

## **Bahasa Tabu Sebagai Strategi Komunikasi Dalam Konten *Game Youtube*: Studi Kasus *Gaming Pascol***

**Lilis Nur Salamah<sup>1</sup>, Eko Prasetyo<sup>2</sup>**

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen<sup>1,2</sup>

Email [lilisns631@gmail.com](mailto:lilisns631@gmail.com)<sup>1</sup>, [okeprasetyo79@gmail.com](mailto:okeprasetyo79@gmail.com)<sup>2</sup>

### ***Abstract***

*The development of digital technology and communication in Indonesia has provided widespread access to online content, especially for the younger generation, through platforms such as YouTube. One popular content genre is gaming, where creators often utilize taboo language as part of their communication style. The Gaming Pascol channel serves as an interesting case study due to its explicit use of taboo language, particularly in Mobile Legends gameplay videos. Such language appears both as spontaneous expressions in response to in-game situations and as a strategy to capture viewers' attention. This study aims to identify the forms and types of taboo language used by Pascol and analyze the communicative purposes behind its use. The research employed content observation of Pascol's videos and live streams, followed by descriptive data analysis. Findings reveal that the dominant forms of taboo language include animal names such as "dog" and "pig" and adjectives such as "stupid," "idiot," and "fool." Taboo language serves not only as an expression of emotion but also as a communication strategy that strengthens the creator's persona and fosters audience engagement. These findings highlight the dual function of taboo language in gaming content: entertainment and social interaction, while emphasizing the need for critical awareness due to its potential impact on young viewers' behavior.*

**Keywords :** *Taboo Language, Gaming Content, Communication Strategy, Youtube*

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi dan komunikasi digital di Indonesia membuka akses masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap berbagai konten di platform daring seperti YouTube. Salah satu genre konten yang populer adalah konten gaming, di mana para kreator sering menggunakan bahasa tabu sebagai bagian dari gaya komunikasi mereka. Channel Gaming Pascol menjadi contoh menarik karena penggunaan bahasa tabu yang eksplisit dalam video, terutama pada permainan Mobile Legends. Bahasa tabu ini muncul baik sebagai ekspresi spontan terhadap situasi permainan maupun sebagai strategi untuk menarik perhatian penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk dan jenis bahasa tabu yang digunakan Pascol serta menganalisis tujuan komunikatif di balik penggunaannya. Metode yang digunakan berupa observasi konten video dan live streaming Pascol, serta analisis data secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata-kata tabu yang digunakan dominan berupa nama hewan seperti "anjing" dan "babi", serta kata sifat seperti "bodoh", "goblok", dan "idiot". Bahasa tabu ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosi, tetapi juga sebagai strategi komunikasi yang memperkuat persona kreator dan membangun kedekatan dengan audiens. Temuan ini menekankan bahwa bahasa tabu dalam konten gaming memiliki fungsi ganda: hiburan sekaligus sarana interaksi sosial, namun perlu disikapi secara kritis mengingat dampaknya terhadap perilaku penonton muda.

**Kata Kunci :** *Bahasa Tabu, Konten Gaming, Strategi Komunikasi, Youtube*

## PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia akhir-akhir ini semakin terbuka terhadap perkembangan teknologi dan komunikasi digital. Keterbukaan informasi digital memungkinkan siapa saja untuk mengakses berbagai konten di internet, termasuk dalam *platform* berbagai video seperti *YouTube*. Di era digital saat ini, platform *YouTube* menjadi media ekspresi dan hiburan populer, terutama di kalangan generasi muda. Salah satu genre konten yang banyak diminati adalah konten gaming. Seiring dengan popularitasnya, muncul fenomena penggunaan bahasa tabu oleh para kreator konten sebagai bagian dari komunikasi dalam video.

Channel *Gaming Pascol*, yang memiliki jutaan penonton, menjadi salah satu contoh menarik karena sering menggunakan bahasa tabu secara eksplisit. Penggunaan bahasa tabu ini menjadi fenomena menarik karena bisa mempengaruhi cara berkomunikasi dan berinteraksi antara pembuat konten dan audiens, terutama generasi muda yang merupakan audiensnya. Bahasa selalu terlibat dalam setiap kegiatan manusia karena setiap hari bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi satu sama lain. Menurut Albaburrahim (2019:14), menyatakan bahwa bahasa merupakan suatu sistem tanda suara yang bersifat arbitrer, menggunakan alat ucapan manusia untuk menciptakan arti yang dapat dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai cara untuk menunjukkan identitas, mengekspresikan perasaan, dan membangun kenyataan sosial dalam komunitas.

Penentuan suatu kata sebagai tabu sangat ditentukan oleh siapa yang berbicara, kepada siapa, dalam situasi apa, dan dengan tujuan apa ujaran tersebut disampaikan, fenomena ini menggambarkan bahwa bahasa tabu memiliki karakter yang kontekstual dan dinamis, serta berkaitan erat dengan interaksi sosial, perubahan budaya, dan kemajuan teknologi yang mempengaruhi pola komunikasi dalam masyarakat. Dalam konten *gaming*, penggunaan bahasa tabu menjadi fenomena menarik untuk dikaji lebih lanjut. Studi pragmatik menyoroti betapa pentingnya konteks untuk mengerti apa yang ingin disampaikan oleh pembicara serta cara penyampaian pesan yang efisien dalam komunikasi sosial, Fauziyah (2022:252).

Penggunaan kata-kata tabu sering kali berkaitan dengan realitas yang dianggap kasar atau tidak pantas. Istilah tabu itu sendiri menggambarkan sesuatu yang dilarang, berbahaya atau tidak sesuai dengan ajaran agama dan norma-norma adat yang berlaku dalam masyarakat, Saron (2016:02).

Dalam kajian pragmatik, terutama dalam dunia *gaming* bahasa tabu sering digunakan untuk mengekspresikan emosi secara spontan atau sebagai bagian dari gaya komunikasi khas kreator konten. A'yun (2023:36) mengungkapkan bahwa dalam video yang berjudul "PUBG Indonesia: Kebodohan Bermain Saat Karantina," terdapat lima jenis kata tabu yang digunakan. Kata-kata tersebut berfungsi utama untuk menghina dan menarik perhatian. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa tabu dapat memiliki tujuan komunikatif tertentu, terutama dalam konteks media digital.

Penggunaan bahasa tabu di media sosial dan konten digital berkaitan erat dengan fenomena disfemisme yang sering muncul dalam interaksi antara para gamer dan konten kreator. Disfemisme ini mencakup berbagai kata tabu, makian, julukan merendahkan, serta ejekan yang dapat melanggar nilai-nilai karakter, seperti nilai-nilai religius, cinta damai, dan tanggung jawab. Fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa tabu tidak hanya memengaruhi hubungan sosial, tetapi juga berpengaruh pada pendidikan karakter pengguna media sosial, sebagaimana diungkapkan oleh Rina et al. (2024:149).

Secara keseluruhan, fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa tabu telah menjadi elemen penting dalam budaya komunikasi digital di kalangan generasi muda. Hal ini banyak dipengaruhi oleh kemudahan akses terhadap teknologi dan paparan konten daring. Namun, penggunaan bahasa tabu yang terjadi tanpa kontrol dapat berakibat serius, seperti merusak hubungan interpersonal, menciptakan lingkungan komunikasi yang tidak nyaman, serta menimbulkan risiko pelanggaran hukum terkait penghinaan dan pencemaran nama baik di dunia maya, Rahman (2019:125).

Berdasarkan penjelasan di atas, penting untuk memahami secara mendalam penggunaan bahasa tabu dalam konten *gaming* di *YouTube*, khususnya pada channel *Gaming Pascol*. Pada penelitian ini, peneliti akan mengambil objek material dari beberapa video *Gaming Pascol* yang ada di *YouTube*. Pascol adalah seorang streamer dan konten kreator terkenal di Indonesia yang mengkhususkan diri dalam game *Mobile Legends* (ML). Ia dikenal karena gaya bermainnya yang unik, konyol, dan barbar, serta kepiawaiannya dalam memainkan Hero Miya, yang menjadi ciri khasnya. Berkat pendekatan streaming yang menghibur dan menarik, Pascol berhasil menarik ribuan penggemar, sehingga ia kini memiliki ratusan ribu pengikut di media sosialnya.

Video yang dihasilkan oleh Pascol menjadi objek penelitian karena gaya streamingnya yang emosional dan sering kali marah, yang justru menjadi daya tarik bagi para penontonnya. Dia juga dikenal dengan kebiasaan *trash talking*, yang

melibatkan penggunaan kata-kata tabu baik kepada lawan maupun rekan satu tim, hal ini merupakan bagian dari ekspresinya dan strateginya untuk menarik perhatian. Kata-kata tabu yang sering muncul dalam ucapannya termasuk nama-nama hewan seperti “anjing” dan “babi”, serta kata sifat seperti “bodoh”, “goblok”, dan “idiot”. Meskipun demikian, Pascol tetap memberikan tips dan trik bermain *Mobile Legends* dalam kontennya.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan bahasa tabu dalam konten *gaming YouTube*, khususnya pada channel *Gaming Pascol*, merupakan suatu fenomena yang menarik untuk diteliti lebih mendalam. Bahasa tabu bukan hanya berfungsi sebagai ekspresi emosi dan gaya komunikasi kreator, tetapi sebagai strategi komunikasi yang memengaruhi hubungan anatar kreator dan audiens. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bentuk dan jenis bahasa tabu yang digunakan serta menganalisis tujuan komunikatif dibalik penggunaan bahasa tabu dalam konten *Gaming Pascol*. Berkaitan dengan topik penelitian di atas, peneliti membuat penelitian ini dengan judul “*Bahasa Tabu sebagai Strategi Komunikasi dalam Konten Gaming YouTube: Studi Kasus Gaming Pascol*”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana bentuk dan jenis penggunaan bahasa tabu dalam konten *Gaming Pascol* dan apa tujuan komunikatif dibalik penggunaan bahasa tabu tersebut

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan terhadap channel *Gaming Pascol* di *YouTube*, yang dikenal menggunakan bahasa tabu dalam narasi dan interaksinya selama bermain game. Chanel ini dipilih sebagai objek penelitian karena cara komunikasinya yang khas, yakni penggunaan bahasa tabu secara terbuka dalam narasi dan interaksi saat bermain game, terutama *Mobile Legends*. Fenomena pemakaian bahasa tabu dalam media digital, khususnya di *platform YouTube*, menjadi sangat penting untuk diteliti mengingat fungsi media sosial sebagai tempat komunikasi utama bagi generasi muda saat ini.

Bahasa tabu adalah aspek dari fenomena sosiolinguistik yang sangat terpengaruh oleh konteks sosial, budaya, dan teknologi komunikasi modern. Dalam komunitas *gaming*, bahasa tabu tidak hanya muncul sebagai reaksi spontan terhadap kemarahan atau frustrasi, melainkan juga sebagai strategi komunikasi yang efektif untuk menarik perhatian penonton dan menciptakan kedekatan emosional antara kreator konten dan audiens. Penggunaan bahasa tabu oleh Pascol, termasuk kata-kata

kasar dan ejekan seperti “anjing”, “babi”, “bodoh”, serta “goblok”, mencerminkan gaya komunikasi yang terbuka dan autentik, yang menjadi ciri khasnya dan daya tarik utama bagi para penggemarnya.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan penjelasan secara terstruktur kepada peneliti tentang objek yang diteliti, khususnya berkaitan dengan pemanfaatan bahasa tabu dalam konten *Gaming Pascol* di *YouTube*. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi reduksi data, klasifikasi, dan interpretasi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa konten gaming YouTube yang diproduksi oleh Pascol melalui kanal Top Global Miya sarat dengan penggunaan bahasa tabu yang bersifat kasar. Bahasa tersebut muncul berulang kali dalam berbagai kondisi permainan *Mobile Legends*, baik pada situasi kemenangan maupun kekalahan. Frekuensi kemunculan bahasa tabu paling tinggi ditemukan pada sesi live streaming yang berlangsung tanpa perencanaan. Pascol kerap mengeluarkan ujaran kasar sebagai reaksi spontan terhadap situasi permainan yang menegangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa faktor emosional memiliki pengaruh besar terhadap kemunculan bahasa tabu. Contoh ujaran yang ditemukan antara lain, “Astaga, kok bisa main kayak gini sih, goblok banget sumpah,” yang diucapkan ketika rekan satu tim melakukan kesalahan.

Bahasa tabu dalam konten Pascol sering muncul ketika rekan satu tim tidak menjalankan perannya secara optimal. Kondisi tersebut memicu Pascol untuk secara refleks menyampaikan kata-kata kasar. Ujaran tersebut berfungsi sebagai sarana pelampiasan emosi sekaligus bentuk evaluasi terhadap performa pemain lain. Cara penyampaian yang digunakan cenderung bernada menyalahkan dan merendahkan. Situasi ini terlihat dalam pernyataan seperti, “Lu jadi tank malah mati duluan, bego banget mainnya.” Ujaran tersebut mencerminkan pola komunikasi agresif yang umum terjadi dalam permainan daring kompetitif.

Dominasi bahasa tabu dalam konten Pascol terlihat pada penggunaan kata nama hewan. Kata-kata seperti anjing dan babi kerap digunakan untuk menyebut pemain lain, baik lawan maupun rekan satu tim. Penggunaan istilah tersebut bertujuan untuk merendahkan sekaligus memperkuat ekspresi kemarahan. Ujaran kasar ini disampaikan secara terbuka tanpa proses penyuntingan dalam siaran langsung. Salah satu contoh yang ditemukan adalah pernyataan, “Anjing, damage segitu aja nggak masuk,” saat

serangan yang dilakukan tidak berhasil. Pola ini menunjukkan konsistensi penggunaan bahasa tabu dalam konten yang disajikan.

Kata sifat bernuansa kasar juga menjadi bagian penting dari gaya komunikasi Pascol. Istilah seperti cok, bodoh, goblok, dan idiot sering muncul dalam tuturan yang disampaikan. Kata-kata tersebut digunakan untuk mengejek pemain yang dianggap kurang memiliki kemampuan bermain. Penyampaiannya dilakukan dengan intonasi tinggi yang menunjukkan luapan emosi. Contoh ujaran yang ditemukan antara lain, “Cok, map dibuka dong, bodoh amat sih mainnya,” ketika rekan satu tim tidak memperhatikan peta permainan. Penggunaan bahasa tersebut memperlihatkan fungsi bahasa tabu sebagai penegas emosi.

Penggunaan bahasa tabu dalam konten Pascol justru menjadi elemen yang menarik perhatian penonton. Gaya komunikasi yang lugas, spontan, dan emosional dianggap sebagai bentuk kejujuran dalam berekspresi. Bahasa kasar tersebut kemudian membentuk identitas dan karakter Pascol sebagai seorang streamer. Pendekatan ini membuat konten terasa lebih hidup dan tidak terkesan kaku. Salah satu pernyataan yang mendukung temuan ini adalah, “Maaf ya kasar, tapi emang kesel banget barusan,” yang diucapkan sambil tertawa. Respons positif dari penonton menunjukkan penerimaan terhadap gaya komunikasi tersebut.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahasa tabu dalam konten Pascol memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai ekspresi emosional dan strategi komunikasi. Penggunaan bahasa tersebut tidak hanya merepresentasikan perilaku toxic dalam permainan, tetapi juga dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi dengan audiens. Ujaran kasar yang disampaikan sering memicu respons aktif dari penonton melalui kolom komentar maupun live chat. Banyak penonton yang meniru gaya bahasa Pascol dalam interaksi mereka. Komentar seperti, “Nah ini baru Top Global Miya, ngomel tapi jago,” sering ditemukan dalam kolom komentar. Fenomena ini menandakan bahwa bahasa tabu telah menjadi bagian dari budaya komunikasi dalam konten gaming YouTube.

## **PEMBAHASAN**

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan bahasa tabu dalam konten gaming YouTube memiliki keterkaitan erat dengan fenomena perilaku toxic yang kerap muncul dalam permainan daring kompetitif seperti Mobile Legends. Lingkungan permainan yang menuntut kecepatan, strategi, dan kerja sama tim sering memicu tekanan emosional pada pemain. Kondisi tersebut mendorong munculnya

komunikasi verbal yang agresif sebagai bentuk pelampiasan emosi. Bahasa kasar menjadi salah satu sarana yang paling mudah digunakan untuk mengekspresikan frustrasi. Perilaku ini tidak hanya dialami oleh pemain biasa, tetapi juga ditampilkan oleh kreator konten. Bahasa tabu dalam konten Pascol dapat dipahami sebagai refleksi dari budaya komunikasi dalam game daring.

Perilaku trash-talking yang ditemukan dalam konten Pascol sejalan dengan karakteristik interaksi dalam game kompetitif. Situasi permainan yang penuh persaingan sering memunculkan dorongan untuk menyalahkan pihak lain ketika terjadi kegagalan. Bahasa kasar digunakan sebagai alat untuk menegaskan dominasi atau meluapkan kekecewaan terhadap performa rekan satu tim. Pola komunikasi semacam ini memperlihatkan adanya normalisasi agresivitas verbal dalam dunia game. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam game tidak selalu berorientasi pada kerja sama. Emosi sesaat sering lebih dominan dalam membentuk cara pemain berkomunikasi.

Ranah komunikasi digital menunjukkan bahwa bahasa tabu yang digunakan Pascol tidak hanya muncul secara spontan, tetapi juga berfungsi sebagai bagian dari strategi penyajian konten. Gaya bicara yang emosional dan kasar dikemas sedemikian rupa agar memberikan efek hiburan bagi penonton. Bahasa tersebut membentuk ciri khas yang membedakan Pascol dari kreator gaming lainnya. Penonton mengenali dan mengingat konten tidak hanya dari gameplay, tetapi juga dari gaya komunikasinya. Peran bahasa tabu terlihat dalam pembentukan identitas kreator. Bahasa kasar menjadi bagian dari branding personal dalam konten gaming.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton tidak sepenuhnya memaknai bahasa tabu sebagai bentuk perilaku negatif. Banyak penonton menilai ujaran kasar tersebut sebagai sesuatu yang lucu dan menghibur. Persepsi ini muncul karena bahasa tabu disampaikan dalam konteks permainan dan dibalut dengan unsur humor. Penonton lebih memusatkan perhatian pada hiburan yang ditawarkan dibandingkan dampak bahasa yang digunakan. Kondisi ini memperlihatkan adanya pergeseran batasan etika berbahasa dalam media digital. Bahasa yang sebelumnya dianggap tidak pantas menjadi lebih dapat diterima dalam konteks hiburan daring.

Penggunaan bahasa tabu secara terus-menerus berpotensi menimbulkan dampak yang kurang menguntungkan, terutama bagi remaja sebagai kelompok penonton dominan. Paparan berulang terhadap bahasa kasar dapat membentuk kebiasaan berbahasa yang serupa dalam kehidupan sehari-hari. Remaja memiliki

kecenderungan meniru pola komunikasi agresif yang mereka lihat dalam konten gaming. Proses imitasi ini dapat terjadi secara tidak disadari karena bahasa tersebut telah dinormalisasi. Konten hiburan memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan perilaku linguistik penonton. Aspek ini perlu mendapat perhatian serius dalam kajian komunikasi digital.

Normalisasi bahasa tabu dalam konten gaming berpotensi memperkuat budaya toxic dalam komunitas permainan daring. Ujaran kasar yang dianggap wajar dan menghibur menyebabkan batas antara candaan dan penghinaan menjadi semakin kabur. Pemain dapat terdorong untuk menggunakan bahasa serupa dalam interaksi dengan pemain lain. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas komunikasi dalam permainan. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh komunitas game secara keseluruhan. Bahasa memiliki peran penting dalam membentuk iklim sosial dalam game daring.

Temuan penelitian juga memperlihatkan adanya fungsi interaktif dari bahasa tabu dalam konten Pascol. Ujaran kasar sering memicu respons aktif dari penonton melalui kolom komentar dan live chat. Interaksi ini menciptakan rasa kedekatan antara kreator dan audiens. Penonton merasa menjadi bagian dari komunitas yang memiliki gaya komunikasi yang sama. Keterlibatan penonton terhadap konten yang disajikan menjadi semakin kuat. Bahasa tabu berfungsi sebagai alat untuk membangun engagement di platform YouTube.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa tabu dalam konten gaming YouTube memiliki dimensi yang kompleks. Bahasa tersebut tidak hanya merepresentasikan perilaku toxic, tetapi juga berperan sebagai strategi hiburan dan komunikasi. Daya tarik konten yang dihasilkan tidak dapat dipisahkan dari potensi dampak negatif yang menyertainya. Kesadaran kritis diperlukan baik dari kreator konten maupun penonton. Pendekatan ini penting agar konten gaming tetap menghibur tanpa mengabaikan aspek edukatif dan sosial. Literasi digital menjadi kunci dalam menyikapi konsumsi konten hiburan daring.

## **KESIMPULAN**

Konten game online Mobile Legends di akun YouTube Top Global Miya milik Pascol terdapat banyak sekali penggunaan unsur-unsur Trash Talking di dalam kontennya yang diucapkan langsung oleh Pascol melalui dialog-dialog yang terdapat sepanjang permainan game online Mobile Legends. Tindakan Trash Talking tersebut bisa terjadi dikarenakan kebiasaan spontan Pascol dalam melontarkan kata-kata Trash

Talking dalam membuat konten-kontennya, dan juga karena faktor didalam permainan yang membuat Pascol melepaskan emosi marah dan kesalnya dengan berkata kasar atau mengumpat. Berdasarkan analisis data, jenis Trash Talking yang paling sering diucapkan oleh Pascol dalam konten kedua tersebut adalah menyebut nama hewan, dan yang menyebut kata sifat. Kedua jenis Trash Talking tersebut sering digunakan oleh seseorang didalam konteks game online yang biasanya bertujuan untuk memaki atau merendahkan orang lain, baik itu teman maupun lawan. Kata nama hewan yang digunakan adalah anjing dan babi. Karena kedua hewan tersebut memiliki konotasi yang buruk dan negatif dalam budaya Indonesia, membuat kedua hewan ini sering digunakan sebagai kata umpatan ke orang lain. Sedangkan kata sifat yang digunakan adalah cok, bodoh, idiot, dan goblok. Biasanya umpatan ini digunakan karena kondisi seseorang yang bermain tidak benar sehingga orang-orang menggunakan kata-kata umpatan tersebut.

### **SARAN**

1. Melihat dari tahun ke tahun yang meningkatnya para pengguna YouTube dari berbagai usia, yang mana kebanyakan dari mereka adalah penikmat konten game Mobile Legends yang masih anak kecil atau dibawah umur. Diharapkan kepada para pembuat konten agar dapat memilih bahasa ataupun perkataan yang baik dan sopan agar kata-kata kasar yang diucapkan tidak ditiru oleh para penontonnya yang masih dibawah umur
2. Bagi masyarakat agar dapat memilih dan membatasi diri terhadap hal-hal yang ditonton dalam platform YouTube. Jika konten tersebut memberikan hal positif dapat ditiru dan diikuti sebagai pembelajaran dan tambahan ilmu oleh penikmat atau penonton, tetapi jika hal itu negatif sebaiknya dihindari karena dapat memberikan dampak yang tidak baik

### **DAFTAR PUSTAKA**

- A'yun, H. Q. (2023). Kata tabu dalam video PUBG Indonesia Kebodohan Bermain Saat Karantina: Bentuk, fungsi, dan penyebab. *Deskripsi Bahasa*, 6(1), 28–37.
- Albaburrahim, M. (2019). *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik*. Bojonegoro: CV. Madza Media.
- Anugrah, I. A., Arianto, & Karnay, S. (2023). Perilaku Komunikasi Toxic Pengguna Game Online “Arena of Valor”. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 4(3), 997–1002.
- Aziz, Abdul, Dhoni Firman Eko Riyanto, Dimas Nugroho, Dita Rahma Caniago, Gery Ibrahim Septian Effendi, Khantaqwa Amri, Meri Hendayani, Sinta Nuriyah, Yoga Pratama, Yuyun Anisa Yuyun, dan Muhamad Rosdiana. (2021). “Pengenalan Media Digital pada Masa Pandemi di Yayasan Domyadhu (Dompot Yatim Dhuafa).” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(3): 534–537.

- Devianty, Rina. 2017. “Bahasa sebagai Cermin Kebudayaan.” *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 24, No. 2: 226–235.
- Dewi, Putri Maha, dan M. SH. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif*. Agam, Sumatera Barat: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Fauziyah, N. (2022). Implikatur dan eksplikatur dalam video tayangan Narasi TV – Muda Bersuara: Kajian pragmatik. *Referen*, 1(2), 250–272.  
[https://youtube.com/@pascolkintil?si=\\_6FXmRl9flie\\_bTt](https://youtube.com/@pascolkintil?si=_6FXmRl9flie_bTt)
- Mahayana, I. M. A. (2024). *Sosiolinguistik: Fenomena ungkapan tabu di Kota Denpasar*. Denpasar: Warmadewa University Press.
- Rahardi, K. (2005). *Pragmatik: Kesantunan imperatif dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rahman, N. I. Z. (2019). Penggunaan kata tabu di media sosial: Kajian linguistik forensik. *SEMIOTIKA*, 20(2), 120–128.
- Rina, R., Tanduk, R., & Gasong, D. (2024). Dampak penggunaan disfemisme para gamers pada media sosial YouTube. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi (JPST)*, 3(1), 144–15.
- Sarono, M. E. (2016). *Kata-kata tabu dalam bahasa Inggris dan bahasa Jawa Tondano: Suatu analisis kontrastif (Skripsi tidak diterbitkan)*. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sam Ratulangi.
- Setiawati, L. (tanpa tahun). Hakikat bahasa (Modul MKWU4108, Edisi 2). Universitas Terbuka.
- Soetanto, B. J., Akbar, D. A. H., Anindhya, E. D. X., Fadlurahman, F., Nurunnisa, I. A., Paramita, M. D., Myrilla, N., & Sholihatini, E. (2023). Penggunaan bahasa tabu oleh generasi Z Kota Surabaya di media sosial TikTok. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 9(2), 294–306.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Wardhaugh, R. (1992). *An introduction to sociolinguistics*. Oxford: Blackwell.
- Yusanda, A., Darmastuti, R., & Huwae, G. N. (2021). Strategi personal branding melalui media sosial Instagram: Analisis isi pada media sosial mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. *Scriptura*, 11(1), 41–52.