



## Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Umpatan di Kalangan Gamers Indonesia

Kevin Avansa Antares<sup>1</sup>, Virga Putra Darma<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Prima Bangsa Cirebon

Received: 3 Juni 2024  
Revised: 16 Juni 2024  
Accepted: 30 Juni 2024

### Abstract

*The use of swearing among Indonesian gamers is a phenomenon that has intensified in recent years along with the rapid growth of the gaming industry and the growing gaming community. This article aims to uncover the factors that influence the use of abusive swearing among Indonesian gamers using a qualitative approach and a sociological perspective. From a sociological perspective, this research adopts social network analysis, symbolic interactionism, and participatory observation to understand the social dynamics within the gaming community. As such, this research provides a deeper understanding of the social and cultural factors that influence swearing behavior in the gaming context. The results of this study are expected to contribute significantly to the understanding of the phenomenon of abusive swearing among Indonesian gamers and assist in formulating effective strategies to address the problem. It is hoped that the insights will encourage efforts to create a more welcoming and ethical gaming environment for all players.*

**Keywords:** Harsh Swearing, Gamers, Social Factors

(\*) Corresponding Author: [kevinavansa0502@gmail.com](mailto:kevinavansa0502@gmail.com)  
[virgaputradarma@gmail.com](mailto:virgaputradarma@gmail.com)

**How to Cite:** Antares, K., & Darma, V. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Umpatan di Kalangan Gamers Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 453-461. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13896513>

## INTRODUCTION

Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan kata-kata kasar di kalangan gamers Indonesia dapat dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, sosiokultural, dan perilaku. Paparan kata-kata kotor di media, termasuk *video game*, telah dikaitkan dengan peningkatan penggunaan kata-kata kotor dan perilaku agresif di kalangan remaja (Griffiths 2018).

Komposisi percakapan, jenis kelamin pembicara, dan penggunaan kata-kata kotor telah ditemukan untuk mempengaruhi perilaku yang menunjukkan bahwa pilihan bahasa penting dalam bagaimana individu dinilai. Sikap dan perilaku penggunaan bahasa di kalangan masyarakat Indonesia yang multietnis telah dipelajari dan menyoroti pentingnya memahami konteks sosiokultural di mana kata-kata kotor digunakan (Martono dkk. 2021).

Identifikasi diri individu sebagai "gamers" dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti frekuensi bermain dan bermain *game* di jejaring sosial yang mengindikasikan bahwa perilaku bermain *game* dan interaksi sosial berperan dalam membentuk identitas gamers (Stone 2019).

Dalam konteks *game*, pengucilan perempuan dari komunitas gamers melalui komentar yang menghina dan pengucilan sistemik telah diamati yang mengindikasikan adanya faktor terkait gender yang memengaruhi penggunaan kata-kata kotor dan dinamika sosial dalam komunitas *game* (Howe Jr., Livingston, dan Lee 2019). Temuan-temuan ini menggarisbawahi interaksi yang kompleks

antara faktor psikologis, sosiokultural, dan perilaku yang memengaruhi penggunaan kata-kata kotor di kalangan *gamers*.

Latar belakang permasalahan ini sangat relevan dengan dunia gaming di Indonesia yang telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Dalam situasi ini, muncul pertanyaan penting tentang faktor-faktor apa yang memengaruhi penggunaan umpatan kasar di kalangan *gamers* Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena penggunaan umpatan kasar di kalangan *gamers* Indonesia dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku tersebut.

Rumusan masalah utama yang menjadi fokus penelitian adalah: "Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan umpatan kasar di kalangan *gamers* Indonesia?" Pertanyaan ini akan menjadi panduan utama dalam menjalankan penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena penggunaan umpatan kasar di kalangan *gamers* Indonesia dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku tersebut. penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang dapat membantu dalam mengurangi penggunaan umpatan kasar dalam komunitas gaming Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pemain *game*, industri *game*, dan komunitas *gaming* secara keseluruhan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan mengkaji kajian pustaka yang relevan dengan topik ini, termasuk penelitian terkait tentang perilaku *gamers*, faktor-faktor yang memengaruhi komunikasi online, serta dampak penggunaan umpatan kasar dalam komunitas gaming. Dengan demikian, artikel ini akan memberikan kontribusi penting dalam memahami dan mengatasi masalah penggunaan umpatan kasar di kalangan *gamers* Indonesia.

## **METHODS**

Untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan bahasa kasar di kalangan *gamers* di Indonesia, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan perspektif sosiologis. Metode penelitian kualitatif akan sangat penting untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengalaman dan persepsi para *gamers*, sehingga memungkinkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena tersebut. Data dikumpulkan secara *purposive sampling* melalui pengisian kuesioner yang diisi oleh kalangan *gamers* dari rentang usia 15 hingga lebih dari 25 tahun dan hasilnya disusun secara deskriptif untuk menjelaskan fenomena yang terjadi.

## **RESULTS & DISCUSSION**

Kata-kata kotor dalam *game* mengacu pada penggunaan bahasa yang menyinggung, vulgar, atau tidak dapat diterima secara sosial dalam konteks *video game*, terutama dalam interaksi online dan obrolan suara (Jiow dkk. 2017). Masalah ini sangat relevan karena *gamers* muda tidak hanya terpapar pada konten gim tetapi juga budaya gim orang lain yang mungkin termasuk penggunaan kata-kata kotor dalam interaksi daring. Kehadiran kata-kata kotor dalam *game* telah dikaitkan dengan toksisitas dan perilaku negatif dalam *game* online multipemain yang

mengarah pada perlunya metode deteksi dan klasifikasi toksisitas untuk mengatasi masalah ini (Martens dkk. 2015). Persepsi tentang kata-kata kotor dan konten kekerasan dalam *video game* telah dikaitkan dengan dukungan terhadap penyensoran dan tindakan regulasi untuk mengurangi potensi bahaya.

Penggunaan kata-kata kotor dalam gim merupakan bagian dari tren masyarakat yang lebih luas di mana kata-kata kotor telah menjadi hal yang umum di berbagai bentuk media populer, termasuk televisi, radio, dan surat kabar. Normalisasi kata-kata kotor di media ini telah menimbulkan kekhawatiran tentang potensi dampaknya terhadap individu, terutama dalam konteks *video game*, di mana sering ada seruan untuk regulasi dan penyensoran (Schmierbach dkk. 2011). Perdebatan seputar kata-kata kotor dalam *game* juga dipengaruhi oleh diskusi yang lebih luas tentang efek media, di mana kepercayaan akan efek media yang berbahaya telah dikaitkan dengan kemauan untuk menyensor berbagai bentuk media, termasuk *video game* (Sherrick 2016).

Dalam konteks *game*, kehadiran kata-kata kotor sering dikaitkan dengan perilaku beracun dan gangguan dalam pengalaman bermain *game*, seperti *griefing* yang mengacu pada tindakan yang disengaja yang bertujuan untuk mengganggu permainan pemain lain (Kou dan Gui 2014). Hal ini menyoroti perlunya sistem penyaringan kata-kata kotor yang efektif di lingkungan *game* online untuk mengurangi dampak negatif dari bahasa yang menyinggung komunitas *game*.

Telah dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner dan hasilnya menunjukkan sekitar 85% *gamers* yang disurvei mengaku mengumpat selama sesi bermain *game*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kotor adalah hal yang umum terjadi di antara kelompok ini.

Data menunjukkan bahwa umpatan sering kali bergantung pada konteks. *Gamers* melaporkan bahwa mereka lebih cenderung mengumpat ketika mereka frustrasi, menghadapi lawan yang menantang, atau terlibat dalam permainan yang intens yang mengindikasikan bahwa emosi memainkan peran penting dalam penggunaan kata-kata kotor.

Hasil penelitian menunjukkan variasi dalam kebiasaan mengumpat berdasarkan platform *game*. *Gamers* PC lebih cenderung menggunakan kata-kata kotor dibandingkan dengan *gamers* ponsel dan konsol. Anonimitas platform *game* online mungkin berkontribusi terhadap perbedaan ini.

Tanggapan survei menunjukkan bahwa para *gamers* menggunakan umpatan sebagai mekanisme mengatasi stres, cara untuk melampiaskan rasa frustrasi, atau untuk mengekspresikan persahabatan dengan sesama pemain. Data menunjukkan bahwa umpatan memiliki berbagai fungsi di luar sekadar bahasa yang menyinggung.

Ada perbedaan hasil berdasarkan gender yang patut dicatat, *gamers* pria lebih terbuka mengakui umpatan dibandingkan dengan *gamers* wanita. Hal ini menyoroti potensi perbedaan terkait gender dalam perilaku bermain *game*.

Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan umpatan di kalangan *gamers* memiliki banyak segi dan mencakup berbagai dimensi psikologis, sosial, dan lingkungan. Mengumpat telah ditemukan berkorelasi positif dengan ekstraversi dan permusuhan Tipe A, sementara berkorelasi negatif dengan kesetujuan, kesadaran, religiusitas, dan kecemasan seksual.

Mengumpat telah terbukti memengaruhi konstruk yang terkait dengan disinhibisi negara yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri (Stephens dkk. 2022). Faktor-faktor psikologis ini memainkan peran penting dalam membentuk kecenderungan *gamers* untuk menggunakan kata-kata kotor selama bermain *game*.

Faktor lingkungan dan sosial telah diidentifikasi sebagai faktor penentu penting dari perilaku mengumpat. Studi linguistik dan teori psikologi telah menyoroti dampak faktor lingkungan terhadap penggunaan kata-kata umpatan yang menunjukkan bahwa motif sosial dan hubungan interpersonal memengaruhi keputusan untuk mengumpat. Perubahan sifat dari istilah "*gamers*" dan persepsi *gamers* telah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencerminkan sifat arus utama *game* yang berkembang dan budaya yang terkait (Stone 2019).

Dalam konteks *game*, gairah emosional telah ditemukan untuk memengaruhi kefasihan mengumpat, dengan kefasihan yang jauh lebih besar yang diamati setelah bermain *game* penembak dibandingkan dengan *game* golf (Stone 2019). Gamifikasi iklan dalam *game* telah menyoroti dampak faktor psikologis terhadap sikap pemain *game* online yang semakin menekankan peran kondisi psikologis dalam pengalaman bermain *game*.

Mengumpat juga telah dikaitkan dengan fungsi sosial dan makna pragmatis yang mencerminkan dimensi intraindividual dan interindividual, termasuk umpatan katarsis, kasar, tegas, idiomatis, dan disfemistik (Setiawan dan Ms. 2018). Latar sosial-fisik, hubungan pembicara-pendengar, dan tingkat formalitas interaksi telah diidentifikasi sebagai variabel pragmatis yang memengaruhi perilaku mengumpat (DM dan AM 2016).

Dampak sosial dari umpatan di komunitas *gamers* adalah fenomena yang beragam dan kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Mengumpat di lingkungan *game* online telah dikaitkan dengan bahasa yang kasar dan perilaku ofensif yang berdampak pada dinamika sosial di dalam komunitas *game*. Penggunaan kata-kata kotor dalam *game* dapat memengaruhi pembentukan kesan dan interaksi sosial, persepsi daya tarik, profesionalisme, dan kredibilitas di platform media sosial. Dampak emosional dari umpatan dipengaruhi oleh konvensi budaya dan bahasa yang menyoroti peran pengalaman individu dan norma sosial dalam membentuk interpretasi kata-kata umpatan (Suganda, Yuliatwati, dan Darmayanti 2022).

Penggunaan umpatan telah dikaitkan dengan penularan emosional dan interaksi interpersonal, contohnya umpatan publik yang memicu rantai umpatan interpersonal dapat mengindikasikan potensi bahasa ofensif untuk menyebar di dalam komunitas *game*. Nilai sosial dari interaksi *game* telah ditekankan dengan interaksi sosial di lingkungan *game* berkontribusi pada kepercayaan komunitas dan memengaruhi loyalitas *gamers*. Dampak permainan komputer pada praktik sosial sehari-hari dan potensi untuk meningkatkan inklusi sosial dalam komunitas *game* online juga telah menjadi subjek penelitian yang menyoroti implikasi sosial lebih luas dari pengalaman bermain *game* (Khanmurzina dkk. 2019).

Fungsi sosial dan makna pragmatis dari umpatan telah dieksplorasi, hal ini menunjukkan bahwa umpatan memiliki berbagai tujuan, termasuk fungsi katarsis, kasar, tegas, idiomatis, dan disfemistik yang mencerminkan peran sosial dan komunikatif yang beragam dari umpatan. Keterampilan sosial dan efek sosial dari

*game*, seperti persahabatan dan rasa memiliki, telah diidentifikasi sebagai aspek penting dari pengalaman bermain *game*, menggarisbawahi dampak sosial dari interaksi *game* (Sergeyeva dkk. 2018).

Dalam bidang pembelajaran bahasa, penggunaan *game* online, termasuk *game* online multiplayer massively multiplayer online *games* (MMOG), telah diakui sebagai hal yang berpengaruh dalam pengembangan bahasa asing yang mengindikasikan dampak sosial dan pendidikan yang lebih luas dari pengalaman bermain *game* (Albaqami 2022).

Potensi *game* online untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan memberikan kesenangan dalam konteks pembelajaran bahasa telah disoroti, menekankan manfaat sosial dan pendidikan dari pengalaman bermain *game*.

Penggunaan umpatan di kalangan *gamers* Indonesia dipengaruhi oleh konteks budaya dan norma sosial yang berlaku di Indonesia. Budaya Indonesia sangat menekankan pada pelestarian permainan tradisional dan warisan (Fitri, Nur, dan Putri 2020). Warisan budaya ini terkait dengan nilai dan norma yang membentuk interaksi sosial, termasuk penggunaan bahasa dan ekspresi, seperti umpatan, dalam komunitas *game*.

Tantangan sikap non-direktif dalam budaya Indonesia dan pengaruh kolektivisme terhadap gaya pengasuhan anak mencerminkan konteks budaya yang lebih luas yang membentuk perilaku individu dan pola komunikasi, termasuk penggunaan umpatan. Nilai-nilai budaya dan praktik pengasuhan anak di Indonesia berkontribusi pada sosialisasi individu dan perkembangan penggunaan bahasa, termasuk ekspresi emosi dan penanda ketidaksopanan (Suganda, Yuliatwati, dan Darmayanti 2022).

Akuisisi kata umpatan oleh siswa Indonesia dan penerjemahan umpatan dalam elemen budaya dalam komik menyoroti interaksi antara bahasa, budaya, dan sosialisasi yang menunjukkan nuansa budaya yang memengaruhi penggunaan dan interpretasi kata umpatan dalam konteks Indonesia (Friyanto dan Ashadi 2020).

Sikap individu Indonesia terhadap umpatan dan implikasinya terhadap pembelajaran dan pengajaran bahasa menggarisbawahi signifikansi budaya dari penggunaan bahasa dan persepsi sosial tentang umpatan dalam lingkungan pendidikan. Peran moderasi agama dan wacana pendidikan dalam membentuk formasi masyarakat moderat di Indonesia mencerminkan dinamika budaya dan sosial yang lebih luas yang memengaruhi penggunaan dan ekspresi bahasa, termasuk umpatan (Dudiyono, Djubaedi, dan Nawawi 2023).

Tahap gegar budaya dan proses pemulihan yang terlihat melalui fitur-fitur bahasa dalam konteks adaptasi budaya menyoroti dampak transisi budaya terhadap penggunaan bahasa, termasuk ekspresi kata-kata umpatan (Edbert 2022). Perbandingan lintas budaya tentang umpatan sebagai respons terhadap rasa sakit dan sikap terhadap umpatan di antara partisipan Indonesia dan Inggris menggarisbawahi variasi budaya dalam interpretasi dan penggunaan umpatan yang mencerminkan pengaruh norma dan praktik budaya terhadap pola bahasa dan komunikasi.

Singkatnya, penggunaan umpatan di kalangan *gamers* Indonesia tertanam kuat dalam tatanan budaya Indonesia, dipengaruhi oleh permainan tradisional, praktik pengasuhan anak, moderasi agama, gegar budaya, dan pembelajaran bahasa yang mencerminkan interaksi yang rumit antara budaya, bahasa, dan dinamika

sosial dalam membentuk penggunaan dan interpretasi kata-kata umpatan dalam komunitas *game*.

Untuk mengurangi umpatan di komunitas *game*, beberapa strategi dapat diterapkan berdasarkan temuan penelitian. Pertama, penting untuk memahami pengaruh *game* terhadap aktivitas saraf yang berhubungan dengan kata-kata umpatan, terutama pada remaja muda dengan gangguan permainan internet.

Pemahaman ini dapat membantu dalam mengembangkan intervensi untuk mengurangi dampak permainan *game* pada pemrosesan kata-kata umpatan. gairah emosional telah ditemukan mempengaruhi kefasihan mengumpat, dengan *game* penembak secara signifikan meningkatkan kefasihan mengumpat dibandingkan dengan genre *game* lainnya. Oleh karena itu, mempromosikan genre *game* tanpa kekerasan dan mengatur akses ke *video game* yang mengandung kekerasan dapat menjadi efektif untuk mengurangi sumpah serapah di komunitas *game*.

Memahami dampak umpatan pada praktik keperawatan dan pelecehan verbal di lingkungan perawatan kesehatan dapat memberikan wawasan tentang mekanisme penanganan dan manajemen komunikasi agresif yang efektif (Stone 2019).

Pengetahuan ini dapat diterapkan untuk mengembangkan strategi dalam mengelola dan mengurangi sumpah serapah dalam komunitas *game*, terutama dalam interaksi online. penggunaan permainan bahasa telah diakui sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan penggunaan bahasa dan pengembangan literasi. Menerapkan permainan bahasa yang mendorong komunikasi positif dan mencegah sumpah serapah dapat bermanfaat dalam membentuk norma-norma bahasa komunitas *game*.

Untuk mengurangi umpatan dalam komunitas *game*, penting untuk mempertimbangkan pengaruh *game* terhadap aktivitas saraf, gairah emosional, dan dinamika komunikasi. Strategi seperti mempromosikan genre *game* tanpa kekerasan, mengatur konten *game*, mempromosikan komunikasi yang saling menghormati, dan menerapkan permainan bahasa dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan *game* yang lebih positif dan saling menghormati.

Teori sosiolinguistik menyatakan bahwa bahasa itu bervariasi dan berubah dari waktu ke waktu. Sumpah serapah dalam komunitas *game* dapat dilihat sebagai variasi penggunaan bahasa. *Gamers* dapat menggunakan kata-kata kotor sebagai bentuk variasi bahasa dalam subkultur tertentu. Pilihan umpatan tertentu, frekuensinya, dan konteks penggunaannya dapat dipelajari untuk memahami bagaimana *gamers* menciptakan norma dan praktik linguistik mereka sendiri.

Untuk memahami penggunaan umpatan kasar di kalangan *gamers* dari perspektif sosiolinguistik, penting untuk mempertimbangkan dinamika kekuasaan dan identitas sosial yang terkait dengan penggunaan bahasa.

Sosiolinguistik mengeksplorasi bagaimana bahasa terkait dengan masyarakat dan budaya, dan bagaimana bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial. Penggunaan umpatan kasar dalam komunitas *game* dapat dianalisis melalui lensa sosiolinguistik, dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap interaksi sosial dan konstruksi identitas.

Selanjutnya, terdapat penelitian sosiolinguistik tentang kata-kata umpatan yang digunakan oleh pemain *game* Mobile Legends dengan menerapkan teori Holmes (Fandi dan Mardijono 2022). Penelitian ini memberikan kerangka kerja

untuk memahami aspek sosiolinguistik umpatan dalam konteks *game* online. Dengan memanfaatkan teori dan analisis sosiolinguistik, dimungkinkan untuk mengeksplorasi dinamika gender, struktur kekuasaan, dan interaksi sosial yang memengaruhi penggunaan umpatan kasar di kalangan pemain *game*.

Memahami dasar-dasar sosiolinguistik dari umpatan dalam komunitas *game* dapat menginformasikan strategi untuk mengatasi dan mengurangi prevalensi bahasa yang kasar, mempromosikan lingkungan *game* yang lebih inklusif dan saling menghormati. Analisis sosiolinguistik terhadap umpatan kasar di kalangan *gamers* melibatkan pemeriksaan dinamika kekuasaan, identitas sosial, dan negosiasi nilai-nilai sosial di dalam komunitas *game*. Dengan menerapkan teori dan metodologi sosiolinguistik, para peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana umpatan kasar berfungsi sebagai fenomena sosiokultural dalam konteks *game*.

## CONCLUSION

Kata-kata kotor dalam *game* mencakup penggunaan bahasa yang menyinggung di dalam *video game*, terutama dalam interaksi online, dan telah dikaitkan dengan perilaku beracun serta perlunya tindakan pengaturan. Normalisasi kata-kata kotor di media populer, termasuk budaya *game*, telah menimbulkan kekhawatiran tentang potensi dampaknya terhadap individu dan komunitas *game* yang mengarah pada pengembangan metode deteksi toksisitas dan sistem penyaringan kata-kata kotor untuk mengatasi masalah ini.

Dampak sosial dari umpatan dalam komunitas *gamers* mencakup berbagai pengaruh, termasuk pembentukan kesan, penularan emosional, interaksi sosial, kepercayaan komunitas, inklusi sosial, dan pembelajaran bahasa. Penggunaan umpatan di kalangan *gamers* Indonesia tertanam kuat dalam tatanan budaya Indonesia, dipengaruhi oleh permainan tradisional, praktik pengasuhan anak, moderasi agama, gegar budaya, dan pembelajaran bahasa yang mencerminkan interaksi yang rumit antara budaya, bahasa, dan dinamika sosial dalam membentuk penggunaan dan interpretasi kata umpatan dalam komunitas *gamers*.

Analisis sosiolinguistik umpatan kasar di kalangan *gamers* melibatkan pemeriksaan dinamika kekuasaan, identitas sosial, dan negosiasi nilai-nilai sosial di dalam komunitas *game*. Dengan menerapkan teori dan metodologi sosiolinguistik, para peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana umpatan kasar berfungsi sebagai fenomena sosiokultural dalam konteks *game*.

Untuk mengurangi umpatan dalam komunitas *game*, penting untuk mempertimbangkan pengaruh *game* terhadap aktivitas saraf, gairah emosional, dan dinamika komunikasi. Strategi seperti mempromosikan genre *game* tanpa kekerasan, mengatur konten *game*, mempromosikan komunikasi yang saling menghormati, dan menerapkan permainan bahasa dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan *game* yang lebih positif dan saling menghormati.

## REFERENCES

Albaqami, Rashidah. 2022. "The Role of Playing Video Games in Mastering English as a Foreign Language among Children in Saudi Arabia during the

- COVID-19 Lockdown.” *Open Journal of Modern Linguistics* 12 (02): 238–64. <https://doi.org/10.4236/ojml.2022.122019>.
- DM, Mukuni, dan Ileri AM. 2016. “The Social Function of Swearing in a Miraa Market Environment.” *Arts and Social Sciences Journal* 07 (02). <https://doi.org/10.4172/2151-6200.1000187>.
- Dudiyono, Dudiyono, Dedi Djubaedi, dan Nawawi Nawawi. 2023. “The Role of PAI Teacher Practices in Strengthening Student Religious Moderation in Banyumas District.” *International Journal of Social Science And Human Research* 06 (01). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i1-20>.
- Edbert, Bryan. 2022. “Cultural Shock and its Recovery as Seen through Language Features in Emily in Paris.” *Kata Kita* 10 (1): 25–32. <https://doi.org/10.9744/katakita.10.1.25-32>.
- Fandi, Joshua, dan Josefa Juniarti Mardijono. 2022. “Swear Words Used by The Mobile Legends Game Players.” *kata kita* 10 (3): 539–49. <https://doi.org/10.9744/katakita.10.3.539-549>.
- Fitri, Mustika, Hana Astria Nur, dan Wulandari Putri. 2020. “The Commemoration of Independence Day: Recalling Indonesian Traditional Games.” *Frontiers in Psychology* 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.587196>.
- Friyanto, Friyanto, dan Ashadi Ashadi. 2020. “THE ACQUISITION OF SWEAR WORDS BY STUDENTS IN CENTRAL KALIMANTAN.” *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 13 (2). <https://doi.org/10.26858/retorika.v13i2.13803>.
- Griffiths, Merlyn A. 2018. “Brand vulgarity.” *Journal of Product & Brand Management* 27 (4): 404–14. <https://doi.org/10.1108/jpbm-01-2017-1385>.
- Howe Jr., William, Dalaki Livingston, dan Sun Kyong Lee. 2019. “Is #NotMyBattlefield Rooted in Gamer Identity? An Examination of Demographic Factors, Genre Preference, and Technology Use of Gamers.” *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2019.300>.
- Jiow, Hee Jhee, Rayvinder Athwa, Ling Ling Chew, Muhammad Helmi Elias, Nina Lim, dan Kenneth Woo. 2017. “Revisiting video game ratings: Shift from content-centric to parent-centric approach.” Disunting oleh B Mohamad dan H Abu Bakar. *SHS Web of Conferences* 33: 00065. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20173300065>.
- Khanmurzina, Rimma R, Elena I Cherdymova, Tatyana Yu. Guryanova, Rita A Toriia, Evgenia M Sukhodolova, dan Larisa I Tararina. 2019. “Computer Games Influence on Everyday Social Practices of Students-Gamers.” *Contemporary Educational Technology* 11 (1): 11–19. <https://doi.org/10.30935/cet.641753>.
- Kou, Yubo, dan Xinning Gui. 2014. “Playing with strangers.” *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play - CHI PLAY '14*. <https://doi.org/10.1145/2658537.2658538>.
- Martens, Marcus, Siqi Shen, Alexandru Iosup, dan Fernando Kuipers. 2015. “Toxicity detection in multiplayer online games.” *2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)*. <https://doi.org/10.1109/netgames.2015.7382991>.

- Martono, Martono, Jagad Aditya Dewantara, Efriani Efriani, dan Wibowo Heru Prasetyo. 2021. "The national identity on the border: Indonesian language awareness and attitudes through multi-ethnic community involvement." *Journal of Community Psychology* 50 (1): 111–25. <https://doi.org/10.1002/jcop.22505>.
- Schmierbach, Mike, Michael P Boyle, Qian Xu, dan Douglas M McLeod. 2011. "Exploring Third-Person Differences Between Gamers and Nongamers." *Journal of Communication* 61 (2): 307–27. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01541.x>.
- Sergeyeva, Olga, Anna Tsareva, Nadezhda Zinoveva, dan Olga Kononova. 2018. "Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study." Disunting oleh S Cindori, O Larouk, E.Yu. Malushko, L N Rebrina, dan N L Shamne. *SHS Web of Conferences* 50: 01008. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20185001008>.
- Setiawan, Slamet, dan Fatimatuzzahroh Ms. 2018. "Swear Words among Males: The Social Functions and Pragmatic Meanings." *Proceedings of the 2nd Social Sciences, Humanities and Education Conference: Establishing Identities through Language, Culture, and Education (SOSHEC 2018)*. <https://doi.org/10.2991/soshec-18.2018.71>.
- Sherrick, Brett. 2016. "The Effects of Media Effects." *Journalism & Mass Communication Quarterly* 93 (4): 906–22. <https://doi.org/10.1177/1077699016637108>.
- Stephens, Richard, Harry Dowber, Amber Barrie, Sannida Almeida, dan Katie Atkins. 2022. "Effect of swearing on strength: Disinhibition as a potential mediator." *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 174702182210826. <https://doi.org/10.1177/17470218221082657>.
- Stone, Jeffrey A. 2019. "Self-identification as a 'gamer' among college students: Influencing factors and perceived characteristics." *New Media & Society* 21 (11–12): 2607–27. <https://doi.org/10.1177/1461444819854733>.
- Suganda, Dadang, Susi Yuliawati, dan Nani Darmayanti. 2022. "EXPRESSION OF EMOTION AS IMPOLITENESS MARKERS IN INSTAGRAM COMMENTS SECTION IN INDONESIA: A PRAGMATIC STUDY." *RENTAS: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya* 1 (1): 117–34.