

KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL OLEH ANAK USIA 11-12 TAHUN DALAM *GAME ONLINE FREE FIRE*

Penulis

Djoko Supriatno, Universitas Islam Jember

djoko_supriatno71@gmail.com

Choirul Bachtiar, Universitas Islam Jember

choirulbachtiar@gmail.com

Irma Noeviyanti, Universitas Islam Jember

Irma.nov8698@gmail.com

Abstrak

Teknologi saat ini sudah dipraktikan dalam berbagai bidang kehidupan manusia sebagai sarana ekonomi, komunikasi, bahkan sarana hiburan. *Game online* merupakan salah satu sarana hiburan yang saat ini sangat digemari masyarakat khususnya anak-anak yang kebutuhan bermainnya tinggi. Namun sayangnya dengan kelebihan *game online* yang memberikan ruang interaksi untuk para *player* memicu kebiasaan berkomunikasi yang buruk (kekerasan verbal) saat permainan tidak sesuai dengan harapan. Ungkapan “Goblok, Anjing” dll sering muncul dalam permainan *Free fire*. Fenomena kekerasan komunikasi verbal ini seringkali dijadikan kebiasaan dalam berkomunikasi, baik dalam dunia *game* tersebut bahkan dalam kehidupan sehari-hari. hal ini terjadi pada kelompok bermain anak-anak yang berusia 11-12 tahun di desa Karangharjo kec Silo kab Jember banyak anak-anak yang melakukan kekerasan komunikasi verbal tanpa mereka sadari. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deksriptif naratif serta menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure penanda (*signifier*) dan Pertanda (*signified*) yang bertujuan untuk menganalisis bagaimana kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan anak-anak dalam permainan *game online free fire* dan mengetahui apa saja kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan oleh anak-anak dalam permainan (*game online Free fire* serta bagaimana makna sebenarnya ungkapan tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan informan dengan teknik *Purposive sampling* dan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan beberapa kata yang mengandung unsur kekerasan komunikasi verbal seperti “Anying, Anjir (Anjing)” dalam permainan *game online free fire* tidak selalu memiliki makna negatif. Namun kata tersebut bisa memiliki makna sapaan keakraban apabila digunakan sesuai fungsi yang sudah disepakati bersama.

Key words : kekerasan, komunikasi verbal, *game online*, *Free fire*

Abstract

Technology today is already practiced in various areas of human life as a means of economy, communication, and even a means of entertainment. *Online games* are one of the entertainment facilities that are currently very popular with the public, especially children whose playing needs are high. But unfortunately, the advantages of *online games* that provide interaction space for *players* trigger bad communication habits (verbal violence) when the game does not match expectations. The phrase "Goblok, Dog" etc. often appears in *Free fire* games. This phenomenon of verbal communication violence is often used as a habit in communicating, both in the *game* world and even in everyday life. This happened to the playgroup of children aged 11-12 years in Karangharjo village kec Silo many children who committed verbal communication violence without them knowing it. This research is a qualitative research with a type of narrative descriptive research and uses Ferdinand de Saussure's semiotic theory of markers (signifiers) and Signified which aims to analyze how verbal communication violence is carried out by children in free fire online game play and find out what are the verbal communication violence committed by children in free fire online games and what the expression actually means. This study used informant collection techniques with *Purposive sampling* techniques and used observational data collection methods, interviews, documentation, and literature studies. The results showed that some words that contain elements of verbal communication violence such as "Anying, Anjir (Dog)" in *free fire online game* play do not always have a negative meaning. However, the word can have a familiarity greeting if it is used according to a function that has been mutually agreed upon.

Key words : violence, verbal communication, *online games*, *Free fire*.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dewasa ini sudah diaplikasikan atau dipraktikkan diberbagai bidang dalam kehidupan manusia seperti pendidikan, kesehatan ekonomi, sosial dan budaya. Contohnya saja kebutuhan manusia untuk bersosial, Manusia membutuhkan sarana untuk berkomunikasi jarak jauh agar bisa menghubungi teman atau sanak saudaranya yang berada di tempat jauh. Pengertian komunikasi menurut Harold D. Lasswell yakni, “*Who says what in which channel to whom with what effect ?*”(Deddy mulyana, 2012: 67). Sehingga dari pengertian tersebut maka dapat diartikan komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan oleh pemberi pesan terhadap penerima pesan agar memperoleh pemahaman yang sama melalui beragam saluran. Agar komunikasi jarak jauh dapat berlangsung secara efisien .kemudian teknologi memperkenalkan HP sebagai alat komunikasi, namun seiring perkembangan zaman HP mulai dilengkapi dengan berbagai fasilitas salah satunya *game online*

yang digunakan oleh manusia sebagai sarana hiburan.

Game online adalah *game* yang harus tersambung dengan jaringan internet(Ilham Rosyadi, 2019:74). *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan oleh satu orang maupun lebih dengan menggunakan alat komputer atau HP dan hanya bisa dijalankan dengan bantuan jaringan internet. Namun *Game online* sendiri dapat menimbulkan sebuah kecanduan yang dikenal dengan istilah *computer game addiction*.

Salah satu *game online* yang diminati masyarakat saat ini adalah *Free fire. Game online Free fire* menjadi candu dan begitu seru, karena kelebihanannya yang memberikan ruang untuk berkomunikasi antar pemain *game (player)*. *Game* ini sangat diminati, Selain dapat menghubungkan antar pemain, *Free fire* memberikan pengalaman permainan survival *game* pertempuran yang sangat menarik karena memiliki kecepatan dan terlihat seperti nyata. Akan tetapi *game* ini sebenarnya memiliki rating 12+ atau memiliki tingkat kekerasan menengah dalam interaksi

penggunanya. Sehingga sangat membutuhkan dampingan orang tua sebagai penyaring dan pemberi pemahaman mengenai ungkapan kasar yang muncul dalam *game*. Namun dalam praktiknya dimasyarakat, banyak sekali anak dibawah umur sudah bermain permainan ini karena minimnya pengetahuan dan pengawasan orang tua.

Kelebihan *game online Free fire* yang mampu menghubungkan seluruh *player* sebagai sarana interaksi antar *player*. Menjadi pemicu terjadinya komunikasi yang buruk atau kasar (kekerasan verbal) diantara anak pemain *game online Free fire* ini. Munculnya ungkapan-ungkapan kasar (*trashtalk*) atau yang biasa disebut kekerasan komunikasi verbal biasanya terjadi saat permainan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Fariz 2017 dengan judul: *Jurnal Komunikasi trashtalk dalam permainan game online dota 2*. Dikatakan *trashtalk* atau ucapan kotor merupakan tindakan yang tidak baik bagi para pemain *game* atau

yang lainnya. Berbicara kotor merupakan kebiasaan buruk dan bisa menyebabkan orang lain tersinggung ataupun tersakiti. Maraknya penggunaan ungkapan kasar (berbicara kotor/ *Thrastalk*) terjadi di Desa Karangharjo Kec Silo Kab Jember yang banyak dilakukan oleh anak berusia 11-12 tahun dan merupakan pengguna aktif *Free fire*. Pada akhirnya kebiasaan buruk ini berdampak kepada orang yang diberi ucapan maupun pemberi ucapan berupa peremehan, sanksi sosial, emosional, dan menimbulkan konflik. Salah satu anak di desa karangharjo bernama Farhan Maulidi mengatakan bahwa dia sudah bermain *Free fire* sekitar dua tahun. “emm saya main sejak kelas 4“ ucap Farhan dalam wawancara. Farhan adalah siswa kelas 6 SD yang saat ini baru berusia 11 tahun. Farhan juga mengungkapkan bahwa dirinya sudah terbiasa memanggil teman-temannya dengan sapaan “cuk” dalam kehidupan sehari-hari, yang pada awalnya kata “cuk” merupakan sebuah sapaan keakraban antar *player game* yang terkenal dalam *game online Free fire*.

Ungkapan lain seperti “Cuk, Goblok, Anjing” dan lain lain sering muncul dalam *game* sebagai bentuk luapan emosi para pemain. Fenomena kekerasan verbal ini seringkali dijadikan kebiasaan dalam berkomunikasi baik di dunia *game* itu sendiri bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu penelitian ini di harapkan mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman melalui pemaknaan kata ungkapan-ungkapan kasar yang sering muncul dalam *game online Free fire*. Sehingga mampu memilah komunikasi yang tidak pantas diucapkan dalam kehidupan bersosial.

Sehingga dari latar belakang diatas maka dapat diketahui fokus penelitian yang akan dikaji yaitu “Bagaimana kekerasan komunikasi verbal oleh anak usia 11-12 tahun dalam *game online Free fire*”

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan Jenis penelitian yaitu deskriptif naratif. Menurut Meolong penelitian

kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan sebuah data deskriptif berupa kata tertulis, atau lisan orang-orang maupun perilaku yang diamati.(Ahmad Dahlan, 2016: 107). Deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Sedangkan naratif adalah suatu bentuk penelitian yang memfokuskan pada pengalaman individu kemudian menuliskan, menggambarkan atau menceritakan kembali suatu peristiwa atau fenomena yang terjadi. Dasar pemikiran digunakannya metode ini karena penelitian ini ingin menganalisis dan menggambarkan secara jelas mengenai fenomena kekerasan komunikasi verbal yang sering dilakukan oleh anak usia 11-12 tahun dalam *game online Free fire* serta mengetahui pesan tersembunyi dibalik ungkapan kekerasan komunikasi verbal tersebut.

Pembahasan

Kekerasan Komunikasi Verbal Oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam *Game Online Free fire*

1. Penyajian data

Berikut beberapa hasil observasi dan tanggapan informan pemain *game online Free fire* menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Hasil observasi

Kata yang mengandung unsur kekerasan komunikasi verbal yang muncul diantara para pemain saat memainkan *game online Free fire* adalah sebagai berikut:

a. Cuk dan Jancuk

Kata ini biasanya digunakan para pemain sebagai panggilan terhadap teman ataupun digunakan untuk mengumpat, mengintimidasi teman dan lawan mainnya. *Cuk* dan *jancuk* merupakan bahasa jawa yang memiliki makna bersetubuh. (Rachmad Rizky Putra, 2012: 99) Kata ini memiliki beberapa macam bentuk dalam pengucapannya seperti *jancik, ancuk, cuk, juancuk, duancuk, jancok dsb.*

b. Tolol, Goblok, dan Gendeng

Kata *Tolol* dan *Goblok* merupakan istilah yang berasal dari bahasa jawa, sedangkan *Gendeng* berasal dari bahasa Madura yang memiliki arti sama yaitu bodoh atau tidak pintar. Kata ini digunakan pemain untuk mengumpat, mengintimidasi, dan mengejek teman bermainnya. Sehingga mampu meningkatkan kualitas bermain.

c. Anying, Anjir, Patek dan Anjing.

Kata ini biasanya digunakan *player* untuk mengumpat terhadap musuh saat mereka memenangkan permainan. *Anying* dan *Anjir* pengucapannya sangat kental dengan logat Sunda dimana kata tersebut diucapkan dengan intonasi yang sulit untuk di deskripsikan. (Rani Sri wahyuni, 2021:68). Sedangkan *Patek* merupakan istilah dalam bahasa Madura yang juga memiliki arti Anjing (nama binatang)

d. Taek

Kata ini biasanya diucapkan oleh pemain (*player*) terhadap teman bermain, musuh bahkan diri sendiri saat permainan buruk. Kata *Taek* merupakan kata yang berasal dari bahasa jawa, yang dalam bahasa Indonesia berarti Tahi. (Putra, 2017: 101) Tahi yaitu ampas makanan dari dalam perut yang keluar melalui dubur (anus) atau yang disebut tinja atau kotoran.

e. Bangsat

Kata ini sering kali mewakili emosi pemain saat tidak bisa menerima kekalahan. Dalam arti sebenarnya kata *bangsat* ialah makhluk hidup kecil yang suka menghisap darah atau yang biasa disebut kutu busuk. Kata *bangsat* merupakan kata yang dikategorikan kedalam bahasa *slang* atau prokem. (Dwi Fitri, 2017: 31)

f. Beban

Beban merupakan kata yang biasa digunakan para pemain untuk

mengintimidasi atau mencemooh teman yang sedang bermain bersama dalam *game online Free fire* dan dirasa tidak berguna dalam permainan. Kata beban dalam KBBI berarti barang yang berat yang dibawa atau dipikul.

g. Pemain ngendog

Kata ini digunakan para pemain sebagai kata sindiran terhadap musuh saat mereka hanya diam dan menunggu serta tidak berani menghadapi lawan main secara tatap muka. *Ngendog* adalah istilah yang berasal dari jawa yaitu *Endog* yang berarti Telur. Sehingga *ngendog* berarti diam seperti mengerami telur.

h. Cetakka dan palamu

Kata ini digunakan para pemain untuk memberikan kode terhadap teman agar membidik musuh di area kepala. Namun juga sering digunakan untuk meluapkan emosi seorang pemain terhadap teman

bermain maupun musuh. *Cetakka* adalah istilah dari bahasa Madura dan *palamu* dari bahasa Jawa yang memiliki arti yang sama yaitu kepala. Kepala adalah bagian tubuh di atas leher.

i. Memek

Umpatan atau pisuhan *memek* merupakan kata yang berarti kemaluan perempuan atau vagina. (Uun Andika Putri dan Dianita Indrawati 2021:65). Pada umumnya kata ini dianggap kasar, tidak sopan, kotor dan tabu. Kata ini digunakan untuk mencemooh dan menyindir teman bermain saat permainannya kurang maksimal.

j. Najis

Kata ini biasanya digunakan para pemain untuk mengumpat terhadap lawan bermain ketika mereka bersikap sombong, angkuh dan berlebihan. *Najis* adalah semua benda yang dihukumi kotor oleh syariat Islam,

seperti bangkai, kotoran hewan, darah dsb.

k. Bacot

Kata ini diungkapkan pemain untuk menyadarkan pemain lain agar tidak berisik dan mengganggu ketenangan saat permainan tengah berlangsung. *Bacot* merupakan singkatan dari kata “banyak” dan “cocot”. *Cocot* adalah ungkapan kasar yang disebutkan orang Jawa terhadap mulut seseorang.

l. Mampus

Mampus merupakan istilah yang memiliki arti Mati. Kata mampus dapat digunakan untuk manusia, namun kata tersebut memiliki sifat seperti binatang atau jahat. Kata *mampus* digunakan untuk merepresentasikan rasa kesal para *player* dan sindiran terhadap teman bermain saat mereka tidak mau bekerjasama dengan baik.

m. Ngentod

Para pemain biasanya menggunakan ungkapan ini

untuk mengintimidasi lawan maupun teman bermainnya. *Ngentod* adalah istilah yang berasal dari bahasa Jawa yang diartikan sebagai melakukan hubungan seksual atau bersetubuh. Sehingga bahasa ini bersifat tabu atau jorok.

2. Hasil wawancara

Berikut hasil wawancara terhadap informan dengan menggunakan bahasa sehari-hari informan yaitu bahasa Madura, kemudian di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia.

Pertanyaan

- a. Sudah Berapa lama kamu bermain *game online Free fire* sejak pertama kali kamu mengenal permainan ini ?

Jawaban : Ahmad Faton

“Dherih kelas tellok” yang artinya dalam bahasa Indonesia berarti dari “kelas 3”. (hal ini berarti sudah 3 tahun yang lalu melihat informan Faton yang sekarang duduk dikelas 6 SD).

- b. Berapa lama kamu biasanya memainkan *game online Free fire* dalam sehari?

Jawaban : Salman Alfarizi

“Dherih kol sepolo pagi sampe kol dubeles, kol tellok sampek kol lemak, kol belluk sampek kol sepolo” yang jika dibahasa indonesiakan berarti “dari jam 10.00 pagi sampai jam 12.00, dari jam 15.00 sampai jam 17.00, dari jam 20.00 sampai 22.00 “ (hal ini berarti sekitar 6 jam per hari informan Fariz bermain *game online free fire* .

- c. Berikan contoh komunikasi kamu kepada teman main saat permainan berlangsung dan dimana kamu mencontoh komunikasi tersebut?

Jawaban : Farhan Maulidi

"Gila cuukk" (dengan rasa kagum terhadap teman bermain yang permainannya bagus), di akun youtube William gadget.

- d. Apakah kamu sering berkata kasar saat dalam kalah dalam permainan ?

Jawaban : Hendra Lesta

" Sering"

- e. Bagaimana perasaan kamu saat teman bermain kamu

mengatakan umpatan kasar terhadapmu?

Jawaban : Asril

"Cremmet sakek ateh" yang artinya kesal sakit hati.

- f. Kata-kata apa saja yang sering kamu ucapkan saat bermain game online namun biasa kamu ucapkan di kehidupan nyata ?

Jawaban : Kevin

“Cuk, Tolol dan Anjing”

2. Penyajian Data dan Analisis

Dalam penelitian ini peneliti memilih, memilah dan menentukan data yang sudah dikumpulkan untuk disajikan. Data kemudian dianalisis menggunakan konsep semiotika Ferdinand de Saussure untuk memahami makna tanda yang ada dalam *game online Free fire*.

Adegan Umpatan Kemarahan Menit (08.24 - 08.49)



Dialog/ Suara/ Teks

Faton: “Marah marah majuh ben ” (ayo ayo maju kamu)

Asril : “Sabar-sabar cok”
(sabar sabar cok)

Faton: “majuh-majuh knock tong. Huh taek ben anying”
(Maju maju knock satu itu. huh taek ben anying)

Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure

- Penanda (Signifier)

Faton memukul hpnya dan sedang menghina Asril yang berada didepannya dengan mengucap "Huh taek ben anying".

- Pertanda (signified)

Faton sedang emosi karena permainan Asril yang buruk.

Dalam adegan ini kata *taek* yang diucapkan oleh Faton kepada temannya adalah ungkapan kemarahan, karena temannya tidak mau menuruti apa yang Faton inginkan. Bentuk rasa marahnya juga terlihat dengan dia memukul layar Hp yang digenggamnya. *Taek* Merupakan berasal dari bahasa jawa (*Parole*) yang berarti kotoran atau tinja (*Langue*, sedangkan *anying* merupakan ungkapan yang pengucapannya sangat kental dengan

logat Sunda dan merupakan plesetan dari kata anjing.

Adegan Umpanan Pergaulan Menit (05.02-05.14)



Dialog/ Suara/ Teks

Hendra: “jog been ruah tolol “
(Kamu itu bodoh)

Fariz : “Jog kog nembak anuh
cokk “ (Aku nembak itu cok)

Hendra : “Nembak angin kan”
(Nembak angin kan)

Fariz : “Nembak etower gik uruh
kog” (Nembak di tower tadi aku)

Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure

- Penanda (Signifier)

Fariz sedikit tersenyum saat bermain seraya mengucapkan dengan suara lirih "jog kog nembak anuh cok"

- Pertanda (signified)

Permainan *Free fire* begitu seru dan menyenangkan.

Dalam adegan ini kata *cok* yang diucapkan oleh Fariz kepada temannya adalah ungkapan panggilan akrab terhadap temannya.

Bentuk rasa keakraban tersebut juga terlihat dengan Fariz mengatakannya sembari tersenyum terhadap temannya. *Cok* sendiri berasal dari bahasa jawa yaitu jancuk (*Parole*) yang berarti yaitu bersetubuh (*Langue*).

3. Pembahasan Temuan

Dalam *game online Free fire* ini kita bisa menemukan bahwa beberapa komunikasi yang muncul dalam *game online Free fire* merupakan wujud peniruan yang dilakukan oleh para pemain (*player*) yang diperoleh dari tontonan mereka, melalui akun *youtobe gaming* yang berkaitan dengan *game* tersebut salah satunya akun *youtobe William gadget*. Banyaknya bahasa atau ungkapan verbal yang muncul dalam video yang terdapat pada akun *youtobe gaming* tersebut, lama-kelamaan tanpa disadari membentuk sebuah karakter komunikasi dalam dunia *game* yang kemudian di contoh oleh para penontonnya dan dijadikan kebiasaan dalam berkomunikasi. Selanjutnya apabila karakter tersebut dibiasakan dalam masyarakat nantinya akan membentuk sebuah

budaya komunikasi. Budaya komunikasi adalah perilaku-perilaku komunikasi yang sudah terbangun atau terpola sedemikian rupa yang kemudian akan melahirkan karakteristik atau khas yang akan membentuk suatu kebiasaan. (S Bakti Istiyanto, 2018:12).

Komunikasi-komunikasi dalam dunia *game* tersebut tentu memiliki pesan komunikasi yang tersirat atau terkandung didalamnya. Berbagai bentuk ungkapan verbal yang diucapkan oleh anak-anak pemain (*player*) dalam permainan ini banyak yang mengandung unsur kekerasan komunikasi verbal. Dengan menggunakan teknik analisis semiotika Ferdinand de Saussure yaitu dengan konsep signifikasi penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*) serta menggunakan konsep *langue* dan *parole*. Dapat dilihat dengan jelas bahwa ungkapan kekerasan komunikasi verbal (umpatan) yang dilakukan oleh anak-anak usia 11-12 tahun dalam *game online Free fire* sebagai bentuk luapan emosi saat tengah memainkan *game online*. Umpatan kemarahan, kekesalan, dan bentuk pergaulan

seperti yang dideskripsikan pada diatas menunjukkan representasi emosi setiap pemain saat permainan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dapat dilihat juga beberapa umpatan mengandung makna diluar konteks bahasa umpatan tersebut seperti kata *cuk* atau *jancuk* dalam *scene* pergaulan yang memiliki arti pertemanan yang sangat dekat.

Berikut adalah temuan dan uraian ungkapan yang mengandung kekerasan komunikasi verbal dalam *Free fire* berdasarkan konsep *parole* (logat, tuturan, ucapan) dan *langue* (bahasa pada umumnya):

1. *Cok*, *Cuk* dan *Jancuk* adalah ungkapan yang berasal dari bahasa jawa (*parole*) yang berarti bersetubuh (*langue*).
2. *Tolol* dan *Goblok* adalah ungkapan yang berasal dari bahasa jawa (*parole*) yang berarti bodoh atau tidak pintar (*langue*).
3. *Anying* dan *Anjir* adalah pengucapan yang kental dengan logat sunda (*parole*) dan merupakan penghalusan makian anjing (*langue*).

4. *Gendeng* adalah ungkapan yang berasal dari bahasa madura (*parole*) yang berarti bodoh (*langue*).

5. *Patek* adalah bahasa madura (*parole*) dari kata Anjing (*langue*).

Kesimpulan

Hasil penelitian kekerasan komunikasi verbal oleh anak usia 11-12 tahun dalam *game* online *Free fire* dapat ditarik kesimpulan bahwa kekerasan komunikasi verbal yang biasa dilakukan oleh anak-anak saat permainan berlangsung seperti kata “*Taek, Anjing, Anying, Anjir, Memek, Cok, Jancok, Bangsat dsb*” merupakan hasil peniruan anak-anak dari tontonan mereka di beberapa akun *youtobe gaming* yang berkenaan dengan *game online Free fire*. Komunikasi-komunikasi yang dilakukan dalam permainan memiliki pesan dan maksud tersembunyi. Hasil analisis yang menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure dengan konsep *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda) serta *langue* dan *parole*, menunjukkan dimana setiap pesan komunikasi yang dilakukan adalah representasi emosi seseorang seperti rasa marah,

kesal atau kecewa atau bentuk keakraban. Selain itu pesan komunikasi dapat mengandung makna diluar makna yang sebenarnya (pesan tersirat). Seperti “*cok, anjir dan anying*” ternyata kata tersebut tidak selalu memiliki arti yang buruk atau negatif. umpatan bisa memiliki makna sebagai sapaan dan keakraban, apabila para pemain *game online Free fire* sudah menggunakan ungkapan tersebut sesuai dengan fungsi yang sudah disepakati bersama maknanya.

Saran

Temuan dan hasil analisis dalam penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai ungkapan-ungkapan yang mengandung unsur kekerasan komunikasi verbal dalam *game online free fire*. Maka peneliti sarankan :

Untuk peneliti selanjutnya dapat memperdalam pemaknaan ungkapan dengan menggunakan prespektif psikologi komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyana Deddy. 2017. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dyatmika Teddy. 2020. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Kustiawan Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Halid Riska. 2019 *Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Pada Novel Manjali Cakrabirawa Karya Ayu Utami*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Fs Ganang Ramadhani, 2020. *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Istiyanto S Bekti. 2018 *Etnografi Komunikasi Komunitas Sunda Paurangan*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Fariz. 2017. *Komunikasi Trastalk Dalam Permainan Game Online Dota 2*. Jember: Universitas Muhammadiyah JemberJember.
- Hariyanto Dwi Fitri. 2017. *Penggunaan Gaya bahasa Sarkasme Pada Film The Raid : Berandal*. Mataram: Universitas Mataram.

