

Dampak Media Sosial (*Streamer Game*) di TikTok pada Gaya Bahasa yang Kasar bagi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya

Putu Artha Soma*, Dony Kurniawan, Dotrimensi, Ali Sunarno

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

*Corresponding Author: iputuartasoma@gmail.com

Dikirim: 17-04-2025; Direvisi: 08-08-2025; Diterima: 09-08-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media sosial TikTok, khususnya konten streamer game, terhadap gaya bahasa kasar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa survei, observasi, dan wawancara mendalam. Data diperoleh dari 40 siswa kelas XI serta guru PPKn melalui Google Form dan wawancara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 95% siswa merupakan pengguna aktif TikTok, dengan sebagian besar menonton konten streamer game yang mengandung bahasa kasar. Siswa cenderung meniru gaya komunikasi dari streamer, termasuk penggunaan kata-kata kasar, yang kemudian menjadi bagian dari percakapan sehari-hari. Sebagian siswa menyadari dampak negatifnya dan membatasi penggunaannya sesuai konteks, sementara yang lain menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar. Guru turut menyampaikan kekhawatiran atas perubahan gaya berbahasa siswa, namun tetap melihat perlunya literasi digital untuk mendampingi siswa dalam berkomunikasi secara etis. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial TikTok berperan signifikan dalam membentuk gaya bahasa siswa, dan dibutuhkan pendekatan multidisipliner antara sekolah, orang tua, dan platform digital untuk mengurangi dampak negatifnya.

Kata Kunci: TikTok; streamer game; bahasa kasar; gaya komunikasi; siswa SMA

Abstract: This study aims to analyze the impact of TikTok social media usage, especially game streamer content, on the use of harsh language among 11th-grade students at SMA Negeri 1 Palangka Raya. The research employs a qualitative descriptive approach with data collected through surveys, observations, and in-depth interviews. Data were gathered from 40 students and PPKn teachers via Google Form and structured interviews. The findings indicate that 95% of students actively use TikTok, with most watching streamer game content containing harsh language. Students tend to mimic the communication style of streamers, including the use of offensive language, which becomes normalized in daily conversations. While some students recognize the negative impact and limit their usage based on context, others perceive it as common and acceptable. Teachers expressed concern over these changes in student language behavior, emphasizing the importance of digital literacy to guide ethical communication. The study concludes that TikTok significantly influences students' language styles, and a multidisciplinary approach involving schools, parents, and digital platforms is essential to mitigate the negative effects.

Keywords: TikTok; game streamer; harsh language; communication style; high school students

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat di seluruh dunia sangat dipengaruhi oleh teknologi. Hal ini terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi kini menjadi bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan

sehari-hari manusia (Saputri, 2023). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari yang paling menonjol adalah penggunaan media sosial. Media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan saat ini, terutama di kalangan generasi muda Menurut Adreas (Mariati, 2023) Media sosial adalah platform yang digunakan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi melalui internet. Berdasarkan laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), rata-rata pengguna internet global menghabiskan sekitar 2,45 jam per hari untuk mengakses media sosial. Di Indonesia sendiri, rata-rata waktu penggunaan media sosial mencapai 3,2 jam per hari, menunjukkan tingginya ketergantungan masyarakat terhadap platform ini (Bagus, 2024).

Salah satu platform media sosial yang paling diminati saat ini adalah TikTok, yang dikenal dengan format video pendeknya. Selain itu, TikTok juga menyediakan fitur live streaming yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan audiens mereka. Para streamer memanfaatkan fitur ini untuk berbagai tujuan, seperti berbagi konten edukatif, hiburan, promosi produk, hingga menciptakan komunitas yang lebih dekat dengan pengikut mereka. Fitur ini semakin populer karena memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan real-time, sehingga menarik perhatian banyak pengguna, khususnya generasi muda. Selain platform live streaming di tik tok, inovasi terbaru terus dikembangkan oleh para pencipta teknologi, yang memperbarui berbagai fitur menarik agar tetap bersaing dan unggul di antara banyaknya media sosial yang bermunculan. Sebagai contoh, media sosial terkini seperti YouTube, Instagram, Facebook, Twitter, dan WhatsApp terus menghadirkan fitur-fitur canggih dan terbaru (Lebyana, 2023). Salah satu aplikasi yang sangat populer saat ini yaitu TikTok, yang memungkinkan penggunaannya membuat dan membagikan video pendek dengan berbagai fitur kreatif.

CNN (2024) mengatakan bahwa Berdasarkan data yang diungkap oleh Statista, Indonesia memiliki 157,6 juta pengguna TikTok. Pada Juli 2024, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna TikTok terbesar di dunia, dengan hampir 157,6 juta pengguna yang menggunakan platform video sosial yang populer ini. "TikTok adalah platform yang berbasis audio visual, dengan memungkinkan pengguna untuk melihat dan mendengar konten yang dibagikan. Media ini menggabungkan elemen visual dan suara, sehingga memberikan pengalaman yang lebih interaktif bagi penggunaannya (Buana, 2020). Selain menjadi platform hiburan, TikTok juga digunakan sebagai media untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri. TikTok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi dan ekspresi diri. Dalam konteks ini, fenomena "(streamer game)" di TikTok telah menarik perhatian banyak pengguna, termasuk siswa di tingkat SMA.

Live streaming atau (streamer game) semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, mengubah cara kita menikmati konten hiburan. Platform-platform seperti YouTube dan Tik Tok telah menjadi rumah bagi jutaan streamer yang menyebarkan berbagai jenis konten, mulai dari game hingga kegiatan sehari-hari. Fenomena ini tidak hanya mengubah perilaku konsumen, tetapi juga menciptakan peluang bisnis baru bagi para pencipta konten (Ega, 2022).



Namun, fenomena ini juga membawa konsekuensi negatif, seperti penggunaan bahasa yang kurang sopan atau kasar. Siswa sebagai pengguna aktif media sosial sering kali terpengaruh oleh konten yang mereka konsumsi. Konten streamer game di TikTok sering kali mengandung bahasa yang agresif atau kasar, yang dapat memengaruhi cara siswa berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Seperti contoh (*streamer game*) di tik tok pada akun bernama Bangpascol dengan follower 2,2 juta pengikut dengan bahasa kasar yang sering di ucapkan yaitu anj*n*, ban*sa* dan banyak yang lain nya.

Meskipun TikTok sering digunakan sebagai platform hiburan, aplikasi ini juga berpotensi memengaruhi gaya bahasa siswa, termasuk penggunaan bahasa yang tidak sopan. Bahasa kasar sering kali dikaitkan dengan perilaku negatif dan rendahnya disiplin moral. Media sosial TikTok telah mengubah cara remaja berinteraksi, baik di dunia maya maupun dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan mereka. Penggunaan yang intensif serta konsumsi konten yang kurang baik dapat memberikan dampak negatif pada berbagai aspek kehidupan, terutama dalam hal etika dan kesopanan berbahasa serta berbicara (Caesar, 2024). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Elsa, 2023) penggunaan aplikasi tiktok memberi dampak pada kesantunan berbahasa atau gaya bahasa siswa. Hampir semua siswa pernah menirukan kata-kata kotor yang terdapat dalam konten media sosial Tiktok baik siswa perempuan maupun siswa laki-laki, siswa menirukan kata-kata kotor pada saat bermain dan bercanda dengan temannya, sehingga menjadi kebiasaan siswa menggunakan kata-kata kotor dalam sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan (Eleanor, 2022) yang menyatakan bahwa kebiasaan menonton konten yang mengandung kata-kata yang kurang baik untuk didengar dan diucapkan membuat penontonnya cenderung mengikuti menggunakan kata-kata kotor dan dinormalisasikan dalam kehidupan. Ada juga siswa yang merasa sakit hati karena temannya sering mengejek dengan kata-kata kotor tersebut, namun ada juga siswa yang sudah terbiasa bercanda dan bermain menggunakan kata-kata kotor sehingga menjadi hal yang wajar.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, hasil survey menunjukkan bahwa 95% siswa di SMA Negeri 1 Palangka Raya menggunakan tiktok. Berdasarkan persentase tersebut mayoritas pengguna tiktok untuk menonton (*streamer game*) adalah siswa laki-laki. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi TikTok, terutama konten yang berhubungan dengan streamer game, berpengaruh pada kesan berbahasa siswa. Konten yang sering mengandung kata-kata kasar dan perilaku agresif ini sering ditiru oleh siswa dalam percakapan sehari-hari.

Hal ini mengarah pada normalisasi bahasa kasar dalam interaksi sosial, yang terkadang menimbulkan dampak negatif, seperti sakit hati pada siswa yang diejek. Namun, sebagian siswa menganggap penggunaan kata kasar sebagai hal yang wajar. Hal ini menimbulkan kekhawatiran mengenai pengaruhnya terhadap gaya bahasa dan perilaku komunikasi siswa. Maka dari itu Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak media sosial TikTok terhadap gaya bahasa yang kasar pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya dengan menggunakan metode kualitatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Cresswell (2016) Mengemukakan pendapat bahwa penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang

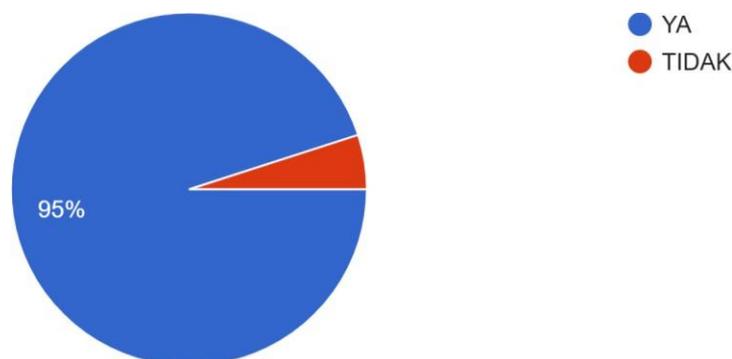


diperoleh dari sejumlah individu atau kelompok terkait dengan masalah sosial atau kemanusiaan. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana konten (*streamer game*) di TikTok memengaruhi gaya bahasa siswa.

Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan dan berlokasi di SMA Negeri 1 Palangka Raya. Sekolah ini dipilih karena tingginya tingkat penggunaan media sosial di kalangan siswa. Objek penelitian adalah siswa kelas XI, dengan survei yang dilakukan melalui Google Form sebagai teknik pengumpulan data. Survei ini bertujuan untuk memperkuat data dalam pendahuluan serta mengetahui seberapa banyak siswa yang menggunakan aplikasi TikTok. Survei tersebut diisi oleh 40 siswa kelas XI untuk mengidentifikasi dampak media sosial, khususnya streamer game di TikTok, terhadap penggunaan gaya bahasa kasar. Kemudian memberikan 9 pertanyaan pada 5 siswa serta 8 pertanyaan untuk guru PPKn kelas XI. Teknik Pengumpulan Data dengan cara observasi, survei dan wawancara Mendalam dan terstruktur pada sejumlah siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan TikTok dan bagaimana hal itu mempengaruhi gaya bahasa mereka. Pertanyaan wawancara mencakup pada topik seperti jenis yang mereka tonton, bagaimana perasaan mereka tentang penggunaan bahasa kasar, dan apakah mereka merasa terpengaruh oleh konten yang mereka konsumsi.

Analisis Data yang diperoleh dari survei, observasi, dan wawancara akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yaitu mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data. Proses ini melibatkan antara lain Transkripsi wawancara, Koding data untuk menemukan pola dan tema dan Menyusun narasi berdasarkan tema yang muncul untuk menjelaskan dampak konten TikTok terhadap gaya bahasa siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Diagram presentase penggunaan aplikasi tik tok pada siswa

Diagram lingkaran pada gambar 1 menunjukkan persentase penggunaan aplikasi TikTok di kalangan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya. Data yang disajikan menunjukkan bahwa 95% siswa kelas XI menggunakan aplikasi TikTok, sementara hanya 5% yang tidak menggunakannya. Tingkat Penggunaan yang Tinggi mengakibatkan Persentase 95% menunjukkan bahwa TikTok sangat populer di



kalangan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya. Sehingga mengindikasikan bahwa platform ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan tingkat penggunaan TikTok yang sangat tinggi, paparan terhadap konten "streamer game" yang seringkali mengandung bahasa kasar juga tinggi. Maka dari itu dapat menyebabkan normalisasi penggunaan bahasa kasar di kalangan siswa. Kemudian mereka meniru gaya bahasa dari "streamer game" yang mereka tonton, termasuk penggunaan kata-kata kasar, dalam percakapan sehari-hari mereka. Hal ini dapat berdampak negatif pada etika berbahasa dan interaksi sosial siswa.

Jenis Konten Streamer Game yang Ditonton Siswa

Dalam wawancara yang dilakukan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya, siswa mengungkapkan berbagai faktor yang memengaruhi pilihan mereka dalam menonton konten *streamer game* yaitu, mereka mencari hiburan yang dapat memicu adrenalin, seperti aksi permainan yang spektakuler, momen lucu, dan reaksi menghibur dari *streamer*. Selain itu, siswa juga menghargai *streamer* yang memiliki keterampilan bermain yang tinggi, karena mereka dapat belajar tips dan trik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam permainan. Kepribadian *streamer* juga menjadi faktor penting seperti *streamer* yang ramah, humoris, dan interaktif cenderung lebih populer karena mereka menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa merasa terhubung. Jenis permainan yang dimainkan oleh *streamer* terbukti menjadi faktor penentu dalam preferensi siswa terhadap konten *streamer game*.

Permainan populer seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, Valorant, dan Free Fire secara konsisten muncul sebagai pilihan utama, mengindikasikan bahwa ketertarikan pada genre permainan tertentu secara signifikan memengaruhi siapa yang mereka pilih untuk tonton. Temuan ini selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya, di mana mereka secara langsung menyatakan bahwa keputusan mereka untuk menonton *streamer game* sangat bergantung pada permainan yang dimainkan oleh *streamer* idola mereka. Sebagai contoh, Ahmad Fahriansyah, dalam sesi wawancara, mengungkapkan "bahwa ia memilih untuk menonton *streamer game* Mobile Legends karena ia mengidolakan *streamer* bernama Skayler yang secara khusus memainkan permainan tersebut". Hal ini menegaskan bahwa popularitas permainan dan identifikasi dengan *streamer* yang mahir dalam permainan tersebut merupakan faktor krusial dalam keputusan siswa untuk mengonsumsi konten *streamer game*.

Perasaan Siswa Terhadap Penggunaan Bahasa Kasar dalam Konten

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya, diperoleh berbagai perspektif mengenai fenomena penggunaan bahasa kasar dalam konten *streamer game*. Secara umum, perasaan siswa terhadap fenomena ini sangat beragam, dipengaruhi oleh faktor lingkungan, kebiasaan, serta paparan terhadap media digital, khususnya dalam komunitas games. Sebagian besar siswa menganggap bahwa penggunaan bahasa kasar dalam konten *streamer game* sudah menjadi sesuatu yang lumrah dan tidak lagi mengejutkan. Mereka berpendapat bahwa banyak *streamer* terkenal di platform seperti Tik Tok, YouTube, dan Facebook sering menggunakan bahasa kasar saat bermain, terutama dalam situasi yang menegangkan atau penuh emosi. Penggunaan bahasa kasar ini sering kali



dianggap sebagai bagian dari ekspresi spontan dalam menghadapi kekalahan, tekanan kompetitif, atau bahkan sebagai bentuk interaksi dengan sesama pemain dan penonton.

Fenomena ini membuat sebagian siswa mulai menganggap bahasa kasar sebagai bagian dari gaya komunikasi sehari-hari, terutama ketika mereka bermain game dengan teman sebaya. Beberapa siswa bahkan mengakui bahwa mereka sering meniru gaya bicara streamer favorit mereka, termasuk dalam penggunaan bahasa kasar. Mereka merasa bahwa penggunaan bahasa tersebut dapat menciptakan kesan lebih akrab, ekspresif, dan terkadang menambah unsur hiburan dalam permainan.

Selain itu, ada juga beberapa siswa yang merasa bahwa penggunaan bahasa kasar dalam streamer game harus dibatasi sesuai dengan konteks. Mereka berpendapat bahwa ekspresi spontan saat bermain masih bisa dimaklumi, tetapi tetap harus ada kontrol agar tidak melewati batas norma kesopanan. Beberapa dari mereka bahkan lebih memilih menonton streamer yang tetap bisa bermain dengan seru tanpa harus menggunakan kata-kata kasar yang berlebihan.

Menariknya, ada beberapa siswa yang mengatakan bahwa meskipun mereka sering mendengar dan bahkan menggunakan bahasa kasar saat bermain game, mereka tetap bisa menyesuaikan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, mereka menyadari bahwa gaya komunikasi dalam dunia games tidak selalu cocok untuk digunakan di lingkungan akademik, di hadapan orang yang lebih tua, atau dalam situasi formal lainnya. Kesadaran ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan adaptasi dalam berbahasa, meskipun mereka terus terpapar oleh konten yang menggunakan bahasa kasar.

Dampak Penggunaan Bahasa Kasar Terhadap Siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya, terdapat berbagai pandangan mengenai dampak penggunaan bahasa kasar dalam konten digital, terutama dalam konten streamer game. Para siswa memberikan beragam respons, mulai dari yang merasa bahwa bahasa kasar tidak memiliki dampak signifikan hingga yang menganggapnya mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa menyadari bahwa penggunaan bahasa kasar dalam konten digital dapat berdampak negatif terhadap Perubahan Pola Komunikasi dalam Kehidupan Sehari-hari mereka.

Dari hasil wawancara, ditemukan beberapa dampak utama yaitu Banyak siswa mengakui bahwa setelah sering menonton streamer game yang menggunakan bahasa kasar, mereka menjadi lebih terbiasa mendengar dan bahkan menggunakannya dalam percakapan sehari-hari. Seorang siswa yang bernama Bayu Rudi Setyawan yang menyatakan "*seseorang yang menonton streamer game yang menggunakan bahasa kasar nanti pasti ikut menggunakan bahasa kasar juga*". Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa menyadari adanya perubahan dalam berbahasa, di mana mereka cenderung meniru gaya bicara yang sering mereka dengar, terutama dari konten yang mereka kagumi, seperti streamer game favorit. Semakin sering seseorang terpapar oleh bahasa kasar dalam konten digital, semakin besar kemungkinan mereka menggunakan dalam komunikasi sehari-hari.



Beberapa siswa lain juga menyampaikan hal serupa. Dari hasil wawancara pada salah satu siswa yang bernama Ahmad Rehan ia mengungkapkan bahwa “penggunaan bahasa kasar tergantung orangnya, kalo orangnya mudah terpengaruh pasti mudah menirukanya”. Pernyataan dari Ahmad Rehan menyoroti bahwa dampak penggunaan bahasa kasar dalam konten digital tidak selalu sama bagi setiap individu. Ada faktor-faktor tertentu yang menentukan apakah seseorang akan meniru bahasa kasar yang mereka dengar, seperti kontrol diri dan kesadaran sosial dalam berkomunikasi.

Siswa yang lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan, terutama mereka yang sering mengonsumsi konten digital tanpa menyaring atau memilahnya, cenderung lebih cepat meniru bahasa kasar yang digunakan oleh streamer game. Jika seseorang terus-menerus terpapar oleh bahasa tersebut, mereka akan lebih terbiasa menggunakannya dalam interaksi sosial, terutama di lingkungan pergaulan dengan teman sebaya. Sebaliknya, siswa yang memiliki kontrol diri lebih tinggi cenderung lebih selektif dalam menyerap kebiasaan berbahasa dari konten digital. Mereka menyadari bahwa tidak semua bahasa yang digunakan di dunia maya dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, terutama dalam situasi formal seperti di sekolah atau di lingkungan keluarga.

Pandangan Guru Terhadap Perubahan Gaya Bahasa Siswa

Berdasarkan wawancara dengan guru di SMA Negeri 1 Palangka Raya, ditemukan bahwa para pendidik menyadari adanya perubahan gaya bahasa siswa, terutama sejak maraknya konsumsi konten digital, termasuk streamer game. Para guru menilai bahwa perkembangan teknologi dan kemudahan akses terhadap berbagai platform media sosial telah membawa pengaruh signifikan terhadap cara siswa berkomunikasi, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Salah satu guru PPKn, Ibu Lisdurawati, menyatakan bahwa dalam beberapa tahun terakhir, ia sering mendengar siswa menggunakan bahasa yang lebih santai dan cenderung informal, bahkan dalam situasi yang seharusnya mengutamakan kesopanan. Ia menambahkan bahwa beberapa siswa mulai terbiasa menggunakan kata-kata kasar yang mereka serap dari streamer game, terutama dalam interaksi dengan teman sebaya. Hal ini menjadi perhatian karena dapat memengaruhi etika komunikasi serta sikap sopan santun dalam lingkungan sekolah.

Namun, menurut ibu Lisdurawati tidak semua perubahan ini sebagai sesuatu yang sepenuhnya negatif. Ia mengungkapkan bahwa perubahan gaya bahasa adalah sesuatu yang alami dalam perkembangan zaman. Menurutnya, siswa cenderung menyesuaikan cara berbicara mereka dengan tren yang berkembang di dunia digital. Maka dari itu, ia juga menekankan pentingnya kesadaran berbahasa agar siswa dapat memilah dan memilih penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks dan lawan bicara.

Secara keseluruhan, guru PPKn di SMA Negeri 1 Palangka Raya memahami bahwa perubahan gaya bahasa siswa merupakan bagian dari dinamika sosial yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan perkembangan media digital. Namun, mereka juga menekankan bahwa penting bagi siswa untuk memiliki kontrol dalam berbahasa, terutama dalam lingkungan akademik yang menuntut sikap sopan dan etika dalam berkomunikasi.



Pembahasan

Jenis Konten Streamer Game yang Ditonton Siswa

TikTok berkembang pesat sebagai platform utama bagi streamer game dalam membagikan konten video pendek dan live streaming yang cepat, menarik, dan mudah diakses. Dibandingkan YouTube atau Twitch, TikTok memungkinkan siswa menikmati cuplikan gameplay, strategi, serta reaksi streamer secara lebih interaktif. Siswa menonton konten streamer karena tiga faktor utama: hiburan, keterampilan bermain, dan kepribadian streamer. Mereka tertarik pada aksi seru, momen lucu, serta tips bermain dari streamer yang ahli. Kepribadian streamer yang ramah, humoris, dan interaktif juga menjadi daya tarik tersendiri.

Penelitian menunjukkan bahwa fitur interaktif TikTok seperti live streaming memperkuat pengalaman menonton dengan menciptakan hubungan dinamis antara streamer dan penonton (Akram, 2024; Maulani, 2024; Sania, 2024). Interaksi langsung dan kepribadian streamer terbukti mampu meningkatkan keterlibatan audiens, khususnya siswa, dan menjadikan streamer sebagai figur panutan dalam berbagai aspek. TikTok juga menggunakan algoritma yang menyesuaikan konten dengan minat pengguna melalui fitur "For You Page" (FYP), yang membuat siswa lebih mudah menemukan konten sesuai selera. Di sisi lain, streamer juga menyesuaikan konten berdasarkan tren dan masukan audiens, seperti tantangan atau komentar, yang memperkuat kedekatan dengan pengikutnya.

Fitur hadiah digital dalam live streaming menambah dimensi partisipasi, baik aktif maupun pasif, yang membentuk rasa kebersamaan dalam komunitas digital. Siswa tak hanya menonton, tetapi juga terlibat dalam menciptakan suasana interaktif. Secara keseluruhan, konten yang ditonton siswa di TikTok mencerminkan lebih dari sekadar kebutuhan hiburan. Faktor interaksi, kepribadian streamer, dan algoritma platform berperan besar dalam membentuk pola konsumsi dan identitas digital siswa di era media sosial (Kusuma, 2024; Mulyani & Hasanah, 2023).

Respons Emosional dan Etis Siswa terhadap Bahasa Kasar dalam Konten Streamer Game

Penggunaan bahasa kasar dalam konten streamer game, khususnya di TikTok, menjadi hal yang umum di tengah gaya komunikasi digital yang spontan. Banyak siswa menganggap makian atau kata kasar sebagai ekspresi wajar dalam suasana permainan yang penuh tekanan. Bahkan, gaya bicara seperti itu sering dianggap keren atau lucu, dan ditiru dari streamer favorit mereka (Situmorang & Harahap, 2021). Meski demikian, tidak semua siswa menerima hal ini. Ada yang bersikap kritis dan lebih memilih konten yang menggunakan bahasa sopan, karena mereka tetap menjunjung nilai etika dan kesopanan dalam berkomunikasi (Larasati & Mahendra, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran bahasa tetap hadir meskipun berada di ruang digital yang bebas.

Menariknya, banyak siswa mampu membedakan penggunaan bahasa di dunia maya dan dunia nyata. Mereka bisa menyesuaikan gaya bicara sesuai konteks sosial,



seperti berbicara sopan di sekolah atau rumah (Sundari & Firdaus, 2022). Penelitian juga menunjukkan bahwa faktor lingkungan, kesadaran diri, dan pengaruh dari orang tua atau guru sangat berperan dalam membatasi pengaruh negatif dari bahasa kasar (Soma, 2024; Putu, 2023).

Dengan demikian, bahasa kasar dalam konten game bukan hanya soal ekspresi, tetapi juga soal pengaruh lingkungan dan kesadaran etis. Perlu adanya pendampingan dari sekolah dan keluarga agar siswa dapat bersikap kritis dan bijak dalam menyikapi serta meniru gaya komunikasi digital yang mereka konsumsi.

Pengaruh Gaya Bahasa Streamer Game TikTok terhadap Perilaku Berbahasa Siswa SMA

TikTok menjadi platform populer yang memengaruhi gaya komunikasi siswa SMA, termasuk dalam penggunaan bahasa kasar yang sering ditampilkan oleh streamer game. Di SMA Negeri 1 Palangka Raya, paparan konten semacam ini berdampak pada meningkatnya penggunaan bahasa tidak sopan di kalangan siswa kelas XI. Konten streamer game yang sering menampilkan ekspresi verbal kasar dianggap keren dan menghibur, sehingga banyak siswa menirunya. Teori social learning Bandura menjelaskan bahwa remaja cenderung meniru perilaku yang mendapat penghargaan sosial, seperti popularitas atau dukungan dari pengikut (Fadhilah & Nugroho, 2022).

Budaya digital juga membuat batas antara bahasa formal dan informal semakin kabur, dengan bahasa slang dan umpatan dianggap sebagai ekspresi umum yang lucu atau santai (Sari & Wibowo, 2021). Hal ini menyebabkan normalisasi terhadap gaya bahasa kasar dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sayangnya, pengawasan dari keluarga dan sekolah belum cukup efektif dalam membendung pengaruh ini. Kurangnya pemahaman tentang algoritma TikTok serta rendahnya literasi digital menyebabkan siswa lebih rentan terhadap konten yang kurang mendidik (Maulana & Yusuf, 2022).

Penggunaan bahasa kasar juga berdampak pada karakter dan hubungan sosial siswa. Bahasa yang agresif dapat memicu konflik verbal, memperburuk lingkungan komunikasi, dan bahkan meningkatkan risiko perundungan (Sundari & Firdaus, 2022). Untuk mengatasi dampak negatif ini, literasi digital dan etika berbahasa perlu ditanamkan melalui pendidikan formal dan keterlibatan orang tua. Siswa harus dibekali kemampuan menyaring konten dan memahami konsekuensi dari gaya bahasa yang mereka gunakan (Larasati & Mahendra, 2023; Fauziah & Hamdan, 2023).

Peran Peer Group dalam Replikasi Gaya Bahasa

Kelompok sebaya atau peer group memainkan peran penting dalam membentuk perilaku sosial remaja, termasuk dalam hal penggunaan gaya bahasa. Dalam masa remaja, individu sedang berada dalam tahap pencarian jati diri dan sangat membutuhkan pengakuan dari lingkungannya. Oleh karena itu, mereka cenderung mengadopsi nilai, norma, serta pola komunikasi yang berlaku dalam kelompok tempat mereka bergaul. Ketika sebagian anggota peer group mulai meniru gaya bahasa kasar yang mereka lihat dari streamer game di TikTok, hal tersebut dengan cepat menyebar sebagai bentuk konformitas sosial. Konformitas ini merupakan upaya remaja untuk mempertahankan posisi mereka dalam kelompok, agar tetap diterima dan tidak tersingkirkan.



Pengaruh peer group bahkan sering kali lebih besar dibandingkan pengaruh orang tua atau guru, karena interaksi sehari-hari yang intens dan sifat hubungan yang lebih setara. Remaja merasa lebih nyaman dan bebas mengekspresikan diri dalam lingkungan sebaya. Dalam konteks ini, gaya bahasa yang digunakan di antara mereka menjadi simbol identitas kelompok sekaligus alat untuk memperkuat solidaritas. Bahkan ketika gaya bahasa tersebut bersifat kasar atau tidak sopan, hal itu tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang negatif, melainkan sebagai cara untuk menunjukkan kedekatan dan keakraban. Penelitian dari Anjani dan Fatmawati (2021) menunjukkan bahwa dalam banyak kasus, siswa cenderung lebih banyak terpengaruh oleh gaya berbahasa teman sebayanya ketimbang arahan dari guru atau orang tua, terutama jika gaya tersebut dikaitkan dengan figur populer dari media sosial.

Internalisasi Bahasa dan Kognisi Sosial

Bahasa bukan hanya sekadar alat komunikasi verbal, tetapi merupakan bagian integral dari proses pembentukan kognisi sosial individu. Ketika seseorang terus-menerus terpapar dan menggunakan bentuk bahasa tertentu, gaya bahasa tersebut secara perlahan akan diinternalisasi ke dalam cara berpikir, bersikap, dan berinteraksi sosial. Proses ini tidak terjadi secara instan, namun berlangsung secara bertahap seiring dengan pengulangan dan konsistensi penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks remaja yang aktif menggunakan TikTok dan sering menyaksikan streamer game dengan gaya bicara kasar, ada kecenderungan kuat bahwa mereka akan menganggap penggunaan bahasa kasar sebagai sesuatu yang normal, wajar, bahkan efektif untuk mengekspresikan emosi.

Internalisasi ini berdampak lebih jauh terhadap pola kognitif remaja. Mereka mulai membentuk skema berpikir yang permisif terhadap kekasaran verbal, di mana makian, umpatan, atau ejekan tidak lagi dilihat sebagai pelanggaran etika, melainkan sebagai bagian dari ekspresi diri yang sah. Hal ini sangat berbahaya dalam konteks pendidikan karakter, karena menghambat perkembangan empati dan kepekaan sosial. Widodo dan Lestari (2023) menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang kasar secara konsisten dapat mengurangi kemampuan individu untuk memahami perspektif orang lain dan mereduksi empati interpersonal. Akibatnya, hubungan sosial antar siswa menjadi lebih rentan terhadap konflik, kesalahpahaman, dan kekerasan verbal yang mengakar dari proses internalisasi tersebut.

Strategi Intervensi Multidisipliner

Menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gaya bahasa kasar yang dipengaruhi oleh konten media sosial, khususnya dari TikTok, membutuhkan strategi yang bersifat multidisipliner. Pendekatan ini harus melibatkan kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, keluarga, psikolog, dan bahkan platform digital itu sendiri. Salah satu kelemahan utama dari penanganan kasus ini selama ini adalah pendekatan yang terlalu parsial, di mana tanggung jawab hanya dibebankan pada sekolah atau orang tua, tanpa adanya sinergi yang menyeluruh.



Langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan mereformasi kurikulum pendidikan untuk memasukkan materi tentang literasi digital dan komunikasi empatik. Materi ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap konten yang mereka konsumsi serta memahami konsekuensi dari pilihan bahasa mereka di ruang digital maupun nyata. Mulyani dan Hasanah (2023) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis nilai dan karakter dalam kurikulum agar siswa tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial.

Selain itu, pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan menjadi sangat penting. Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengidentifikasi perubahan perilaku verbal siswa yang mungkin merupakan refleksi dari paparan media sosial yang tidak sehat. Pelatihan ini juga harus mencakup pendekatan komunikasi yang empatik dan tidak menghakimi, agar siswa merasa nyaman untuk terbuka dan didampingi secara konstruktif.

Peran orang tua juga tidak bisa diabaikan. Keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas digital anak sangat penting untuk membangun komunikasi yang terbuka di rumah. Orang tua perlu mendapatkan edukasi tentang cara kerja algoritma media sosial, dampaknya terhadap psikologi anak, serta cara melakukan pengawasan yang bijak dan tidak represif. Terakhir, pihak platform digital seperti TikTok juga perlu dilibatkan dalam upaya preventif melalui kampanye edukasi bahasa positif, peningkatan sistem moderasi konten lokal, dan pemberdayaan komunitas kreator untuk menyebarkan pesan-pesan berbahasa yang sehat.

KESIMPULAN

Tingginya popularitas TikTok di kalangan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya, dengan tingkat penggunaan mencapai 95%, secara signifikan meningkatkan paparan mereka terhadap berbagai jenis konten, termasuk siaran langsung dan video pendek dari streamer game. Motivasi siswa menonton konten ini beragam, mulai dari mencari hiburan melalui aksi permainan yang menarik dan momen lucu, hingga keinginan untuk meningkatkan keterampilan bermain dengan contoh streamer yang mahir. Kepribadian streamer yang ramah, humoris, dan interaktif juga menjadi daya tarik tersendiri, menciptakan kedekatan emosional dengan para penonton. Preferensi jenis game yang dimainkan oleh streamer idola menjadi faktor krusial dalam pilihan tontonan siswa, menunjukkan adanya identifikasi yang kuat antara siswa dengan komunitas game tertentu.

Paparan yang intens terhadap konten streamer game, yang seringkali mengandung bahasa kasar sebagai bagian dari ekspresi spontan atau gaya komunikasi dalam permainan kompetitif, menimbulkan berbagai respon di kalangan siswa. Sebagian besar siswa menganggap penggunaan bahasa kasar sebagai hal yang lumrah dan tidak lagi mengejutkan, bahkan mulai menirunya dalam percakapan sehari-hari sebagai bentuk ekspresi atau untuk menciptakan kesan akrab dengan teman sebaya. Namun, terdapat juga siswa yang memiliki pandangan kritis dan memilih untuk menghindari streamer yang terlalu vulgar, menyadari pentingnya kesopanan dalam berkomunikasi. Meskipun demikian, menariknya, sebagian siswa mampu membedakan konteks penggunaan bahasa antara dunia game virtual dan interaksi sosial dalam kehidupan nyata, menunjukkan adanya kemampuan adaptasi berbahasa.



Dampak dari paparan bahasa kasar ini disadari oleh guru, yang mengamati adanya perubahan gaya bahasa siswa menjadi lebih santai dan informal, termasuk penggunaan kata-kata kasar yang sebelumnya jarang terdengar. Perubahan ini dipengaruhi oleh algoritma TikTok yang mempersonalisasi konten, peran streamer sebagai figur digital yang diidolakan, serta pengaruh kuat dari kelompok sebaya yang cenderung meniru gaya bahasa yang dianggap tren. Untuk mengatasi dampak negatif ini, diperlukan pendekatan multidisipliner yang melibatkan pendidikan literasi digital di sekolah, peran aktif orang tua dalam pengawasan dan edukasi, serta upaya dari platform digital untuk mempromosikan konten berbahasa positif dan melakukan moderasi yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, D., & Fatmawati, R. (2021). Pengaruh kelompok sebaya terhadap perilaku komunikasi remaja di media sosial. *Jurnal Komunikasi Interaktif*, 5(2), 95–107.
- Ardiani, N., & Prakoso, H. (2023). Identitas remaja dan media sosial: Studi perilaku bahasa kasar pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi Remaja*, 9(1), 56–68.
- Aulia, B. F., & Sari, S. S. (2024). Media sosial sebagai sarana peningkatan literasi digital masyarakat. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 86–93.
- Bakistuta, E. T., & Ardiansyah, M. A. (2023). Dampak media sosial TikTok terhadap tindak tutur siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*.
- Buana, T. (2020). Penggunaan aplikasi TikTok (versi terbaru) dan kreativitas anak. *Jurnal Inovasi*.
- CNN Indonesia. (2024, Oktober 7). Indonesia pengguna TikTok terbanyak di dunia, kalah AS hingga Rusia. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20241007094807-192-1152374/indonesia-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia-kalahkan-as-hingga-rusia>
- Eleanor, S., & Suryadi, D. (2022). Pengaruh konten Mobile Legends di TikTok terhadap popularitas games Mobile Legends. *Kiwari*, 1(3), 467–474.
- Fadhilah, N., & Nugroho, A. (2022). Model pembelajaran sosial Bandura dalam perilaku digital remaja. *Jurnal Psikopedagogik*, 8(2), 112–124.
- Fauziah, L., & Hamdan, A. (2023). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan TikTok oleh anak remaja. *Jurnal Keluarga Digital*, 3(1), 45–57.
- Kusuma, C. D. N., & Pratama, R. P. (2024). Transformasi perilaku sosial remaja era digital: Penggunaan TikTok di kalangan remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Larasati, R., & Mahendra, B. (2023). Literasi digital dalam membentuk etika komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Literasi Digital*, 5(2), 89–104.



- Mariati. (2023). Analisis dampak media sosial TikTok terhadap rendahnya hasil belajar afektif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*.
- Maulana, H., & Yusuf, R. (2022). Persepsi orang tua terhadap penggunaan media sosial di kalangan anak SMA. *Jurnal Komunikasi dan Masyarakat*, 6(1), 71–84.
- Maulani, I. N. (2024). Live streaming TikTok sebagai media komunikasi pemasaran digital TMADE Artisan Souvenir. *Jurnal Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema*.
- Mulyani, S., & Hasanah, R. (2023). Strategi penguatan karakter melalui kurikulum etika digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 155–168.
- Nugroho, A., & Sari, E. N. (2022). Analisis perbandingan traffic generation pada streamer e- sports dan self-streamer di aplikasi live streaming video games. *Journal of Entrepreneurship, Management, and Industry (JEMI)*.
- Rachmawati, L., & Siregar, F. (2023). Gaya komunikasi agresif dalam konten media sosial dan dampaknya pada perilaku remaja. *Jurnal Komunikasi Digital*, 7(1), 33–48.
- Rahman, F. A. (2023). Dampak TikTok terhadap penurunan etika generasi muda. *Jurnal Cendikia*, 4(2), 150–160.
- Sania, A. M. (2024). Live streaming TikTok meningkatkan penjualan dan keterlibatan merek di Indonesia. *Journal Communication Science*, 1, 37–48.
- Saputri, S. A. (2023). Analisis dampak internet terhadap gaya bahasa siswa kelas V SDN 28 Cakranegara. *Renjana Pendidikan Dasar*.
- Situmorang, F., & Harahap, D. (2021). Bahasa kasar dalam konten game streamer di TikTok: Sebuah kajian sosiolinguistik. *Jurnal Bahasa dan Media*, 4(1), 20–35.
- Sundari, R., & Firdaus, M. (2022). Dampak penggunaan bahasa kasar terhadap hubungan sosial remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 6(2), 102–116.
- Widodo, A., & Lestari, M. (2023). Bahasa sebagai refleksi kognisi sosial remaja pengguna media digital. *Jurnal Bahasa dan Kognisi*, 8(1), 77–91.
- Yulianti, D., & Firmansyah, R. (2023). Pengaruh tren TikTok terhadap perilaku konsumtif generasi Z. *Jurnal Digital dan Sosial*, 5(1), 100–110.
- Zulfa, M. N. (2022). Persepsi remaja terhadap influencer TikTok dan gaya hidup remaja. *Jurnal Sosioteknologi Remaja*, 6(1), 55–65.

