitu penggunaan bahasa kasar yang digunakan *gamers* pada fitur voice call dalam *in-game* atau aplikasi discord saat bermain *game online*.

Gap pada penelitian ini terletak pada implementasi strategi akomodasi komunikasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, strategi akomodasi komunikasi banyak digunakan dalam penelitian terkait perbedaan budaya dalam konteks etnis dan lingkungan (pendidikan dan pekerjaan). Belum ada penelitian yang membahas mengenai implementasi strategi akomodasi komunikasi dalam budaya penggunaan bahasa kasar di dalam lingkungan pergaulan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti untuk menemukan penyebab atas permasalahan terkait maraknya penggunaan bahasa kasar di dalam interaksi *gamers* yang akan dikaitkan dengan teori akomodasi komunikasi dan teori interaksi sosial.

Teori akomodasi komunikasi merupakan teori yang membahas mengenai proses penyesuaian interpersonal dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya, baik secara antarpribadi maupun antarkelompok. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian kualitatif digunakan supaya peneliti dapat mengkaji dan memahami permasalahan secara lebih rinci dan mendalam tentang apa yang terjadi di lapangan (Rijal Fadli, 2021). Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi, peneliti memiliki peluang untuk menjelaskan penggunaan bahasa kasar pada interaksi sesama *gamers* secara lebih mendalam dengan menggali pengalaman dari beberapa informan penelitian. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menganalisis strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial yang terjadi pada *gamers* dalam penggunaan bahasa kasar sehingga dapat memberikan solusi yang tepat atas permasalahan penggunaan bahasa kasar dalam pergaulan.

1.2 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dilakukannya penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Menganalisis strategi akomodasi komunikasi yang digunakan *gamers* terkait penggunaan bahasa kasar dalam bermain *game online*
- b. Menganalisis interaksi sosial terkait penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers*

1.3 Pertanyaan Penelitian

Terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang menjadi fokus utama dalam dilaksanakannya penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana strategi akomodasi komunikasi yang digunakan oleh *gamers* untuk menyesuaikan diri dengan lawan bicara yang menggunakan bahasa kasar?
- b. Bagaimana interaksi sosial yang terjadi dalam penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers*?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi memberikan perspektif baru dalam ilmu pengetahuan dan penelitian selanjutnya dalam konteks ilmu komunikasi dalam lingkup pergaulan khususnya pada interaksi sosial sesama *gamers*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan penggunaan teori akomodasi komunikasi dan menganalisis strategi akomodasi komunikasi dalam penggunaan bahasa kasar pada interaksi sesama *gamers*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan teori akomodasi komunikasi dalam pergaulan. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi mahasiswa mengenai strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial dalam pergaulan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa kasar pada interaksi sehari-hari.

- b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan untuk pengembang *game* supaya dapat mengantisipasi peningkatan penggunaan bahasa kasar di dalam *game online* melalui kebijakan yang ditetapkan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi masyarakat khususnya remaja untuk menggunakan bahasa yang baik

dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, baik interaksi yang dilakukan secara langsung maupun daring.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

1.5.1 Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

Jenis Kegiatan	Tahun 2023			Tahun 2024					
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Menentukan topik dan judul penelitian									
Penyusunan proposal skripsi (<i>Desk Evaluation</i>)									
Pengumpulan proposal skripsi									
Penelitian dan pengumpulan data									
Penyusunan skripsi									
Sidang skripsi									

1.5.2 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di daerah Bandung, Provinsi Jawa Barat. Hal tersebut dikarenakan berkaitan dengan lokasi subjek penelitian yaitu *gamers* yang berdomisili di Bandung.