

Strategi Cercaan melalui Umpatan dalam Komentar Media Sosial: Tinjauan Pragmatik atas Isu *Cultural Appropriation* di Genshin Impact

Muhammad Arif Rahman Ihsan¹

Prihantoro²

¹² Universitas Diponegoro, Indonesia

¹arifrahmantridadi@gmail.com

²prihantoro@lecturer.undip.ac.id

Abstrak

Media sosial menjadi ruang diskusi yang memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa berinteraksi, termasuk dalam membahas isu-isu kontroversial pada komunitas game. Salah satu perdebatan yang menarik perhatian publik muncul setelah artikel IGN mengenai tuduhan *cultural appropriation* dalam *Genshin Impact*, yang memicu munculnya berbagai komentar berisi umpatan sebagai bentuk dukungan maupun penolakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kategori umpatan yang digunakan serta menganalisis strategi cercaan yang muncul dalam kolom komentar terkait isu tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan perspektif pragmatik. Sumber data penelitian ini adalah komentar pada unggahan IGN tanggal 16 Juli 2024 dianalisis menggunakan klasifikasi tema umpatan Magnus Ljung (2011) dan strategi cercaan Nicolás Lo Guercio (dalam Orlando & Saab, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 225 tuturan umpatan yang ditemukan, sebanyak 56 data berkaitan langsung dengan isu *cultural appropriation*. Tema umpatan yang paling dominan adalah *Sexual Activity Theme* (37,5%), diikuti *Scatological Theme* (35,7%) dan *Minor Theme* (17,8%). Dari 56 data tersebut, 36 di antaranya berfungsi sebagai cercaan. Strategi yang paling banyak digunakan ialah *Attack/Assault* (44,4%), diikuti *Authoritative Subordinating Speech* (36,1%) dan *Propaganda* (19,4%). Temuan ini menunjukkan bahwa umpatan dalam diskursus media sosial tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai strategi pragmatik untuk menyerang, merendahkan, dan mendelegitimasi individu maupun kelompok dalam perdebatan mengenai *cultural appropriation*.

Kata Kunci: *pragmatik; umpatan; strategi cercaan; cultural appropriation; Genshin Impact*

Pendahuluan

Kebebasan berekspresi yang tentunya dimiliki oleh semua manusia merupakan satu karakter unik yang ada pada diri manusia dibandingkan makhluk hidup lainnya. Salah satu cara manusia dalam mengekspresikan diri mereka adalah melalui jerkah atau yang mungkin lebih dikenal dengan umpatan. Adanya bentuk fenomena umpatan sendiri disini, bisa dibilang sebagai salah satu dari sekian banyaknya bentuk ekspresi yang bersinggungan dengan kebahasaan atau linguistik yang dipakai dalam upaya peluapan emosi secara berkelanjutan dalam berbagai situasi maupun kondisi yang ada. Bentuk peluapan emosi ini terus bermanifestasi dalam berbagai situasi dan kondisi, baik dalam interaksi tatap muka maupun diskursus digital. Dalam penggunaannya, umpatan umumnya tidak berdiri sendiri sebagai fokus utama pesan, melainkan berfungsi sebagai elemen pelengkap ujaran yang memperkuat intensitas penuturnya (Ljung, 2011). Namun, seperti yang sudah disinggung beberapa kalimat yang lalu, penggunaan jerkah atau

umpatan yang ada ini merupakan sesuatu yang lebih kompleks karena bisa dikatakan jerkah atau umpatan ini mencerminkan berbagai hal yang dialami seperti sikap, perasaan, pandangan, hingga sampai ke tingkatan ideologi (Gauthier & Guille, 2017; Triadi, 2017). Maka demikian, fenomena jerkah atau umpatan ini menjadi sangat unik apabila digali dengan sudut pandang yang berbeda, terlebih khusus ada pada perspektif pragmatik yang nantinya akan sangat erat kaitannya dengan makna yang sebenarnya, konteks, serta tujuan penggunaan ungkapan tersebut.

Di era kontemporer seperti sekarang, terlihat jelas sekali bahwasanya perkembangan yang terjadi, terutama di media sosial telah memperluas ruang lingkup yang ada di masyarakat. Sebagai contoh, dengan adanya perkembangan tersebut, masyarakat kini lebih mudah untuk berinteraksi, berkomunikasi dan saling menjalin ikatan tanpa harus bertemu dan berkumpul secara langsung, namun bisa terwakili kini dengan media yang berisi ruang digital. Namun tentunya hal ini bisa dilihat sebagai permasalahan baru yang tentunya lebih kompleks dimana disini masyarakat akan lebih banyak mengurai konflik yang ada seperti konflik yang berkaitan dengan industri *game*. Salah satu permainan berbasis digital atau *game* yang sempat menjadi sorotan publik adalah Genshin Impact. Genshin Impact adalah salah satu permainan digital yang dikembangkan oleh *developer* atau pengembang Bernama Hoyoverse dan sekarang ini sudah sangat digandrungi oleh jutaan para pelaku *game* dari seluruh penjuru belahan dunia. Semakin antusiasnya animo para pemain ini, tentunya beriringan dengan permasalahan yang muncul dalam ruang lingkup komunitas. Platform media sosial seperti X (sebelumnya Twitter) menjadikan pola komunikasi masyarakat semakin rumit dan bercorak persuasif. Kompleksitas komunikasi di platform X ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriani et al. (2025). Dalam kajiannya mengenai elemen pragmatik di media sosial X, Febriani et al. (2025) menemukan bahwa tuturan yang digunakan oleh para pengguna secara sadar didominasi oleh tindak tutur ilokusi. Tindak tutur ini sengaja dirancang tidak hanya untuk sekadar menyampaikan informasi, tetapi untuk membangun ikatan emosional, menggiring opini, serta mempengaruhi audiens secara persuasif agar melakukan suatu tindakan. Terlebih hal ini tentunya terlihat semakin memanas setelah salah satu akun, yakni IGN menyoroti soal adanya isu *cultural appropriation* dalam permainan Genshin Impact melalui artikelnya.

Adanya fenomena jerkah atau umpatan yang seringkali ditemui di media digital pada era sekarang sangatlah bergantung atau dipengaruhi oleh berbagai hal yang tentunya sangat kompleks. Beberapa hal yang tentu saja dapat mempengaruhi adanya fenomena jerkah atau umpatan ini yakni seperti bahasa yang digunakan ataupun budaya dari para pelaku atau aktor dalam fenomena ini. Kajian atau riset yang dikemukakan oleh Triadi (2017) serta Laksita et al. (2025) menunjukkan bahwa di dalam konteks bahasa yang lebih sempit yakni bahasa Indonesia, fenomena-fenomena jerkah atau umpatan ini banyak sekali menggunakan berbagai referensi yang kompleks dan juga rumit. Referensi-referensi yang digunakan bisa berupa keadaan, nama hewan, bagian tubuh ataupun makhluk-makhluk yang dinilai erat kaitannya dengan mistika. Akan tetapi, penelitian yang digunakan atau kajian yang diprakarsai oleh Gauthier dan Guille (2017) memprakarsai temuan bahwa di dalam umpatan atau jerkah yang menggunakan bahasa Inggris didominasi oleh beberapa kata yang cukup umum seperti *fuck*, *shit*, *ass*, dan *bitch*, yang termasuk dalam yang termasuk atau dikategorikan di dalam *sexual activity* atau ungkapan atau umpatan dalam tema aktivitas seksual serta tema *scatology*. Atas dasar itulah terdapat perbedaan atau *gap* yang cukup jelas dari kedua tema besar penelitian atau kajian di atas, yakni adanya bentuk-bentuk umpatan yang tentunya sangat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti sosial, budaya ataupun bahasa yang digunakan.

Kajian atau riset terdahulu lainnya juga menyoroti hal yang serupa seperti Nova dan Winarti (2024) yang melakukan kajian atau riset berkenaan dengan amarah para pengguna internet dari Indonesia, khususnya dari media sosial X atau yang lebih dulu dikenal dengan Twitter. Selanjutnya, Nurhawara et al. (2022) melakukan kajian dari sudut pandang yang cukup unik dimana kesantunan yang sudah terstrategikan sebelumnya bisa ditemui dalam interaksi yang lebih pragmatis di dalam media YouTube oleh para pemain *game*. Terlepas dari hal tersebut juga kembali ditekankan riset atau kajian oleh Triadi (2017) dan Laksita et al. (2025) yang berfokus pada fenomena jerkah atau umpatan dalam Bahasa Indonesia serta Gauthier dan Guille (2017) yang berkenaan dengan jerkah pada Bahasa Inggris. Selain beberapa kajian terdahulu di atas, kajian atau riset yang lainnya menunjukkan bahwa penggunaan jenis-jenis bahasa yang berlainan ditekankan oleh sifat interaksi digital yang ada, khususnya yang ditemui di media sosial X atau yang lebih dulu dikenal dengan Twitter (Dewi & Saifullah, 2026).

Meski begitu, kajian-kajian yang sudah ada di atas yang merupakan kajian sebelumnya hanya berfokus pada permasalahan atau isu yang menerpa komunitas yang homogen serta mengkaji dalam beberapa bentuk awam seperti bahasa atau jenis umpatan yang umum. Padahal apabila ditilik lebih dalam, terutama dalam media sosial, kini semakin marak dijumpai para pengguna internet atau yang lebih umum dikenal sebagai netizen secara terang-terangan menyelewengkan kebebasan berekspresi mereka dengan cara menyerang baik individu ataupun kelompok yang memang sengaja ditujukan dan dibungkus sedemikian rupa melalui sarkasme, yang nantinya akan menjadikan pengkasaran makna (Hasanah et al., 2021). Selain itu, juga ditemukan beberapa fakta bahwa dengan adanya kebebasan berekspresi, para individu disini yang kebetulan terwakilkan oleh para pembawa acara acap kali menyudutkan para narasumber yang diakibatkan adanya sentimen isu ataupun tuntutan lainnya secara interogatif dan kontroversial (Nabila & Fatmawati, 2022). Meski kajian-kajian tersebut telah membedah fenomena agresi verbal, masih terdapat celah penelitian yaitu kajian-kajian sebelumnya mayoritas berfokus pada dinamika komunikasi di dalam komunitas yang homogen. Bentuk agresi verbal yang diteliti umumnya masih sebatas pada bentuk sarkasme umum, belum menyentuh pada analisis sistematis mengenai klasifikasi tema atau kategori umpatan yang muncul dan masih belum meninjau secara mendalam bagaimana warganet mentransformasikan luapan emosi tersebut sebagai sebuah instrumen atau strategi cercaan dalam interaksi digital lintas budaya.

Kembali pada pembahasan sebelumnya, dimana terdapat adanya tuduhan mengenai *cultural appropriation* yang ditujukan kepada Hoyoverse yang dituangkan di dalam *game* Genshin Impact dikarenakan adanya perbandingan-perbandingan yang nyata yang ditemukan oleh para pengguna internet atau acapkali disebut sebagai netizen. Atas dasar itu juga bisa dikatakan bahwa konteks yang berbeda, yang lebih terfokus ke dalam *game* menjadi nilai penting dibandingkan oleh kajian atau riset sebelumnya. Isu-isu yang berkaitan dengan *cultural appropriation* kerap kali dikaitkan atau pun dihubungkan dengan beberapa hal yang berkenaan dengan representasi budaya, identitas, serta diskriminasi yang tertuang, yang tentu saja nantinya akan dapat mempengaruhi citra suatu individu ataupun kelompok (Young, 2008). Terlebih di era modern, melalui media sosial, ruang diskusi yang ada malah mempertemukan berbagai pengguna internet atau netizen dari berbagai latar belakang yang berbeda, baik dari negara, bahasa ataupun budaya yang berlainan. Hal inilah yang kemudian memperparah kondisi dan menghasilkan pola interaksi yang sangat kompleks dan runyam. Kompleksitas isu ini sangat beriringan dengan pandangan-pandangan yang menyatakan bahwa interaksi terlebih yang dilakukan melalui media digital akan lebih mudah

terserang bias atau pengaburan makna sehingga, beberapa hal yang berkenaan dengan konteks non verbal atau ekspresi emosional yang sebenarnya awam bisa jadi pemicu hambatan atau *noise* dalam pemahaman antara individu satu sama lain terutama dalam konteks lintas budaya (Burhamzah et al., 2026). Atas dasar itulah, kondisi-kondisi ini perlu dijadikan perhatian yang khusus. Fenomena umpatan atau jerkah yang kemudian diperparah dengan adanya bias dan hambatan tersebut menjadikan umpatan yang ada tidak hanya berupa bentuk ekspresi atau emosi yang terjadi melainkan terkadang secara sengaja dijadikan dan dimanfaatkan sebagai strategi pragmatik yang bisa digunakan untuk menyerang, merendahkan, mengintimidasi atau mendelegitimasi pihak lain, terutama dalam suatu perdebatan yang terjadi di media sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat dua *gap* utama yang bisa ditemukan. Gap pertama, kajian atau riset yang ada masih terbatas dan tidak begitu dalam membahas mengenai isu di dalam *game* khususnya yang berkenaan dengan budaya atau bahkan *cultural appropriation*. Kedua, belum adanya kajian atau riset yang menjembatani kategori umpatan dengan strategi cercaan dalam isu yang spesifik, seperti dalam *cultural appropriation*. Atas dasar itulah, kajian atau riset ini nantinya akan bertujuan guna sebagai alat pengidentifikasian antara kategori umpatan yang digunakan dalam kolom komentar pada unggahan IGN mengenai tuduhan *cultural appropriation* terhadap *Genshin Impact* serta menganalisis strategi penggunaan umpatan sebagai bentuk cercaan terhadap individu maupun kelompok.

Metode

Penelitian ini dirancang menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan pragmatik. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam dan menganalisis fenomena penggunaan umpatan yang ditransformasikan sebagai strategi penyerangan dalam interaksi digital. Data dalam penelitian ini berupa tuturan tertulis baik pada tataran kata, frasa, maupun kalimat yang teridentifikasi mengandung elemen umpatan atau cercaan. Sementara itu, sumber data penelitian ini adalah seluruh komentar atau balasan dari warganet yang terdapat pada unggahan akun media sosial X milik IGN, yang dipublikasikan pada tanggal 16 Juli 2024. Unggahan spesifik ini dipilih sebagai sumber data karena artikel tersebut membahas mengenai tuduhan *cultural appropriation* pada permainan *Genshin Impact*. Topik ini memicu polarisasi dan perdebatan yang intens, sehingga menghasilkan korpus komentar yang masif. Selain itu, karena *Genshin Impact* dan IGN memiliki basis audiens global, kolom komentar pada unggahan tersebut melibatkan warganet dari berbagai negara dan latar belakang budaya. Hal ini menyediakan konteks linguistik yang sangat relevan dan kaya untuk mengkaji manifestasi umpatan serta strategi cercaan dalam interaksi digital lintas budaya.

Data-data yang ada nantinya akan dikumpulkan dan dianalisa secara spesifik melalui teknik dokumentasi yang setelahnya dilakukan dengan mengidentifikasi seluruh komentar yang dinilai atau disinyalir mengandung unsur umpatan pada unggahan yang sudah disebutkan sebelumnya. Seluruh komentar yang sudah dipilih kemudian akan dipindahkan dalam lembar kerja digital. Hal ini bertujuan agar mempermudah proses klasifikasi dan juga penggolongan oleh peneliti. Pada tahap awal, peneliti di sini nantinya akan melakukan pembacaan secara menyeluruh dan spesifik terhadap data yang sudah dikumpulkan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi atau menggolongkan berbagai bentuk umpatan yang berbeda yang sudah ditemukan. Kemudian data yang sudah ada dianotasi berdasarkan konteks dan apakah data tersebut berkaitan atau berkenaan

dengan isu di atas atau tidak. Apabila tidak, maka fokus penelitian dipersempit dan data yang ada kemudian dieliminasi. Data-data yang didapatkan akan lebih relevan dan spesifik yang bisa digunakan dalam kajian ini.

Kemudian, tak lupa peneliti juga nantinya akan menelusuri informasi yang tersedia pada akun pengguna yang berkenaan dengan latar belakang, budaya, lokasi, negara, status atau identitas lainnya yang nantinya akan dapat digunakan sebagai sumber pembantu dalam kajian atau riset ini. Kemudian setelah data sudah selesai dikumpulkan dan juga disaring, kemudian data dianalisis melalui dua tahap. Tahap pertama yakni mengidentifikasi atau menggolongkan kategori umpatan menggunakan klasifikasi Magnus Ljung (2011), yang membagi umpatan ke dalam enam tema besar, yaitu *Sexual Activity Theme*, *Scatological Theme*, *Minor Theme*, *Religious Theme*, *Mother Theme*, dan *Sex Organ Theme*. Kemudian data-data yg sudah tadi akan digolongkan atau dikategorikan sesuai dengan tema-tema besar tersebut yang kemudian akan kembali dihitung secara seksama frekuensi kemunculan nya dan proporsinya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tema besar mana yang cenderung digunakan dalam strategi umpatan yang ada mengenai *cultural appropriation* yang ditemukan di media sosial X atau Twitter. Hal ini juga mengacu pada konsep yang sudah dijelaskan sebelumnya yang dikemukakan oleh Young (2008) untuk mengambil unsur-unsur yang berkaitan berkenaan dengan budaya atau latar belakang yang ada sebagai dasar penentuan analisa yang lebih spesifik dan juga mendalam, terutama berkenaan dengan keterkaitan antar satu hal dengan hal yang lainnya, yang nantinya akan bisa menjadi fokus dalam riset ini.

Tahap kedua kemudian dilakukan dengan pengklasifikasian yang kemudian dianalisis lebih dalam menggunakan kerangka Nicolás Lo Guercio (dalam Orlando & Saab, 2021), yang kemudian diklasifikasikan atau dikategorikan menjadi tiga kategori utama yaitu *Attack/Assault*, *Authoritative Subordinating Speech*, dan *Propaganda* yang nantinya akan lebih memperdalam pemaknaan ungkapan yang sudah tersaring lebih awal dengan memperhatikan konteks serta hal-hal fundamental dan spesifik lainnya. Berkenaan dengan kajian atau riset ini, hasilnya akan disajikan secara deskriptif dalam bentuk tabel, persentase dan juga penjelasan yang sangat interpretatif guna memberikan penjelasan yang sangat detail dan juga jelas terhadap para pembaca khususnya yang akan dapat menjelaskan pola penggunaan kategori umpatan serta strategi cercaan serta keterkaitannya dengan isu *cultural appropriation* pada *Genshin Impact*.

Hasil

Analisis data pada kajian atau riset ini akan memunculkan dua bagian utama yang berkaitan dengan umpatan pada isu khusus, yakni *cultural appropriation* pada permainan digital *Genshin Impact*. Bagian pertama nantinya akan membagi data menjadi beberapa bagian berdasarkan klasifikasi Magnus Ljung (2011), dan yang kedua nantinya juga akan membagi data menjadi beberapa bagian berdasarkan klasifikasi Nicolás Lo Guercio (dalam Orlando & Saab, 2021). Nantinya kedua bagian ini akan sangat membantu dalam penggambaran kecenderungan bentuk umpatan yang dipakai.

Kategori Umpatan

Tahap awal analisis dilakukan dengan mengidentifikasi seluruh bentuk umpatan yang muncul pada kolom komentar unggahan akun IGN mengenai isu *cultural appropriation*. Dari proses identifikasi tersebut diperoleh sebanyak 225 data umpatan. Namun, setelah dilakukan proses reduksi data berdasarkan relevansi terhadap fokus penelitian, hanya 56 data yang secara langsung berkaitan dengan isu *cultural*

appropriation. Dengan demikian, data yang dianalisis lebih lanjut merupakan komentar yang tidak hanya mengandung unsur umpatan, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan perdebatan mengenai isu tersebut.

Kelima puluh enam data tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan enam kategori tema umpatan yang dikemukakan oleh Magnus Ljung (2011), yaitu *Sexual Activity Theme*, *Scatological Theme*, *Minor Theme*, *Religious Theme*, *Mother Theme*, dan *Sex Organ Theme*. Hasil klasifikasi menunjukkan bahwa tidak seluruh kategori muncul dalam korpus penelitian. Distribusi frekuensi dan persentase masing-masing kategori disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Umpatan pada Komentar tentang Cultural Appropriation

Profanity Theme	Frequency (f)	Percentage (%)
Sexual Activity Theme	21	37.50
Scatological Theme	20	35.71
Minor Theme	15	17.86
Religious Theme	3	5.36
Mother Theme	2	3.57
Total	56	100.00

Berdasarkan Tabel 1, kategori *Sexual Activity Theme* merupakan bentuk umpatan yang paling banyak ditemukan dengan frekuensi 21 data atau 37,50% dari keseluruhan data. Persentase tersebut menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga komentar yang dianalisis menggunakan kosakata yang berkaitan dengan aktivitas seksual sebagai bentuk ekspresi maupun serangan verbal. Di posisi kedua terdapat *Scatological Theme* sebanyak 20 data (35,71%), sehingga kedua kategori tersebut secara bersama-sama mencakup lebih dari dua pertiga keseluruhan data penelitian.

Sementara itu, *Minor Theme* menempati urutan ketiga dengan jumlah 10 data (17,86%). Berbeda dengan dua kategori sebelumnya yang didominasi oleh kosakata tabu, kategori ini lebih banyak memuat umpatan yang merujuk pada karakter, sifat, atau kondisi tertentu. Adapun *Religious Theme* hanya ditemukan sebanyak 3 data (5,36%), sedangkan *Mother Theme* muncul sebanyak 2 data (3,57%). Tidak ditemukannya *Sex Organ Theme* menunjukkan bahwa tema tersebut tidak digunakan oleh netizen dalam korpus penelitian ini. Secara umum, hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan umpatan dalam diskusi mengenai *cultural appropriation* lebih banyak didominasi oleh tema aktivitas seksual dan tema skatologis dibandingkan kategori lainnya.

Strategi Cercaan

Selain mengidentifikasi kategori umpatan, penelitian ini juga menganalisis fungsi pragmatis dari setiap ujaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak semua umpatan digunakan sebagai bentuk cercaan. Dari 56 data yang berkaitan dengan isu *cultural appropriation*, sebanyak 36 data terbukti memiliki fungsi pragmatis sebagai strategi mencerca individu maupun kelompok, sedangkan 20 data lainnya lebih berfungsi sebagai ungkapan emosi, kejengkelan, atau penegasan sikap tanpa diarahkan secara langsung kepada sasaran tertentu.

Ketiga puluh enam data tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan tiga strategi cercaan yang dikemukakan oleh Nicolás Lo Guercio, yaitu *Attack/Assault*,

Authoritative Subordinating Speech, dan Propaganda. Distribusi frekuensi dan persentase masing-masing strategi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Strategi Cercaan Menggunakan Umpatan

Profanity Theme	Frequency (f)	Percentage (%)
<i>Attack/Assault</i>	16	44.44
<i>Authoritative Subordinating Speech</i>	13	36.11
Propaganda	7	19.44
Total	56	100.00

Berdasarkan Tabel 2, strategi *Attack/Assault* menjadi strategi yang paling dominan dengan frekuensi 16 data (44,44%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar netizen memilih menggunakan umpatan sebagai sarana menyerang individu secara langsung. Strategi ini kemudian diikuti oleh *Authoritative Subordinating Speech* sebanyak 13 data (36,11%), yang memperlihatkan adanya kecenderungan penutur menempatkan dirinya pada posisi yang dianggap memiliki otoritas untuk menilai atau merendahkan pihak lain.

Sementara itu, strategi Propaganda merupakan strategi yang paling sedikit digunakan, yaitu sebanyak 7 data (19,44%). Walaupun jumlahnya relatif kecil dibandingkan dua strategi lainnya, strategi ini tetap menunjukkan bahwa sebagian komentar tidak hanya ditujukan untuk menyerang individu tertentu, tetapi juga berupaya membangun opini negatif terhadap kelompok tertentu dalam perdebatan mengenai *cultural appropriation*. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan umpatan dalam korpus ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosional, tetapi juga dimanfaatkan sebagai strategi pragmatik untuk membangun berbagai bentuk serangan verbal dalam interaksi media sosial.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan umpatan dalam diskursus mengenai isu *cultural appropriation* pada *Genshin Impact* tidak hanya berfungsi sebagai pelampiasan emosi, tetapi juga menjadi strategi komunikasi untuk menyerang, merendahkan, maupun memengaruhi persepsi pihak lain. Dari 225 data umpatan yang ditemukan, sebanyak 56 data berkaitan langsung dengan isu *cultural appropriation*, sedangkan 36 data di antaranya memiliki fungsi pragmatis sebagai strategi cercaan. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam ruang diskusi digital, umpatan memiliki fungsi yang lebih kompleks daripada sekadar ekspresi emosional, yaitu sebagai perangkat retorik dalam membangun konflik, mempertahankan posisi ideologis, dan melemahkan legitimasi lawan tutur.

Dominasi *Sexual Activity Theme* dan *Scatological Theme* dalam Diskursus Digital

Kategori umpatan yang paling dominan dalam penelitian ini adalah *Sexual Activity Theme* (37,50%) dan *Scatological Theme* (35,71%). Dominasi kedua kategori tersebut menunjukkan bahwa kosakata yang berkaitan dengan aktivitas seksual dan fungsi biologis tubuh masih menjadi pilihan utama pengguna media sosial ketika mengekspresikan kemarahan maupun penolakan terhadap suatu isu. Dalam konteks pragmatik, penggunaan bentuk-bentuk tersebut memiliki daya ekspresif yang tinggi karena dianggap mampu memperkuat intensitas emosi sekaligus memberikan efek penghinaan yang lebih kuat dibandingkan kosakata netral.

Data 1

"@NathanMartinEX @IGN nobody care these suck"

Data 1 dituturkan oleh 'Yushouman' salah satu *interlocutor* yang berdiskusi dalam kolom komentar pada postingan IGN. Pada Data 1, Yushouman ingin mengekspresikan emosinya terhadap tuduhan *cultural appropriation* ini dengan menggunakan umpatan dengan tema aktivitas seksual yaitu 'suck'. Kata 'suck' ini ditemukan mengikuti kata 'these' dalam konteks ini merujuk pada tuduhan *cultural appropriation* yang dilakukan oleh 'NathanMartinEX' dan pemilik postingan yaitu IGN. 'suck' di sini tidak bermakna mengisap namun sebuah umpatan yang memiliki makna bahwa suatu hal ini buruk atau menyebalkan. Menandakan bahwa 'yushouman' menunjukkan ketidak setujuannya terhadap tuduhan ini menggunakan umpatan 'suck'

Data 2

"@NathanMartinEX @IGN We Chinese people not care about this fxxking shit. We truly hate western politically correct."

Data 2 dituturkan oleh 'Ybl4d309MCQqa0D' salah satu *interlocutor* yang berdiskusi dalam kolom komentar pada postingan IGN. Pada Data 2, 'Ybl4d309MCQqa0D' ingin mengekspresikan emosinya terhadap tuduhan *cultural appropriation* ini dengan menggunakan umpatan dengan tema aktivitas seksual yaitu 'fxxking'. Kata 'fxxking' disini merupakan kata 'fucking' yang disamarkan, dalam konteks ini kata 'fxxking' merupakan sebuah intensifier sebuah kata yang digunakan untuk menegaskan emosi negatif yang ingin disampaikan. Kata 'fxxking' ini ditemukan mengikuti diantara kata 'this' dan 'shit'. Kata 'this' di sini merujuk pada tuduhan *cultural appropriation* dan 'shit' di sini merupakan cara 'Ybl4d309MCQqa0D' mengekspresikan bahwa tuduhan ini merupakan hal yang buruk baginya.

Data 3

"...then you will know that your tweets and those calling for changes are bulsht."

Data 3 dituturkan oleh 'smfdrummer' salah satu *interlocutor* yang berdiskusi dalam kolom komentar pada postingan IGN. 'smfdrummer' dalam konteks ini mengkritik tujuan akhir dari orang-orang yang sedang melakukan tuduhan terhadap *game genshin impact*. Kata 'bulshht' disini berasal dari kata 'bullshit' yang secara harfiah adalah kotoran sapi namun dalam hal ini lebih tepat diartikan dengan omong kosong atau suatu hal yang tidak berarti. Menegaskan emosinya yang ingin disampaikan bahwa hal yang dibahas dalam diskusi ini adalah suatu omong kosong.

Fenomena penekanan emosi verbal ini dipengaruhi oleh karakteristik komunikasi tidak langsung di era digital; pesan tertulis di media sosial tidak dapat menggambarkan ekspresi wajah secara langsung seperti interaksi tatap muka, sehingga memicu penutur menggunakan pilihan bahasa yang ekstrem (Ningsih & Fatmawati, 2024).

Temuan tersebut selaras dengan penelitian Gauthier dan Guille (2017) yang menunjukkan bahwa kata *fuck* dan *shit* merupakan bentuk umpatan yang paling sering muncul dalam komunikasi berbahasa Inggris di media sosial. Love (2021) juga menemukan kecenderungan yang sama, yaitu dominasi kosakata bertema seksual dan skatologis dalam komunikasi digital informal. Kesamaan pola tersebut menunjukkan bahwa bentuk umpatan yang berkaitan dengan aktivitas seksual maupun fungsi biologis

telah berkembang menjadi konvensi linguistik dalam komunikasi daring berbahasa Inggris.

Namun demikian, penelitian ini tidak hanya memperlihatkan kecenderungan penggunaan bentuk umpatan tertentu, tetapi juga menunjukkan bahwa umpatan tersebut digunakan dalam konteks perdebatan mengenai *cultural appropriation*. Dengan kata lain, fungsi umpatan tidak lagi sebatas sebagai ekspresi spontan, melainkan dimanfaatkan untuk memperkuat posisi penutur ketika menolak maupun mendukung isu yang diperdebatkan. Hal ini menunjukkan bahwa makna pragmatis suatu umpatan sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan tujuan komunikasi penutur.

Karakteristik Multikultural dalam Penggunaan Umpatan

Temuan lain yang menarik adalah munculnya *Minor Theme* dengan valuasi sebesar 17,86% serta tidak ditemukannya *Sex Organ Theme* dalam keseluruhan data penelitian. Hasil tersebut bisa menandakan bahwa adanya karakteristik khusus bagi beberapa unggahan bernuansa umpatan yang cukup lain dari pola umum penutur asli bahasa Inggris. Dalam kajian teori milik Magnus Ljung (2011), *Sex Organ Theme* bisa dikatakan sebagai ungkapan yang umum dijumpai dalam frasa berbahasa Inggris. Akan tetapi, kategori tersebut sama sekali tidak muncul dalam konteks penelitian ini. Sebaliknya, *Minor Theme* memiliki valuasi yang relatif tinggi apabila ditilik dari kajian atau riset yang juga memakai umpatan bahasa Inggris pada umumnya.

Data 4

@IGN Woke retards should be ignored

Data 4 dituturkan oleh 'TruthEnjoyer_' salah satu *interlocutor* yang berdiskusi dalam kolom komentar pada postingan IGN. Dalam komentarnya 'TruthEnjoyer_' ingin mengekspresikan emosinya terhadap pihak yang melakukan tuduhan *cultural appropriation* dengan berusaha merendahkan pihak tersebut. 'retard' di sini memiliki arti keadaan dimana seseorang memiliki disabilitas kecerdasan. Kata 'retard' digunakan untuk merujuk kepada kelompok 'woke' yang menuduh game genshin impact melakukan *cultural appropriation*.

Apabila ditilik lebih dalam, hal tersebut bisa dikatakan merupakan cerminan atau representasi dari karakter yang ditemui di komunitas Genshin Impact, yang tentunya lebih berbeda dan global. Meskipun demikian, komunikasi yang dilakukan tetap menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, namun perbedaan budaya dan latar belakang yang ada. Karakteristik yang beragam ini sangat cocok bila dikaitkan dengan kajian sebelumnya yang dikemukakan oleh Sari et al. (2025) dimana media digital khususnya media sosial bisa menjadi wadah komunikasi yang bersifat multikultur dan diwakilkan dengan *code-mixing communication*. Lebih lanjutnya, Al Hakim & Aviandy (2026) yang juga melakukan kajian atau riset mengenai fenomena *labelling "kaum rahim anget"* dan *"the nuruls"*, di mana terdapat kelompok yang berposisi lebih dominan akan menggunakan kapitalisasi secara simbolik sebagai bentuk strategi dalam rangka merendahkan kelompok lain demi mempertahankan hierarki sosial.

Temuan tersebut memperkuat hasil kajian yang dilakukan oleh Triadi (2017) dan Laksita et al. (2025). Kajian mereka menggarisbawahi temuan penting dimana penggunaan umpatan, yang secara khusus dilakukan oleh masyarakat di Indonesia cenderung memanfaatkan referensi keadaan, sifat, maupun karakter seseorang sebagai bentuk penghinaan.

Strategi *Attack/Assault* sebagai Bentuk Cercaan Dominan

Analisis selanjutnya dilakukan terhadap fungsi pragmatis pada umpatan yang ditemukan yang dengan jelas menunjukkan bahwa strategi *Attack/Assault* merupakan bentuk cercaan yang paling masif digunakan atau dominan dengan persentase tertinggi dengan valuasi sebanyak 44,44%. Strategi ini menunjukkan kecenderungan pengguna media sosial atau para netizen untuk melakukan serangan langsung atau *direct attack* terhadap individu ataupun kelompok lain yang dirasa oleh mereka memiliki pandangan atau ideologi yang berbeda-beda.

Lebih lanjutnya apabila dilihat dari klasifikasi Guercio (dalam Orlando & Saab, 2021), strategi *Attack/Assault* bisa terlihat dengan jelas, yang ditandai oleh penggunaan ujaran yang secara jelas dan gamblang digunakan sebagai bentuk upaya menyerang identitas, karakter, maupun kredibilitas seseorang. Salah satunya nampak pada kutipan komentar di bawah ini:

Data 5

"@IGN Just another tweet from the hypocritical stupid ass paid off game journalists"

Bisa terlihat pada Data 5, bahwasannya terdapat sanggahan atau interupsi yang berakar pada isu *cultural appropriation* namun tidak digunakan untuk mengkritisi isi unggahan, melainkan menyerang profesi jurnalis IGN secara jelas dan disengaja yang terlihat dari frasa "*hypocritical stupid ass paid off game journalists*". Kemudian, penggunaan kata *stupid* di sini juga tergolong sebagai *Minor Theme* digabungkan dengan kata *ass* yang termasuk ke dalam *Scatological Theme*. Nantinya ini akan memberikan hasil penghinaan dan umpatan yang dinilai memiliki kekuatan lebih masif, yang nantinya dengan jelas bahwa ini ditujukan dalam upaya untuk delegitimasi pihak IGN yang diharapkan akan berujung pada sentimen ketidakpercayaan masyarakat.

Kecenderungan yang ditemukan di atas, bisa dimaknai bahwa strategi *Attack/Assault* dinilai menjadi cara yang paling efektif dan mudah terutama bagi para pengguna media sosial untuk menunjukkan penolakan terhadap suatu isu. Ini sangatlah berhubungan atau berkorelasi dengan model ungkapan berupa *bald on-record impoliteness*, yang dengan jelas memuncaki persentase wacana kritis netizen di media sosial khususnya X, dulunya, yang terlihat bahwa penyampaian ini dilakukan tanpa filtrasi dan lugas (Nurfitri et al., 2026). Alih-alih membahas substansi argumen, argumen yang dilemparkan malahan dipakai guna menyerang identitas lawan tutur secara gamblang sehingga fokus diskusi yang awalnya ada pada substansi perlahan bergeser dari menuju konflik personal.

Strategi *Authoritative Subordinating Speech*

Strategi kedua yang paling banyak ditemukan adalah *Authoritative Subordinating Speech* dengan persentase 36,11%. Sedikit berbeda dengan sebelumnya, strategi kedua ini menciptakan ruang hegemoni dimana pelaku atau aktor akan ditempatkan sebagai hakim keadilan yang berhak menentukan pihak yang benar maupun salah. Strategi kedua ini secara masif dijumpai pada pengguna yang tidak sejalan dan melakukan penolakan pada konteks isu *cultural appropriation*. Mereka disini seolah-olah berada dalam ruang yang absolut dimana mereka diposisikan sebagai pihak berwajib yang dalam hal ini bisa mempunyai otoritas sebagai penafsir representasi budaya, serta berwenang dalam merendahkan legitimasi kelompok yang memiliki pandangan berbeda.

Strategi *Propaganda* dalam Membangun Opini Kolektif

Strategi *Propaganda* menjadi strategi yang paling sedikit ditemukan dengan persentase hanya pada valuasi 19,44%. Namun bukan berarti hal ini tidak memiliki substansi atau karakter yang unik, strategi ini lebih ditekankan pada persuasi yang jelas dengan tujuan akhir sebagai *propaganda* yang menyebarkan pengaruh untuk meniru sikap dari aktor ini yang ditujukan kepada individu atau kelompok tertentu. Contoh paling nyata terlihat pada data yang telah dibahas sebelumnya:

Data 6

"@IGN Woke retards should be ignored"

Melalui frasa *woke retards*, penutur secara jelas menggunakan istilah untuk menunjuk pihak IGN serta audiens yang mendukung tuduhan *cultural appropriation*. Istilah "*woke*" sebuah label yang sering digunakan secara peyoratif (merendahkan) untuk merujuk pada kelompok yang terlalu sensitif terhadap isu keadilan sosial. Identitas sosial tersebut kemudian direndahkan secara ekstrem dengan cara digabungkan bersama umpatan *Minor Theme* berupa kata "*retards*" (kata cercaan untuk individu yang memiliki keterbelakangan mental). Akhirnya, ungkapan tersebut semakin diperparah dengan klausa pengikutnya "*should be ignored*". Penggunaan modalitas "*should*" (seharusnya) membuktikan bahwa penutur tidak hanya sedang mengkritik, tetapi sedang melakukan tindak tutur direktif kepada audiens pembaca lainnya untuk secara kolektif memboikot dan mendelegitimasi argumen kelompok "*woke*". Hal ini merupakan cara penutur secara eksplisit mengajak atau mempengaruhi pengguna lain untuk mengabaikan kelompok yang dianggap mendukung isu *cultural appropriation*. Apabila ditilik lebih dalam, karakteristik tersebut sesuai dengan konsep *Propaganda* yang dikemukakan Guercio (dalam Orlando & Saab, 2021), yaitu penggunaan bahasa dengan tujuan sebagai penggeser atau pengatur persepsi masyarakat.

Simpulan

Hasil akhir dari kajian atau riset ini menemukan bahwa dari 225 data yang teridentifikasi, terdapat 56 data yang secara spesifik berkaitan dengan isu tersebut. Berdasarkan klasifikasi Ljung (2011), kategori yang paling mendominasi adalah *Sexual Activity Theme* (37,50%) dan *Scatological Theme* (35,71%). Temuan penting pada bagian ini adalah tingginya kemunculan *Minor Theme* (17,86%) yang memuat referensi keadaan, serta sama sekali tidak ditemukannya *Sex Organ Theme* (0%). Anomali dari pola umum umpatan berbahasa Inggris ini membuktikan adanya karakteristik komunikasi digital yang bersifat multikultural, di mana warganet global mengadopsi bahasa Inggris namun pemaknaan dan pola umpatannya tetap dipengaruhi oleh latar belakang budaya masing-masing.

Selain itu, dari 56 data tersebut ditemukan 36 data yang berfungsi sebagai strategi cercaan, di mana *Attack/Assault* menjadi strategi yang paling banyak digunakan. Hal ini membuktikan bahwa umpatan di ruang digital tidak sekadar berfungsi sebagai peluapan emosi spontan. Dari 56 data, 36 di antaranya secara sadar dikonstruksi sebagai strategi pragmatik untuk menyerang pihak lain. Berdasarkan klasifikasi Lo Guercio, *Attack/Assault* menjadi strategi yang paling masif digunakan (44,44%), menunjukkan kecenderungan warganet untuk langsung mendelegitimasi dan menyerang identitas lawan tutur secara lugas dan personal. Selain itu, ditemukan pula strategi *Authoritative Subordinating Speech* (36,11%) untuk memposisikan penutur sebagai pihak yang memiliki otoritas penafsir budaya, serta strategi *Propaganda* (19,44%) yang

dimanfaatkan secara spesifik untuk memanipulasi persepsi dan menghasut pembentukan opini kolektif.

Namun, sangat disayangkan, kajian atau riset ini masih terbatas pada objek yang khusus, yakni pada satu unggahan akun IGN di platform X sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada media sosial yang lebih masif dan global. Selain itu, kajian atau riset ini hanya menggunakan pendekatan pragmatik dengan fokus pada kategori umpatan dan strategi cercaan yang sesuai dengan subjek maupun objek pada kajian ini. Maka dari itu, kajian ataupun riset selanjutnya sangat diharapkan dapat memperluas data dari banyak *platform* media sosial yang berlainan maupun pengangkatan isu lainnya yang tentunya bisa dilihat dari sudut pandang selain pragmatik dalam rangka pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penggunaan umpatan dalam komunikasi digital.

Ucapan Terima Kasih

Terakhir, tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan kajian maupun riset sehingga bisa menghasilkan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak universitas atas dukungan yang diberikan. Penulis turut mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Al Hakim, Z. A., & Aviandy, M. (2026). Dari 'Kaum Rahim Anget' hingga 'The Nuruls': Labeling Seksis terhadap Perempuan di Media Sosial. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 12(1), 100–117. <https://doi.org/10.30605/onoma.v12i1.7690>
- Amalia, F., & Suhandano, S. (2023). Multimodalitas dalam unggahan di Twitter yang dianggap mengandung pelecehan seksual. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(3), 781–794. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i3.682>
- Amin, N. M. (2021). *English profanity on social media: Linguistic preferences and reasons for use* (pp. 388–396). <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.06.02.50>
- Augoustinos, M. (Ed.). (2002). *Understanding prejudice, racism and social conflict*. SAGE Publications.
- Burhamzah, M., et al. (2026). Intercultural Communication: Tantangan dan Strategi dalam Era Globalisasi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 12(1), 763–777. <https://doi.org/10.30605/onoma.v12i1.7300>
- Dewi, C. F., & Saifullah, A. R. (2026). Analisis Kaidah Kebahasaan Utas (Thread) pada Media Sosial X sebagai Bentuk Pemanfaatan Bahan Ajar Teks Eksposisi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 12(2), 1300–1311. <https://doi.org/10.30605/ycxdgv39>
- Febriani, W. P., et al. (2025). Analisis Tindak Tutur pada Iklan Pemasaran Produk Lokal di Media Sosial Twitter X. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(3), 3218–3230. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6206>
- Gauthier, M., & Guille, A. (2017). Gender and age differences in swearing: A corpus study of Twitter. In K. Beers Fägersten & K. Stapleton (Eds.), *Pragmatics & Beyond New Series* (Vol. 282, pp. 137–157). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/pbns.282.07gau>
- Hasanah, U., et al. (2021). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen di Media Sosial Instagram. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 7(2), 411–424. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1255>

- Kasmantoni, K., & Putra, P. P. (2023). Analisis perspektif kritis generasi Z terhadap wacana pada media sosial. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(3), 681–696. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i3.698>
- Laksita, T. P., Amilia, F., & Mijianti, Y. (2025). *Penggunaan umpatan pada player game Mobile Legends*.
- Ljung, M. (2011). *Swearing: A cross-cultural linguistic study*. Palgrave Macmillan.
- Love, R. (2021). Swearing in informal spoken English: 1990s–2010s. *Text & Talk*, 41(5–6), 739–762. <https://doi.org/10.1515/text-2020-0051>
- Nabila, A. H. N., & Fatmawati. (2022). Kesantunan Tuturan Interogatif dalam Talkshow Kick Andy Ada Apa dengan Luhut di Youtube. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 8(2), 749–759. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.1979>
- Ningsih, R., & Fatmawati, F. (2024). Realitas Kesantunan Berbahasa Gen-Z di Era Digital. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(1), 215–224. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3167>
- Nova, I. F., & Winarti, D. (2024). Ungkapan marah dalam komunitas marah-marah di media sosial X (Kajian sosio-pragmatik). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(4), 749–760. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i4.1124>
- Nurfitri, R., et al. (2026). Ketidaksantunan Berbahasa dalam Interaksi Netizen dan Grok AI pada Platform X: Kajian Pragmatik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.30605/onoma.v12i1.7357>
- Nurhawara, N., et al. (2022). Strategi Kesantunan Pemain Game dalam Saluran Youtube "Jess No Limit". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 8(1), 63–76. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1571>
- Orlando, E., & Saab, A. (2021). *Slurs and expressivity*.
- Rahmayanti, I., & Fajar, A. (2020). Sosiopragmatik imperatif iklan pada media sosial. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.37>
- Sari, M., et al. (2025). Transformasi An-Naht dalam Identitas Linguistik Muslim Multibahasa: Studi Kasus Media Sosial. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(4), 4408–4425. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7193>
- Triadi, R. B. (2017). *Penggunaan makian bahasa Indonesia pada media sosial (Kajian sosiolinguistik)*.
- Utoro, D. Y. S., Susetyo, S., & Ariesta, R. (2020). Kekerasan verbal dalam media sosial Facebook. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(2), 150–166. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1013>
- Young, J. O. (2008). *Cultural appropriation and the arts*. Blackwell Publishing.