

**SKRIPSI**

**ANALISIS KONSTRUKSI BAHASA SARKASME PADA REMAJA  
GAMERS DI KOTA PAREPARE KECAMATAN SOREANG**



**OLEH :**

**AL AKBAR NUR  
NIM 2020203870233043**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025M / 1446 H**

**ANALISIS KONSTRUKSI BAHASA SARKASME PADA REMAJA  
GAMERS DI KOTA PAREPARE KECAMATAN SOREANG**



**OLEH:**

**AL AKBAR NUR  
NIM 2020203870233043**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Pada  
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025 M / 1446 H**

**ANALISIS KONSTRUKSI BAHASA SARKASME PADA REMAJA  
GAMERS DI KOTA PAREPARE KECAMATAN SOREANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Ujian Skripsi

Program Studi

Komunikasi dan Penyiaran Islam

OLEH:

AL AKBAR NUR

2020203870233043

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025 M / 1446 H**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme pada Remaja *Gamers* Di Kota Pare Pare kecamatan soreang

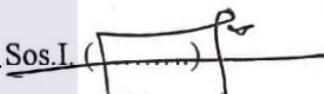
Nama Mahasiswa : Al Akbar Nur

NIM : 2020203870233043

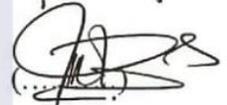
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Nomor:B-NOMOR SURAT DI B-1768/In.39/FUAD.03/PP.00.9/08/2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I 

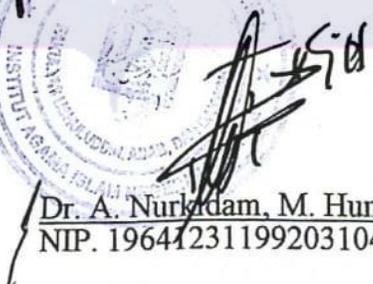
NIP : 198301162009121005

Pembimbing Pendamping : A. Dian Fitriana, M.I.Kom. 

NIP : 199003302023212040

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

  
  
Dr. A. Nurhidam, M. Hum  
NIP. 196412311992031045

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme pada Remaja *Gamers* Di Kota Pare Pare kecamatan soreang

Nama Mahasiswa : Al Akbar Nur

NIM : 2020203870233043

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Nomor:B-NOMOR SURAT DI B-1768/In.39/FUAD.03/PP.00.9/08/2023

Disetujui Oleh Komisi Penguji:

Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I (Ketua)

A. Dian Fitriana, M.I.Kom. (Anggota)

Nurhakki, S.Sos., M.Si. (Anggota)

Nining Artinasari, M.Sos. (Anggota)



(.....)

(.....)

(.....)

(Nining.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurkadam, M. Hum  
NIP. 196412311992031045

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, sebagai terlahir dan semoga senantiasa menjadikannya yang agung di semua aspek kehidupan.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua tercinta Ibunda Gusnawati Nur dan Ayahanda Alimamma telah membesarkan, mendidik, serta memberikan seluruh cinta dan kasih sayangnya, tak hentinya memanjatkan doa demi keberhasilan dan kebahagiaan penulis. Kepada saudaraku Alistiana nur dan keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I. selaku Pembimbing Utama dan ibu A. Dian Fitriana, M.I.Kom selaku Pembimbing Pendamping, Ibu Nurhakki S.Sos., M.Si. dan ibu Nining Artinasari, M.Sos. selaku Penguji, atas segala dedikasi, ilmu, serta bimbingan yang diberikan selama penyusunan tugas akhir ini penulis ucapkan banyak terima kasih. Selain itu, penulisan skripsi ini tidak dapat terlaksana tanpa adanya bantuan, keritikan, serta dukungan pihak-pihak yang berbaik hati mengorbankan waktu, tenaga, maupun pikiran secara sukarela atas segala bantuan dan bimbingannya yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih. Mereka di antaranya, sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare
2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum. sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Dr. Iskandar, S.Ag.M.Sos.I selaku wakil dekan bidang AKKK serta Dr. Nurhikmah, M.Sos.I selaku wakil dekan bidang AUPK.
3. Ibu Nurhakki, S.Sos., M.Si. selaku ketua program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah berkenan mendidik dan membimbing penulis selama menempuh Pendidikan di IAIN Parepare.
4. Bapak Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I. selaku dosen penasihat akademik (PA) yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan pendidikan dikampus IAIN Parepare.
5. Ibu Nurhakki, S.Sos., M.Si. dan Bapak Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I. selaku penguji I dan II
5. A. Dian Fitriana, M.I.Kom. selaku dospem kedua yang telah memeberikan arahan serta meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah meluangkan waktu dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
7. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang telah memberikan ilmu dan wawasannya kepada penulis
8. Jajaran staf administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah banyak membantu mulai proses menjadi mahasiswa sampai dengan pengurusan berkas tugas akhir untuk penyelesaian studi ini.
9. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan khususnya dalam proses

penyelesaian studi penulis dengan mengusahakan kelengkapan referensi yang tersedia.

10. Rekan rekan seperjuangan penulis di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2020 atau biasa di sebut Broadcaster 20 yang viii senantiasa memberikan banyak pengalaman yang berarti kepada penulis selama masa perkuliahan di IAIN Parepare
11. Sahabat sahabat penulis (Fauzan, waliyuddin, didi esarizaaldi) yang sudah kebersamaian penulis dalam berjuang dari awal masa perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih sudah memberikan energi positif di setiap waktunya, suka dan duka yang di lalui bersama selama masa perkuliahan, serta banyaknya Pelajaran dan pengalaman yang tidak akan pernah dilupakan.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun berbagai hambatan dan ketegangan telah dilewati dengan baik karena selalu ada dukungan dan motivasi yang tak terhingga dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat masih memiliki banyak kekurangan, maka dari itu kritik maupun saran sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk perbaikan ke depannya sehingga menjadi penelitian yang lebih baik.

Parepare, 30 januari 2025

Penulis,



**Al Akbar Nur**

**Nim. 2020203870233043**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Al Akbar Nur  
Nomor Induk Mahasiwa : 2020203870233043  
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 19 februari 2002  
Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah  
Judul Skripsi : Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 30 januari 2025

Penulis,



**Al Akbar Nur**

**Nim. 2020203870233043**

## ABSTRAK

**AL AKBAR NUR**, *Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang*, (dibimbing Oleh Muhammad Qadaruddin dan A. dian Fitriana)

Penelitian ini menganalisis konstruksi bahasa sarkasme di kalangan remaja yang bermain *game* di Parepare. Fokus penelitian ini adalah bagaimana sarkasme digunakan, diterima, dan dibatasi saat bermain *game*. Data dari remaja yang bermain *game* di Kota Parepare dikumpulkan melalui metode wawancara mendalam dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana sarkasme terjadi dan interlalisasi bahasa sarkasme pada remaja gamers

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sarkasme oleh remaja yang bermain *game* di Kota Parepare memiliki pola yang kompleks dan terkait erat dengan aspek emosional dan tujuan permainan tertentu. Para remaja menggunakan bahasa sarkasme, yang dilatar belakangi sifat kompetitif tinggi dan ekspektasi bermain yang besar dalam hasil permainan serta sebagai cara untuk mengekspresikan emosi mereka, seperti kekecewaan, kemarahan, atau kegembiraan saat bermain *game*, dan juga digunakan sebagai cara untuk berinteraksi dengan orang lain dan membangun identitas mereka sendiri.

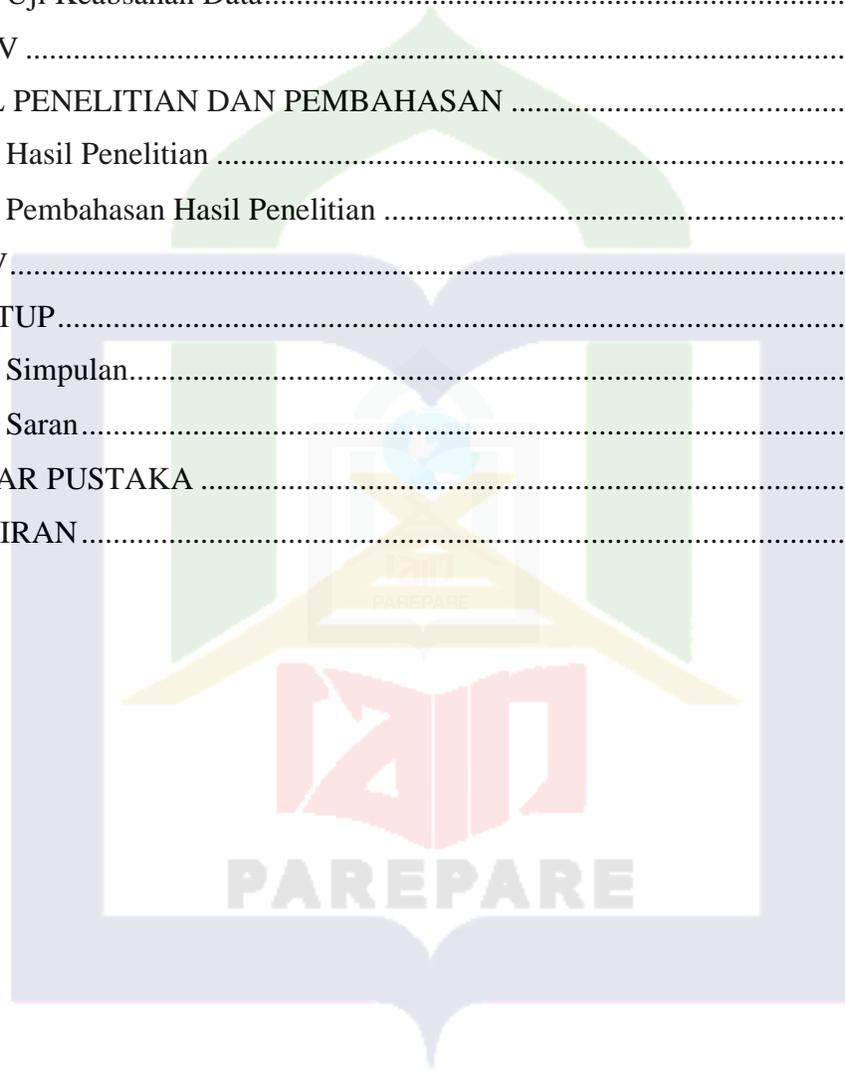
Menurut penelitian ini juga, ada fenomena yang menarik tentang penerimaan dan internalisasi sarkasme dalam bahasa. Para remaja yang bermain *games* menunjukkan sikap yang cenderung cuek pada bahasa sarkasme yang dianggap umum. Tetapi membatasi hal terkait agama dan orang tua, Ini menunjukkan bahwa bahasa sarkasme tertentu telah dinormalisasi pada remaja *gamers*. tetapi memiliki batasan dalam menggunakannya

Kata Kunci: *konstruksi bahasa, remaja gamers, interlalisasi atau penerimaan*

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iv
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	10
B. Tinjauan Teori .....	11
1. Teori Ketergantungan Media (Dependency Theory).....	12
2. Teori Konstruksi Sosial .....	18
C. Tinjauan Konseptual .....	24
D. Kerangka Fikir.....	33
BAB III.....	34
METODELOGI PENELITIAN .....	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Waktu dan subjek penelitian .....	34
C. Fokus Penelitian .....	38

D. Jenis dan Sumber Data .....	38
E. Teknik Pengambilan dan Pengolahan Data.....	38
E. Snowball sampling .....	42
F. Teknik Analisis Data.....	42
G. Uji Keabsahan Data.....	43
BAB IV .....	45
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Hasil Penelitian .....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	55
BAB V .....	66
PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	I
LAMPIRAN .....	V



## DAFTAR TABEL

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
4.1	Agenda	37
4.2	Daftar Nama Informan	44



## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
1.1	Bagan Kerangka Pikir	33



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Transliterasi Arab-Latin

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ص	Sad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau menoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	fathah dan ya	Ai	a dan i
اَوَّ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : h}aula

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَيَّ	fathah dan alif atau ya	a>	a dan garis di atas
اِيَّ	kasrah dan ya	i>	i dan garis di atas
اُوَّ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : Ma>ta

رَمَى : Rama>

قِيلَ : Qīla

يَمُوتُ : Yamūtu

#### 4. *Ta marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata tersebut terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : Rauḍah al-aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : Al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : Al-hikmah

#### 5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh :

رَبَّنَا *Rabbana*>

نَجَّيْنَا > *Najjaina*

الْحَقُّ > *Al-Haqq*

الْحَجُّ > *Al-hajj*

نُعِمُّ > *Nu‘ima*

عَدُوُّ > *‘Aduwwn*

Jika huruf *ى* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah maka ia ditransliterasikan sebagai huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ > ‘arabi (bukan ‘arabiyy atau ‘araby)

عَلِيٌّ > ‘ali (bukan ‘aly atau ‘aly)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *لا* (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar.

Contohnya:

الشَّمْسُ : Al-Syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : Al-Zalزالah (bukan az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : Al-Falsafah

الْبِلَادُ : Al-Bila>du

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: Ta'murūna
النَّوْءُ	: An-Nau'
شَيْءٌ	: Syai'un
أَمْرٌ	: Umirtu

## 8. Penulisan Kata Bahasa Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia.

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam Bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Al-Qur'an*), *sunnah*, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi> z}ila>l al-qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibara>t bi 'umum al-lafz} la> bi khusus al-sabab*

### 9. Lafz al- Jalalah ( ﷲ )

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ ﷲ      Dīnullāh      بِاللّٰهِ      Bi>lla>h

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ ﷲ      Hum fi rahmatillah

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

*Wa ma> muhammadun illa> rasu>l*

*Inna awwala baitin wudi' alinna>si lalladhi> bi Bakkata muba>rakan*

*Syahru ramadan al-ladh>i unzila fih al-Qur'an*

*Nazir al-Din al-Tusi>*

*Abu> Nasr al- Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abu> al-Walid Muhammad Ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al- Wali>d Muhammad (bukan : Rusyd, Abu> al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Nas}r Hamid Abu> Zaid, ditulis menjadi: Abu> Zaid, Nas}r Hami>d (bukan: Zaid, Nas}r Hami>d Abu>)*

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah :

- a. Swt. = *subhanahu wa ta'ala*
- b. Saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*
- c. a.s. = *'alaihi al-sallam*
- d. r.a = *radiallahu 'anhu*
- e. QS.../...4 = QS. Al-Baqarah/2:4 atau QS. Al-Imran/3:4
- f. HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دو	=	مكان بدون
صهعي	=	وسلم عليه صلناالله
ط	=	طبعة
دن	=	بدونناشر

الخ = إلأآخره/لأآخرها

خ = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

**ANALISIS KONSTRUKSI BAHASA SARKASME PADA REMAJA *GAMERS*  
DI KOTA PAREPARE**

**BAB I  
PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi memiliki efek yang menciptakan transigrasi pada masyarakat khususnya pada pasifnya penggunaan media komunikasi. Teknologi media memudahkan masyarakat dalam mengerjakan segala hal dan menghemat waktu. Pengaruh teknologi media pada komunikasi masyarakat sangat signifikan sehingga mengubah cara orang berinteraksi, mengelolah informasi, dan membentuk opini masyarakat, hingga pada membentuk kebiasaan baru seperti pola permainan sebagai upaya relaksasi dari rutinitas.

Teknologi media terutama media *game online* memiliki pengaruh besar terhadap kepada seluruh lapisan masyarakat pada semua tingkatan usia. Semua menggunakan media sesuai dengan pemenuhan kebutuhan masing-masing. Remaja dengan tingkat usia yang masih berada pada tahapan pencarian identitas yang didominasi oleh keinginan untuk menjalin relasi pertemanan sebaya untuk tujuan bermain, juga menggunakan teknologi media untuk melakukan permainan. Saat ini remaja tidak lagi melakukan permainan tradisional namun melakukan permainan berbasis teknologi digital.

Kemudahan bermain dengan teknologi tersebut menyebabkan remaja kerap menghabiskan waktu bermain *game* bersama teman sebaya. Pertemanan mereka pun lebih didasari oleh keinginan main bareng yakni permainan secara berkelompok yang

difasilitasi oleh teknologi *game* berbasis jaringan atau *game online*. Durasi waktu yang banyak dihabiskan dalam bermain *game online* sehingga kerap disebut sebagai *gamers*.

Dalam dunia *game online*, remaja sering terlibat konflik yang timbul akibat akibat bermain *game online*. Konflik dipicu akibat timbulnya sifat kompetisi serta tekanan bermain *game* dalam posisi tidak diuntungkan. Remaja *gamers* menggunakan bahasa sarkasme dan hal ini menimbulkan pertanyaan bagaimana remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Masalah yang timbul pada fenomena *gamers* yaitu terdapat pada bagaimana mereka berkomunikasi dengan tidak menggunakan etika atau bahasa yang tidak sopan, hal ini dilandasi terpicunya emosi pada saat bermain *game* sehingga kata-kata yang bersifat yang negatif timbul dengan sendirinya. Permainan yang mereka mainkan kebanyakan menggunakan komunikasi suara sehingga pada saat posisi yang kurang menguntungkan, pihak lawan akan memancing emosi dengan cara sarkasme serta kata-kata kasar lainnya, ada juga komunikasi melalui teks yang menjadi akses mereka untuk saling menyerang mental dengan menggunakan bahasa sarkas.

Melihat dari sudut pandang suku bugis mengenai bahasa sarkasme. Penulis melakukan observasi serta menanyakan tentang bagaimana pendapat masyarakat suku bugis mengenai remaja yang bermain *game* dengan menggunakan bahasa sarkasme. Respon masyarakat suku bugis tentunya merespon hal ini dengan negatif, disebabkan penggunaan bahasa kasar dapat memicu konflik atau tidak baik untuk ditiru.

Suku bugis tentunya mengedepankan adab dan sopan santun. Fenomena bahasa sarkasme pada daerah bugis tentunya merupakan hal yang kurang baik dalam

lingkungan masyarakat itu sendiri, meskipun demikian masyarakat suku bugis masih cuek terhadap sikap remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme.

Masalah lainya timbul ketika para *Gamers* membuat bahasa sarkasme menjadi sesuatu yang wajar dalam berkomunikasi, bentuk komunikasi yang sering mereka lakukan sangat tidak layak untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Komunikasi sarkas dalam permainan *game* yang sering terjadi melibatkan intimidasi seperti memaksa mereka melakukan kesalahan dalam *game* dengan niat untuk membuat timnya kalah dalam permainan tersebut, serta menggunakan kata-kata kasar yang menghina ras, agama, dan juga pelecehan verbal terhadap sesama pemain.

Konteks komunikasi sarkas suatu gaya bahasa yang sering kali mengandung unsur ejekan atau sindiran yang dapat merendahkan orang lain. Jika remaja sering menjadi target sarkasme, hal ini dapat merusak harga diri mereka dan menyebabkan perasaan tidak berharga atau tidak dihargai. Hal ini membuat *Gamers* dipandang sebagai komunitas buruk dalam berkomunikasi baik sesama *Player* ataupun diluar permainan.

Bahasa sarkasme juga merupakan sumber masalah dan konflik terhadap pemain, dikarenakan timbulnya salah paham yang memperburuk keadaan dengan merespon menggunakan kata-kata atau ungkapan yang menggabungkan kesukaran dan ejekan. Sarkasme merujuk pada bentuk bahasa yang bersifat buruk serta tidak menyenangkan. Bisa diartikan bahwa sarkasme adalah sebuah kutukan yang kasar yang dapat membahayakan seseorang sehingga penggunaan sarkasme dapat menyerang mental sehingga tidak sedikit dari mereka berakhir konflik secara fisik<sup>1</sup>. Artinya,

---

<sup>1</sup> Dwi Sinta Oktaviani, Hasan Suaedi, and Mohammad Afrizal, 'Penggunaan Bentuk-Bentuk Gaya Bahasa Sarkasme Di Channel Youtube Deddy Corbuzier', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (2024), pp. 9357-66.

penggunaan sarkasme bisa memicu respons emosional negatif, seperti marah atau terluka. Ini bisa menyebabkan meningkatnya konflik dan agresi di antara remaja, baik dalam pertemanan maupun di lingkungan sekolah.

Bentuk bahasa kasar atau agresivitas didefinisikan sebagai ledakan emosi dan kemarahan yang hebat yang meluap-luap dalam bentuk sewenang-wenang, yang menimbulkan penderitaan dan kesakitan mental dan permusuhan ditujukan kepada orang atau objek<sup>2</sup>, sehingga hal ini memperkuat gaya ekspresi dalam interaksi pada saat didalam permainan dan juga pada saat diluar dari permainan. Selain itu, penggunaan bahasa sarkasme menggambarkan gejala kekuasaan dalam komunitas remaja *Gamers*.

Bahasa sarkasme juga digunakan untuk memperjelas posisi atau status sosial tertentu didalam komunitas, dan juga menunjukkan keunggulan atau pengaruh terhadap anggotanya yang lain, sederhananya mereka menjadikan bahasa sarkasme sebagai bentuk kelompok yang memiliki level yang berbeda menurutnya, masalah kasus mengenai bahasa sarkasme dan perilaku *Gamers* sudah sering diperbincangkan hingga melalui penelitian yang lebih dalam.

Masalah kasus yang pernah pada sebuah jurnal yang menjelaskan, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun”, hal ini terjadi akibat pengaruh oleh beberapa faktor yaitu, faktor lingkungan yang sering bermain *Game Online* yang menyebabkan kata-kata kasar yang sering digunakan pada saat percalapan sehari-hari seperti, *Fuck you*, gila, anjing, anak bodoh, dan babi. Oleh karena itu peran orang tua sangat penting untuk membantu atau memantau bahasa yang

---

<sup>2</sup> Merry Fitria Apriyanti and Harmanto, ‘Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain *Game Online* (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)’, *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(3) (2015), pp. 994–1008.

seharusnya digunakan yaitu bahasa sopan dan baik<sup>3</sup>, contoh kasus ini menjelaskan bahwa, bahasa yang digunakan dalam bermain *game* harus kita cerna serta memilih mana yang baik untuk ditiru dan yang tidak pantas untuk ditiru.

Alasan penulis mengambil judul ini ,berdasarkan fenomena terhadap remaja *Gamers* bagaimna bahasa sarkasme digunakan dalam interaksi sehari-hari, tertuma pada saat merespon keadaan masalah di lingkungan mereka. Fenomena bahasa kasar atau sarkasme sudah menjadi bagian dari budaya remaja *gamers*, penelitian ini akan memanifestikan bagaimana bahasa sarkasme menjadi budaya mereka sebagai ekpresi diri dan menjadi bahasa kasar sebagai integral dari komunikasi remaja *gamers*.

Subjek pada penelitian ini mengarah kepada remaja *gamers* yang berada di kota parepare kecamatan soreang. Remaja pada umumnya *game online* yang memoloki gaya atau bentuk interaksi yang tidak biasanya, hal ini merujuk pada bahasa sarkasme yang menjadi ciri khas remaja dalam bermain *game online*.

Penulis akan mengambil sampel dari remaja yang bermain *game* untuk menganalisis bagaimana remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme dalam kehidupan remaja tersebut, serta bagaimana penerimaan atau interlalisasi remaja terhadap bahasa sarkasme.

Penelitian ini penting dikarekan pengamatan lingkungan sekitar penulis yang dimana aktivitas remaja sering dibawah tekanan konflik akibat bermain *game* yang didasari oleh persaingan, maupun interaksi bermedia sosial, para remaja ini mengutamakan bahasa sarkasme untuk menyerang mental untuk membuat lawan permainanya frustrasi sehingga hal ini menguntungkan tim mereka. Dengan

---

<sup>3</sup> Rizky Ainun Muftahah and others, 'Pengaruh *Games* Online Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun', *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching*, 1, 2023, p. 60, doi:10.30957/lingua.v20i1.790.al.

menganalisis konstruksi bahasa sarkasme, penulis dapat menemukan garis besar komunikasi yang timbul dalam masalah di lingkungan remaja *gamers*, Memahami pengaruh budaya *gamers*, perkembangan bahasa dan perilaku remaja membuat penelitian ini relevan, peneliti dapat melihat bagaimana budaya *gamers* mempengaruhi cara remaja berkomunikasi dan berbicara. Dengan memahami konstruksi bahasa dalam konteks ini, penulis dapat membuat strategi yang lebih baik dalam mengelolah dampak positif dan negatif budaya remaja *gamers*.

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi praktisi pendidikan, orangtua, dan pembuat kebijakan dalam menangani masalah yang dihadapi oleh remaja yang bermain *game*, pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana cara remaja *gamers* menggunakan sarkasme dalam kehidupan sehari-hari mereka dapat membantu mereka membuat strategi komunikasi yang lebih baik untuk mendukung pertumbuhan dan kesejahteraan mereka. Selain itu, penelitian ini juga dapat memicu diskusi tentang perlunya pendekatan yang lebih luas untuk memahami dan mendukung kebutuhan remaja di era digital ini.

Penelitian dengan judul "Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme terhadap Kehidupan Remaja *Gamers*" sangat penting untuk memahami perubahan budaya, bahasa, dan perilaku remaja kontemporer yang terlibat dalam budaya gaming. Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman kita tentang interaksi sosial dan pengaruh budaya dalam kehidupan remaja modern, serta meningkatkan kesadaran dalam berkomunikasi yang lebih bijak lagi.

Seperti yang di anjurkan pada al-qur'an surah Al-Hujurat [49]:11, Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ١١

Terjemahan :

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok itu) lebih baik daripada perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) fasik setelah beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim”.<sup>4</sup>

Ayat ini menekankan betapa pentingnya untuk tidak menghina atau mencela orang lain, karena dalam Islam, setiap orang memiliki nilai dan martabat yang sama di hadapan Allah. Prinsip ini dapat dilanggar oleh bahasa sarkasme, yang sering digunakan untuk mencela atau merendahkan orang lain. Remaja yang bermain *game* di Parepare dapat melanggar prinsip ini jika menggunakan bahasa sarkasme dalam komunikasi mereka untuk merendahkan atau mencela sesama. Skripsi yang melihat bagaimana bahasa sarkasme memengaruhi kehidupan remaja *gamer* dapat menggunakan kalimat ini sebagai dasar moral atau etis untuk menilai penggunaan sarkasme dalam komunitas tersebut. Selain itu, penggunaan ayat-ayat Al-Quran ini dapat memberikan perspektif agama tentang pentingnya memperlakukan orang lain dengan baik dan menghindari panggilan yang buruk, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun saat berinteraksi dengan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana remaja *gamer* menggunakan bahasa sarkasme dalam interaksi online. Dengan menganalisis konstruksi bahasa sarkasme, penelitian ini dapat mengidentifikasi pola-pola penggunaan sarkasme, konteks-konteks di mana sarkasme muncul, dan alasan di balik penggunaan bahasa tersebut. Dan juga harapan peneliti untuk melihat bagaimana penggunaan bahasa sarkasme berdampak pada interaksi antar pemain dan kesehatan mental remaja yang bermain *game*. Penelitian ini dapat membantu menentukan bahaya yang terkait dengan sarkasme yang berlebihan atau

---

<sup>4</sup> ‘Quran Kemenag.Go.Id’, *Kementrian Agama RI Cq Lajnah MPenafsiran Mushaf Al-Qur’an Kemenag*.

tidak pantas dengan memahami lebih baik bagaimana sarkasme memengaruhi dinamika sosial dalam komunitas gaming.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme pada saat bermain *game* ?
2. Bagaimana penerimaan dan interlalisasi *gamers* terhadap bahasa sarkasme yang digunakan remaja *gamers*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis bagaimana remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme pada saat bermain *game*
2. Untuk mengetahui sejauh mana remaja *gamers* menerima bahasa sarkasme yang digunakan dalam berinteraksi ?

### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan untuk penelitian ini :

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemahaman yang berguna sebagai pedoman yang informatif dan relevan bagi masyarakat dalam memahami konstruksi Bahasa sarkasme terhadap remaja dengan menggunakan teori ketergantungan media sebagai landasan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat teoritis

Penelitian ini akan memberikan Langkah awal yang kuat untuk para peneliti sehingga dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai analisis konstruksi bahasa sarkasme pada kehidupan remaja *Gamers*.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tahap ini menjelaskan keterkaitan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini upaya peneliti untuk mempelajari secara mendalam dari hasil penelitian sebelumnya dan akan dijadikan rujukan untuk penelitian ini. Tinjauan penelitian relevan bertujuan untuk membantu peneliti dalam mengembangkan penelitian selanjutnya. Ada beberapa tinjauan penelitian relevan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa sarkasme. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

- a. Al' Ikrar dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa<sup>5</sup>. Lokasi dan Objek penelitian ini adalah Remaja lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Fokus penelitian ini mengenai pengaruh *game* mobile legends bang-bang terhadap perilaku remaja, dan data tentang upaya-upaya yang ditempuh oleh remaja agar tidak kecanduan media *game* demi memenuhi tingkat kepuasan yang tinggi agar terhindar dari perilaku buruk yang sering terjadi di kalangan pemuda atau remaja pada Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada metode penelitian dan instrument penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan instrument penelitian berupa observasi, dokumentasi, angket. Sedangkan penelitian ini

---

<sup>5</sup> Al' Ikrar, *Pengaruh Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa* (2020).

menggunakan metode penelitian deskriptif dengan instrument penelitian diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi.

- b. Penelitian relevan kedua, Sindi Rahmatul Ramadhani, Dwita Septiamanda Putri, Navilatur Rohma. Dalam jurnal artekelnnya, “Penggunaan Bahasa Sarkasme Di Lingkungan Mahasiswa”<sup>6</sup>. Lokasi Universitas Ahdurachman saleh situbondo, penelitian ini dilakukan pada halaman kampus UNARS, penelitian ini membahas bagaimana pengguanaan bahasa kasar atau sarkasme pada mahasiswa.

Perbedaan penelitian sbelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis informan yaitu mahasiswa. sedangkan penelitian ini lebih kepada remaja *gamers* yang aktif dalam bermain *game online*.

- c. Penelitian relevan ketiga, Ragil Nur Azis dalam skripsinya “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Self Esteem* Remaja *Gamers* Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”<sup>7</sup>, lokasi objek penelitian ini dilakukan di kacamatan lowokwaru kota malamng. Penelitian ini berfokus tentang pemebahasan mengenai kecanduan bermain *game online* dengan pandangan atau nilai yang diberikan seseorang secara subjektif terhadap dirinya sndiri secara keseluruhan.

Perbedaan penelitian sbelumnya dengan penelitian ini peneliti ini penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan angket kepada remaja *gamers*. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang hanya menggunakan wawancara dan dokumentasi pada penelitian tersebut.

## B. Tinjauan Teori

---

<sup>6</sup> Rusdianti, ‘ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA SARKASME DI LINGKUNGANMAHASISWA’, 2.2 (2024), pp. 27–37.

<sup>7</sup> Firman Agustriandri, *Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2021, Skripsi*, 2021.

## 1. Teori Ketergantungan Media (Dependency Theory)

Pendekatan ini memberi individu banyak kendali atas cara mereka menggunakan media, terutama platform *game* online, dalam aktivitas kehidupan sehari-hari remaja *gamer*. Sandra Rokeach dan Melvin Defleur adalah pencipta pertama teori ini. Para tokoh dalam teori ini menyarankan suatu relasi penting antara pendengar dan media. Ini menunjukkan bahwa penonton bergantung pada informasi dari media, sesuai dengan teori teori Uses and Gratification dalam memenuhi kebutuhan khalayak dan mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi komunikasi media massa, tetapi perlu diingat bahwa khalayak tidak bergantung pada semua media. Sumber ketergantungan yang kedua lebih berfokus pada hal-hal sosial. Model ini menunjukkan bahwa sistem media dan institusi sosial berhubungan satu sama lain dengan khalayak untuk menentukan berbagai media, oleh karena itu, sumber media massa tidak termasuk faktor sosial yang menciptakan ketergantungan<sup>8</sup>.

Teori ketergantungan media menjelaskan bagaimana masyarakat pada media massa untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka dan bagaimana media memengaruhi sikap, perilaku, dan pandangan mereka. Teori ketergantungan media memiliki beberapa indikator yakni, meliputi :

- a) sarkasme sebagai alat mengelola emosi : indikator ini menjelaskan bagaimana peran bahasa sarkasme, apakah penggunaan bahasa sarkasme dapat mejadi cara untuk menyalurkan emosi saat freustasi dalam bermain *game* dan bahasa sarkasme menjafi alat untuk mengejek seseorang.

---

<sup>8</sup> Yudi abdullah Yetty Oktariani, "*Komunikasi Dalam Perspektif Teori Dan Praktik* (2017). (Cet.I., Yogyakarta: Deepublish, 2017) h.90-91,

b) Penerimaan dan interlalisasi : mengukur sejauh mana audiens menerima dan mempercayai informasi yang disampaikan oleh media, bagaimana mereka melihat informasi tersebut sebagai kredibel dan layak untuk diadopsi dalam pemikiran atau tindakan mereka dalam.

konsep remaja *gamers* dalam hal ini digambarkan sebagai orang yang bermain *game* perlu interlalisasi yang tinggi untuk mendorong remaja menggunakan bahasa sarkasme sebagai ekspresi identitas dan otonomi pribadi.

Pemikiran penting dari teori ini adalah bahwa masyarakat akan menggunakan media massa, untuk mendapatkan informasi tentang orientasi apa yang terjadi pada masyarakat. Jenis dan tingkat ketergantungan akan impresi terhadap sejumlah kondisi struktural, sedangkan kondisi terpenting yang berkaitan dengan tingkat perubahan, konflik, atau tidak stabilnya masyarakat tersebut. Berkaitan dengan apa yang dilakukan media yang pada dasarnya mengacuhkan berbagai fungsi informasi. Sesuai dengan teori-teori sebelumnya yang memfokuskan pada pengguna sebagai penentu media, teori ini menunjukkan bahwa individu bersumber pada media untuk mencapai tujuan, tetapi mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar. Mereka tetap akan memilih media mana yang akan mereka gunakan untuk memenuhi keinginannya.

Menurut De Fleur dan Rokeach derajat ketergantungan terhadap media merupakan kunci dalam memahami kapan dan mengapa pesan media massa dapat merubah kepercayaan, perasaan, dan perilaku audiensi. Dalam masyarakat

industri modern, masyarakat terutama remaja semakin tergantung pada media di karenakan untuk :

- a. Memahami dunia sosial mereka
- b. Bertindak secara bermakna dan efektif dalam masyarakat
- c. Untuk menemukan fantasi dan pelarian

Derajat ketergantungan khalayak terhadap media ditentukan oleh :

- a. Tingkat kepentingan informasi yang di sampaikan media
- b. Derajat perubahan dan masalah yang terjadi di dalam lingkup kehidupan masyarakat dapat menimbulkan suatu perubahan pada institusi, tumpuan dan kegiatan yang sudah jelas. Konteks sosial yang berkobar dapat menimbulkan perubahan pada konsumsi media. Contohnya, orang jadi lebih sering bergantung pada media untuk mendapatkan informasi atau berita.

Kedua tokoh setuju dengan gagasan awal teori mengenai penggunaan dan kepuasan bahwa orang bergantung pada informasi yang diberikan pada media untuk mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan. Meskipun orang tidak bergantung pada semua media secara merata.<sup>9</sup>

Rokeach dan De Fleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media :

- a. Seseorang akan lebih bergantung pada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus di bandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi sejumlah beberapa kebutuhannya saja.

---

<sup>9</sup> Melvin L Defleur, 'No Title Dependency Theory Ketergantungan Terhadap Media', 01 (2017).

- b. Perubahan sosial dan konflik yang terjadi pada masyarakat dapat menimbulkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah jelas, Situasi sosial.

Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Lawrence DeFleur menyatakan tentang kekuatan potensial media massa dan menghubungkannya dengan ketergantungan khalayak pada media. Efek media pada audiens dan masyarakat dalam jangka panjang dijelaskan oleh teori ini<sup>10</sup>. Semakin bergantung seseorang pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin penting juga media tersebut bagi orang yang bersangkutan. Tujuan utama teori ini adalah untuk menjelaskan mengapa dampak media massa terkadang kuat dan langsung, sedangkan dampak yang lemah dan tidak langsung terlihat di tempat lain. seperti yang ditunjukkan oleh model ketergantungan media yang umum.

Penulis menggunakan teori ini, karena semua orang mulai bergantung pada media saat ini. Banyak dari mereka akhirnya tergantung pada media, baik secara positif maupun negatif. Contohnya, banyak siswa yang sangat bergantung pada media online atau media baru. Kecanduan media *game* juga menjadi salah satu masalah yang sedang melanda remaja modern<sup>11</sup>. Teori ini relevan dengan judul skripsi yang saat ini penulis teliti, karena remaja yang sering bermain *game* biasanya banyak terpapar media, terutama melalui platform *game*, media sosial, dan metode komunikasi daring lainnya. Penjelasan ini dapat berfungsi sebagai dasar utama untuk menganalisis konstruksi bahasa sarkasme, dan cara remaja bermain bahasa sarkasme dapat dipengaruhi oleh media, seperti permainan video

---

<sup>10</sup> Atina Nuzulia, 'REPRESENTASI KETERGANTUNGAN MEDIA PADA FILM INCREDIBLES 2', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6.3 (2019), pp. 5–24.

<sup>11</sup> Teuku Romy Syahputra and Amri Amsal, 'Pengaruh Bermain *Game* Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3.1 (2018), p. 24.

dan interaksi online. Mereka mungkin meniru atau terpengaruh oleh gaya bahasa sarkasme yang mereka lihat di forum, permainan video, atau pada saat mereka berada di lingkungan kelompok mereka.

Remaja yang ketergantungan pada media cenderung menggunakan bahasa dan gaya komunikasi yang mereka pelajari atau mereka dapatkan di media dan pada saat mereka bermain bareng di sekitar lingkungan *Gamers*. Akibatnya, mereka mungkin menggunakan bahasa sarkasme dalam interaksi sehari-hari mereka, terutama jika mereka sering berada di lingkungan online yang mendukung gaya komunikasi ini, membuat gaya komunikasi mereka terbiasa menggunakan bahasa sarkasme. Dengan konsep mebiasakan diri dalam menelan mentah-mentah apa yang mereka dapatkan dari video *Game Online* atau media *game*, hal ini membuat remaja-remaja yang ada di Indonesia akan mendapatkan komentar buruk dari penilaian orang luar.

Pengaruh media pada pembahasan teori ketergantungan media terhadap penggunaannya semakin besar seiring dengan intensitas penggunaan media tersebut. Ketepatan waktu, kesadaran, dan kaifiat adalah faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan untuk melakukan ibadah shalat saat bermain *game* online. *Game* online mempengaruhi kesadaran remaja tentang pelaksanaan ibadah shalat, membuat mereka malas melakukannya, dan membuat mereka tidak mengingat untuk melakukannya saat bermain *game* online<sup>12</sup>. Selain itu, pengaruh *game* online terhadap ketepatan waktu membuat remaja tidak melaksanakan shalat pada waktunya.

---

<sup>12</sup> Nadhief Muhammad Fauzan, Bambang Saiful Ma'arif, and Muhammad Fauzi Arif, 'Pengaruh Penggunaan *Game* Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung', *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1.2 (2021), pp. 85–91, doi:10.29313/jrkpi.v1i2.379.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih lengkap untuk beberapa pernyataan. Pertama dan terpenting, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peran media dalam sistem tersebut, dan hubungan khalayak dengan media. Bukan semua sumber media yang kuat mendorong peristiwa tersebut; itu karena media bertindak dengan cara tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan khalayak. Kedua, faktor yang sangat penting untuk memahami kapan dan bagaimana pesan media mempengaruhi perilaku, keyakinan, atau perasaan khalayak adalah tingkat ketergantungan khalayak terhadap informasi media. Kehidupan dan efek media pada akhirnya bergantung pada khalayak dan seberapa penting pesan atau medium tersebut bagi mereka.

Pengaruh media ditentukan oleh penggunaan media oleh orang-orang. Peran media berkurang jika kita bergantung pada sedikit sumber selain media untuk mendapatkan informasi tentang suatu peristiwa. Ketiga, sebagai masyarakat industri, kita semakin bergantung pada media untuk (a) memahami dunia sosial, (b) bertindak dengan benar dan efektif di masyarakat, dan (c) fantasi dan escape. Ketika dunia semakin rumit dan berubah secara cepat, kita semakin membutuhkan media untuk memahami dan memahami tindakan terbaik yang dapat kita ambil serta membantu kita untuk bertahan dan santai. Pada akhirnya, media adalah sumber utama informasi tentang sebagian besar dunia. Teman-teman dan keluarga mungkin hanya mengetahui tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan sosial yang lebih besar dari informasi yang mereka peroleh dari media. Penting untuk memperhatikan makna yang ditekankan dalam pernyataan ini. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, kita

memungkinkan mereka untuk membentuk. Terakhir, yang keempat, adalah bahwa "semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan semakin besar kemungkinan" bahwa pesan dan media yang mereka buat akan berdampak. Media tidak akan mempengaruhi semua orang dengan cara yang sama. Individu yang lebih bergantung pada media akan paling terpengaruh<sup>13</sup>.

## 2. Teori Konstruksi Sosial

Teori konstruksi di kemukakan oleh Berger dan Luckman merupakan teori sosiologi kontemporer yang mengarah pada pengetahuan sosiologi, teori ini mendukung pemahaman bahwa sebuah realita itu dibangun secara sosial. Realitas merupakan asumsi dasar dari teori konstruksi sosial yang memberikan pengetahuan, Pengetahuan yang merujuk pada pemahaman masyarakat secara keseluruhan, yang mencakup gagasan, kesadaran umum, dan pembicaraan publik.

Berger dan Luckman menyatakan dunia kehidupan sehari-hari menampilkan diri sebagai kenyataan yang ditafsirkan oleh manusia. Maka, apa yang menurut manusia nyata ditemukan dalam dunia kehidupan sehari-hari merupakan suatu kenyataan seperti yang dialaminya. Dunia kehidupan sehari-hari yang dialami tidak hanya nyata tetapi juga bermakna. Kebermaknaannya adalah subjektif, artinya dianggap benar atau begitulah adanya sebagaimana yang dipersepsi manusia<sup>14</sup>.

Teori Konstruksi Sosial Berger dan Luckmann didasarkan pada beberapa asumsi dasar, seperti:

---

<sup>13</sup> Mohd. Rafiq, 'Dependency Theory (Melvin L. DeFleur Dan Sandra Ball Rokeach)', *Hikmah*, VI.2 (2012), pp. 01–13.

<sup>14</sup> Mohammad Rifai, 'Konstruksi Sosial Da'I Sumenep Atas Perjudohan Dini Di Sumenep', *Jurnal Dakwah Tabligh*, 21.1 (2020), p. 58, doi:10.24252/jdt.v21i1.11212.

- a. Realitas adalah produk kreativitas manusia, yang dicapai melalui kekuatan konstruksi sosial yang berpengaruh dalam membentuk lingkungan sosial.
- b. Hubungan antara kognisi manusia dan lingkungan sosial tempat kognisi itu muncul, berkembang, dan mapan.
- c. Kehidupan masyarakat selalu dibangun.
- d. Membedakan antara fakta objektif dan pengetahuan subjektif. Realitas adalah sifat alami dari eksistensi yang diakui sebagai tidak bergantung pada keinginan kita. Pengetahuan, di sisi lain, adalah keadaan yang pasti tentang keberadaan dan ciri-ciri khusus realitas<sup>15</sup>.

Unsur penting dari teori konstruksi sosial merujuk pada Fakta dan pengetahuan adalah komponen utama teori ini. Secara alami, kenyataan berkembang seiring berjalannya waktu. Kenyataan atau realitas tersebut dibentuk dan dikonstruksi oleh manusia sebagai hasil dari aktivitas terus-menerus yang mereka pahami sebagai pelakunya, serta hubungannya satu sama lain. Berger Luckman menjelaskan salah satu tahapan pembentukan proses konstruksi sosial yaitu eksternalisasi, hal ini didasarkan pada sifat manusia sebagai makhluk sosial yang ingin selalu mengungkapkan dirinya, dan juga upaya manusia menyampaikan dirinya ke dunia luar<sup>16</sup>. Bagaimana mereka ingin dilihat keberadaannya di media sosial, semua ini terpicu oleh tren saat ini salah satunya bermain *game* online dengan menggunakan bahasa sarkasme agar mereka terlihat

---

<sup>15</sup> Adeilia Elfa Dhiotami, Nurul Hasfi, "Konstruksi Sosial Atlet Disabilitas Asean Para Games 2022 Di Media."

<sup>16</sup> Rossy Ayu Sulistianti and Nugraha Sugiarta, 'Konstruksi Sosial Konsumen Online Shop Di Media Sosial Tiktok (Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Sosial Konsumen Generasi Z Pada Online Shop Smilegoddess Di Media Sosial Tiktok)', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6.1 (2022), pp. 3456–66, doi:10.58258/jisip.v6i1.2861.

lebih dominan dalam sebuah permainan. Tentunya alasan mereka hanya karena tkut ketinggalan zama

Prinsip utama dalam teori konstruksi sosial adalah interaksi antara manusia menciptakan dunia sosial kita, bagaimana kita mengerti tentang pengalaman termasuk pemahaman kita sendiri sebagai komunikator yang terbentuk bagaimana cara kita berkomunikasi sepanjang waktu. Pada dasarnya manusia memiliki kebebasan untuk bertindak diluar batas kontrol struktur dan pranata sosial dari mana mereka berasal<sup>17</sup>. Teori ini mencoba menejalaskan bagaiman interaksi sosial dalam memebentuk realitas sosial berikut beberapa indikator yang terkait dengan penelitian ini, sebagai berikut :

- a) Konstruksi bahasa : bagaimana memebentuk realitas, abahasas merupakan alat utama untuk mendefinisiskan makna sosial. Dalam konsep remaja *gamers*, mereka menunjukkan cara mereka membangun identitas dan dinamika sosial. Bahasa yang sering digunakan oleh remaja *gamers* yaitu sarkasme untuk menunjukkan kemampuan bermain dengan makna bahasa, secara sadar membedakan antara apa yang mereka katakan dan apa yang mereka maksud dari baha sarkasme
- b) Internalisasi : proses dimana individu menerima dan menginternalisasi konstruksi sosial sebagai bagian dari relitas peibadi mereka, kemudian memepengaruhi identitas dan perilaku mereka.

---

<sup>17</sup> Neli Aristin and Dwi Maharani, 'Konstruksi Sosial Anak Punk Spektakel Klub Di Kota Palembang', *Jurnal Inovasi*, 11.2 (2017), pp. 117–28  
<<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/view/658>>.

Dalam konteks remaja *gamers* mengacu pada bagaimana para remaja mengasimilasi dan mengadopsi nilai, dan makna dalam kasus berbahasa sarkasme dan apa fungsi dari bahasa sarkasme yang mereka pelajari.

Manusia mengembangkan dirinya secara aktif dan kreatif melalui respon terhadap stimulus dalam dunia kognitifnya, akibatnya paradigma didefinisikan terkait dengan perspektif manusia tentang proses sosial khususnya mereka yang mengikuti interksi simbolis, sehingga manusia dianggap sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas dalam masyarakat mereka.

Max Weber mengembangkan teori konstruksi sosial, yang menjelaskan bahwa perilaku manusia didasarkan pada pemahaman mereka tentang kenyataan sosial yang mereka alami. Manusia mengembangkan rasionalitasnya dari pemaknaan ini. Empat jenis rasionalitas yang dikembangkan manusia: rasionalitas nilai (*wertrationalitat*), rasionalitas instrumental (*zweckrationalitat*), tindakan tradisional, dan rasionalitas afektif<sup>18</sup>. Menggunakan rasionalitas nilai berarti bahwa seseorang bertindak berdasarkan nilai-nilai tertentu sebagai acuan dan tujuan. Menggunakan rasionalitas instrumental berarti bahwa seseorang mempertimbangkan cara atau alat yang digunakan dan tujuan tindakan tersebut.

Teori ini merujuk pada proses dialektika yang terjadi antara manusia dan struktur sosial yang mengandung prinsip sosial. Dalam teorinya, ada makna umum yang dimiliki bersama dan dianggap sebagai dasar dari organisasi sosial, ini disebut realitas objektif. Di sisi lain, ada makna yang berkembang di luar makna umum dan merupakan produk manusia dari lingkungan sosial yang

---

<sup>18</sup> Weny Lestari, Lusi Kristiana, and Astridya Paramita, 'Stunting : Studi Konstruksi Sosial Masyarakat Perdesaan Dan Perkotaan Terkait Gizi Dan Pola Pengasuhan Balita Di Kabupaten Jember', *Jurnal Aspirasi*, 9.1 (2018), pp. 17–33, doi:10.22212/aspirasi.v9i1.985.

diciptakannya. Nilai-nilai dan arti lingkungan ini terus berubah. Konsep ini berkembang, dan dimasukkan ke dalam institusi sosial. Oleh karena itu, mereka kemudian dikenalkan kepada anggota masyarakat yang baru. Proses sosialisasi ini, yang dikenal sebagai subjektivasi, membawa nilai ke dalam diri seseorang dan menjadi realitas subjektif.

Dalam konteks komunikasi, teori konstruksi sosial berfokus pada bagaimana interaksi dan komunikasi antar individu membentuk realitas sosial. Menurut teori ini, realitas tidak ditemukan secara objektif; sebaliknya, orang-orang secara konsisten membuat dan merekonstruksi realitas melalui proses komunikasi. Pemahaman kolektif tentang lingkungan sekitar muncul sebagai hasil dari pertukaran pandangan, pengalaman, dan makna antara individu yang berkomunikasi satu sama lain. Bahasa memainkan peran penting dalam proses ini karena bahasa adalah alat utama yang digunakan untuk membangun dan menyampaikan makna.

Teori konstruksi sosial juga membahas bagaimana dominasi dan kekuasaan dapat mempengaruhi komunikasi dan pembentukan realitas sosial. Kelompok yang berkuasa dalam masyarakat memiliki lebih banyak kemampuan untuk mempengaruhi dan menciptakan cerita yang mendominasi tentang keadaan sebenarnya. Misalnya, media massa biasanya bertanggung jawab atas pemahaman publik tentang masalah tertentu melalui penyebaran informasi. Akibatnya, teori konstruksi sosial mendorong kita untuk mempertimbangkan sumber informasi dan memahami bahwa kekuatan sosial yang ada di sekitar kita dapat memengaruhi cara kita melihat dunia.

Hubungan antara teori konstruksi sosial dan judul skripsi ini dapat membantu memahami bagaimana bahasa sarkasme diciptakan dan digunakan dalam komunitas remaja *gamers*. Dalam konteks ini, teori konstruksi sosial membantu menjelaskan bahwa bahasa sarkasme yang digunakan oleh remaja *gamer* dibentuk melalui interaksi sosial dan bukanlah sesuatu yang alami atau universal. Remaja belajar bersama tentang apa yang dianggap sebagai sarkasme dan bagaimana sarkasme dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu melalui interaksi berulang dalam lingkungan permainan.

Sarkasme sering digunakan dalam komunitas *gamer* sebagai cara untuk ekspresi diri, humor, atau bahkan sebagai alat untuk mengukur dan memperkuat hubungan sosial di antara anggotanya. Remaja mengembangkan gaya sarkasme yang unik karena komunikasi yang intensif dan terus-menerus dalam komunitas ini. Dengan kata lain, penggunaan sarkasme dalam kehidupan *gamer* remaja adalah hasil dari konstruksi sosial yang terjadi dalam interaksi sehari-hari mereka di lingkungan tersebut. Dalam situasi ini, sarkasme tidak hanya digunakan sebagai cara berbicara, tetapi juga membantu membentuk solidaritas dan identitas kelompok.

Teori konstruksi sosial juga menunjukkan bagaimana komunitas *gamer* membentuk dan menyetujui standar penggunaan bahasa sarkasme. Remaja yang bermain *game* membuat dan mengikuti kode yang menentukan kapan dan bagaimana sarkasme dapat diterima atau dianggap lucu. Misalnya, sebuah komentar yang dianggap sarkastik oleh orang-orang tertentu mungkin tidak dianggap sarkastik oleh orang lain. Oleh karena itu, makna sarkasme sangat kontekstual dan tergantung pada norma sosial komunitas *gamer*, seperti yang

ditunjukkan oleh analisis konstruksi bahasa sarkasme yang dibahas dalam skripsi ini.

Teori konstruksi sosial memungkinkan peneliti untuk menyelidiki bagaimana dinamika sosial dan kekuasaan mempengaruhi penggunaan sarkasme dalam komunitas *gamer* remaja. Sementara beberapa anggota mungkin lebih dominan dalam menentukan dan menyebarkan penggunaan sarkasme tertentu, yang lain mungkin lebih mengikuti. Hal ini dapat dikaitkan dengan keahlian bermain *game*, status sosial dalam kelompok, atau popularitas di kalangan remaja *gamer*. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya akan menganalisis jenis dan tujuan sarkasme, tetapi juga bagaimana interaksi sosial dan kekuasaan membentuk dan mengarahkan penggunaan sarkasme di kalangan remaja *gamer*.

### C. Tinjauan Konseptual

Berdasarkan judul penelitian “Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja *Gamers* Di Kota Parepare”, beberapa tinjauan konseptual untuk mempermudah memahami judul penelitian, sebagai berikut:

#### a. Bahasa Sarkasme

Bahasa adalah alat untuk berinteraksi satu sama lain. Penggunaan bahasa dengan cara yang tepat, baik, dan benar sangat menantang bagi remaja saat ini. Sarkasme juga mengandung istilah yang menyindir dan berkata kasar untuk mengeritik dengan kata lain, sarkasme ini mengacu pada sikap menyindir yang di tunjukkan dengan kata-kata kasar. Bahasa kasar, pedas, atau keras ini mengandung sindiran untuk mengolok-olok secara langsung dan kasar, memaki dengan kata yang tidak sopan adalah contoh bahasa sindirian yang sangat kasar.

Bahasa menurut Comsky mengenai tata bahasa dan konteks sosial dicirikan menjadi tiga pendekatan yaitu bahasa dipengaruhi oleh, dibangun diatas dan memengaruhi konteks. Fungsi-fungsi bahasa dalam identitas individu, relasi, dan kelompok dengan berfokus pada peran kreatif mayoritas dan koleratif minoritas dalam masyarakat dan menonjolkan antarmuka, antara cara bahasa mencerminkan, mendasari dan menentukan realitas sosial serta menekankan sifat-sifat komunikasi yang dinamis, skeptis, dan penuh tipu daya yang kita semua miliki<sup>19</sup>.

Sarkasme dibedakan adalah bahasa yang tajam yang merendakan dan mengejek orang lain. Sarkasme dapat menimbulkan perpecahan, kebencian, dan permusuhan dalam hubungan sosial. Kata Yunani sarkasmos berarti "merobek-robek daging seperti anjing", "menggigit bibir karena marah", atau "bicara dengan kepahitan." Sarkasmus ini lebih brutal daripada sinisme dan ironi. Sarkasme adalah gaya bahasa yang mengandung "olokolok atau sindiran pedas dan menyakiti hati yang lebih keras dari ironi dan sinisme." Ia adalah suatu acuan yang penuh dengan ketidakpuasan<sup>20</sup>. Sarkasme selalu akan menyakiti hati dan tidak enak didengar. Model sarkasme ini yang sering digunakan dengan skala yang luas, yaitu dengan sindirian secara tidak langsung, tetapi tajam dengan maksud mencaci serta mengolok – olok

Konsep sarkasme mengaitkan penafsiran konteks dan penggunaan bahasa secara tidak langsung untuk menyampaikan pesan yang bertentangan dengan

---

<sup>19</sup> david r. roskos- ewoldsen charles r. berger, michael e. rolloff, *Handbook Ilmu Komunikasi* (nusa media, 2014).

<sup>20</sup> Ulfatun Ulfatun, 'Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen Di Media Sosial Instagram', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7.2 (2021), pp. 411–23, doi:10.30605/onoma.v7i2.1255.

makna literal. Beberapa elemen yang umumnya tercantum dalam sarkasme meliputi intonasi suara, ekspresi wajah, atau konteks situasional yang mendukung untuk mendeteksi bahwa ucapan tersebut sebenarnya bersifat ironis atau mengandung sindiran. Hal ini sering sekali terjadi sebagai bentuk humor atau kritik, namun penggunaannya berbeda - beda tergantung bagaimana situasi dan hubungan interpersonal antara pembaca dan pendengar.

Sarkasme merupakan ungkapan-ungkapan kasar, atau biasa disebut sarkasme, adalah ungkapan yang memuat makian, bahkan menjadi cercaan yang tidak menyenangkan untuk didengar, dan dapat menyebabkan kesalahpahaman antara orang yang berbicara dan orang yang berdebat. Sarkasme merujuk pada majas sinisme dan ironi yang menggambarkan kesukaran yang menyakitkan. Bahasa sarkasme biasanya digunakan untuk mengejek atau bahkan mengalahkan orang lain. Mengkritik dengan menggunakan bahasa yang kasar sering melanggar aturan kesantunan berbahasa. Karena dianggap kurang sopan, sering terjadi kesalahpahaman di antara penutur dan mitra tutur<sup>21</sup>.

Dalam sudut pandang agama islam, ada aturan bahasa yang sangat ketat yang berkaitan dengan adab, sopan santun, dan tanggung jawab serta moral. Dalam islam bahasa harus menunjukkan akhlak yang baik dan menghindari perilaku yang merendahkan sesama manusia.

Seorang muslim haruslah menahan dirinya dari ucapan kalimat yang tidak pantas ketika berkomunikasi atau berinteraksi terhadap orang lain, karena islam

---

<sup>21</sup> Putri Ayu Tarwiyati and Atiqa Sabardila, 'Bahasa Sarkasme Warganet Dalam Berkomentar Pada Akun Instagram @Aniesbaswedan', *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4.2 (2020), p. 142, doi:10.25157/literasi.v4i2.3550.

sangat mementingkan akhlak yang baik dalam kepribadian seorang umat muslim, sedangkan bahasa sarkasme adalah perbuatan yang tidak beretika serta tergolong pada ciri-ciri akhlak buruk<sup>22</sup>, tujuan utama dalam ajaran islam itu sendiri adalah menjaga persaudaraan antara sesama muslim dan umat manusia.

Sarkasme sangat lekat dengan kata toxic mengapa demikian, karna toxic juga menggunakan bahasa atau kata-kata pedas dan kasar yang membuat orang langsung merasakan sakit hati bahkan menimbulkan rasa dendam, hal ini sering terjadi pada remaja *gamers* yang dimana player yang bermain akan melontarkan kata-kata yang tidak soapan dan buruk hanya karena adanya kesalah pahaman. Toxic sarkasme adalah bentuk sarkasme yang berlebihan atau tingkat tertinggi dalam merendahkan seseorang yang dapat merugikan atau melukai perasaan bahkan mental seseorang, ini mencakup penggunaan sindiran yang sangat tajam atau komentar negatif dengan tujuan untuk menyakiti perasaan seseorang.

Menurut Schafer, seorang pakar psikologi forensik dan penulis yang berfokus pada analisis perilaku manusia, Dia berpendapat bahwa sarkasme berbahaya sebagai jenis pelecehan lisan yang membawa dampak buruk pada kesehatan mental seseorang. Selain itu, Brennan, menjelaskan bahwa toxic adalah perilaku negatif yang mengecewakan. Dia menambahkan bahwa orang-orang toxic biasanya mengalami trauma dan tingkat stres yang tinggi. Brennan juga mengatakan *toxicity* bukan menegani kelainan mental tetapi adanya persoalan mental terhadap seseorang sehingga menyebabkan sikap toxic, itu

---

<sup>22</sup> Mohamad Sukri Tuah, Moh. Yusuf, and Nurfadliyati Nurfadliyati, 'Sarkasme Dalam Literatur Tafsir', *Qudwah Qur'aniyah: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Tafsir*, 1.2 (2023), pp. 1–11, doi:10.30631/qudwahquraniyah.v1i2.2040.

artinya perilaku toxic bisa datang dari dalam diri sendiri hanya karena mental kita yang tidak stabil diakibatkan perasaan yang emosi.<sup>23</sup>

Gaya bahasa sarkasme merupakan satu jenis makas yang menggunakan kata – kata pedas berupa cemoohan atau ejekan untuk menyerang perasaan orang lain. Menurut suhardi, sarkasme alah m ajas yang bermakna suatu sindiran yang bersifat kasar, Sarkame selaras dengan pilihan kata binatang, setan,serta bahasa tidak sopan lainnya.

#### **b. Tutur kata dalam islam**

Agama islam sangat penting untuk menunjukkan akhlak dan kepribadian yang baik dalam beragama islam, terutama dalam tutur kata. Dalam agama islam mengajarkan umatnya untuk menggunakan bahasa sopan, lembut, dan tidak menyinggung hati seseorang<sup>24</sup>, elain itu, agama Islam sangat menganjurkan untuk menghindari ucapan yang tidak berguna dan hanya berbicara jika itu membawa manfaat.

Dalam berbicara, seorang muslim berusaha untuk menghindari menggunjing atau membicarakan kesalahan orang lain. atau bahkan mengajak lawan bicara kita untuk membenci dan berburuk sangka pada orang lain.Usahakan bahwa kita berbicara dengan baik tentang orang lain, jangan menghasut dan menebar kebencian pada orang lain. Ini karena ghibah atau menggunjing hanya akan memberi pahala kepada orang yang kita bicarakan.

dengan Bertutur kata dengan lemah lembut merupakan prinsip al-Qur'an dalam berbahasa. Hal ini berdasarkan surah taha 20;44” Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya (Fir'aun) dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar dan takut”. Kesantunan dalam berbahasa

<sup>23</sup> No Juli and others, 'Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang', 1.3 (2023).

<sup>24</sup> Nurrul Khasanah and others, 'Pentingnya Etika Berbicara Dalam Perspektif Islam Bagi Mahasiswa Millennial', *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1.4 (2021), pp. 27–34, doi:10.53769/jai.v1i4.139.

menggunakan metode suara yang lemah lembut terhadap seseorang, meskipun orang-orang itu mengingkari Allah swt<sup>25</sup>, berbahasa yang sopan dan nada bicara yang lemah lembut merupakan prinsip dari agama islam itu sendiri.

Al-Qur'an juga menjelaskan larangan dalam mengeluarkan kata-kata kasar atau sarkasme, kata yang dimaksud yaitu dapat menyakiti hati seseorang seperti menghina, mencaci maki, dan kata-kata vulgar atau kotor. Segala sesuatu yang tidak baik baiknya tidak dilakukan, sebaiknya kita yang beragama muslim saling menasehati, berbicara sopan, beradab, dan saling mengingatkan sesama muslim ketika lalai terhadap prinsip agama islam terutama bertutur kata.

Allah SWT, melalui kitabnya al-Qur'an, Dia telah mengajarkan umat manusia, khususnya umat Islam, tentang pentingnya komunikasi. Ini bukan hanya pengetahuan yang diajarkan di sekolah. Komunikasi juga terkait dengan kata "Shalat", yang berarti ibadah kepada Allah, dan "Shilah", yang berarti menyambung<sup>26</sup>. Konsep dalam menyambung adalah bagaimana kita berkomunikasi dengan sang pencipta melalui sholat. Tentunya melalui sholat dan berdoa.

Berbicara dengan cara yang sesuai dengan ajaran Islam sangat penting karena mencerminkan moralitas dan iman seseorang. Untuk menjaga keharmonisan hubungan sosial, agama Islam mengajarkan untuk berbicara dengan lemah lembut, jujur, dan penuh hikmah. Ucapan yang kasar atau tidak terkontrol dapat melukai perasaan orang lain, merusak ukhuwah, dan menimbulkan dosa, sementara ucapan yang baik dapat menjadi sedekah dan mendatangkan keberkahan. Dalam Al-Qur'an, Allah memerintahkan hamba-

---

<sup>25</sup> Rusdi Room, 'Konsep Kesantunan Berbahasa Dalam Islam', *Jurnal Adabiyah*, XIII.2005 (2013), pp. 223–34 <[http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/384/pdf\\_29](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/384/pdf_29)>.

<sup>26</sup> Siti Aminah, 'Membangun Komunikasi Efektif Antara Pendidik Dengan Peserta Didik Dalam Perspektif Islam', *Madrasah*, 6.2 (2016), p. 28, doi:10.18860/jt.v6i2.3300.

Nya untuk berperilaku baik atau diam, sehingga mereka dapat mendekatkan diri kepada-Nya dan membawa kebaikan dalam masyarakat.

Sebagai manusia kita diberikan akal untuk berfikir yang membuat kita dapat mengontrol segala sesuatu, terutama dalam berkomunikasi. Etika berkomunikasi tentunya didasari oleh fikiran kita, semakin kita berfikir positif akan berdampak positif juga dalam bertutur kata,

Nilai kesantunan menjadi hal yang sangat penting dalam membangun hubungan agar orang dapat saling menghormati. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan penggunaan bahasa yang santun antara penutur dan rekan penutur untuk menentukan tingkat kesantunan seseorang. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesantunan termasuk usia, jarak sosial, kondisi, waktu, tempat, dan tujuan komunikasi<sup>27</sup>. Artinya, konteks pemakaian bahasa harus dipertimbangkan untuk menghindari konflik.

### c. *Gamers*

*Gamers* merupakan istilah terhadap individu atau kelompok orang yang aktif dalam bermain *game* online, baik secara hobi atau bagian dari pekerjaan mereka, secara hoby bisa dikatakan minat mereka terhadap *game* tersebut sedangkan bagian dari pekerjaan mereka adalah bagaimana mereka menciptakan uang sanbil bermain *game* seperti streaming serta menjadi joki dalam bermain *game*.

Dengan perkembangan industri istilah *gamers* telah menjadi benang merah para kelompok orang-orang yang sangat menyukai *game* online, dalam pertemanan *game* online adalah hubungan yang bebas dan tidak terikat.

---

<sup>27</sup> Aiman Faiz and others, 'Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti', *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29.1 (2020), pp. 13–28, doi:10.17509/jpis.v29i1.24382.

Pertemanan terbentuk secara sukarela dan biasanya tidak memiliki struktur, berbeda dengan hubungan keluarga yang memiliki aturan dan struktur yang jelas<sup>28</sup>. Kelompok orang memiliki pandangan dan pengalaman yang hampir sama tentang apa itu teman dan apa yang terjadi di antara mereka, meskipun pertemanan tidak memiliki struktur atau aturan formal.

Penggunaan internet dalam media baru menyebabkan masalah sosial isolasi dan neurosis, yaitu perilaku yang salah saat menggunakan smartphone, internet, dan bermain *game* online. Perilaku penggunaan internet yang berlebihan, seperti bermain *game* online yang melampaui batas kewajaran, menyebabkan perubahan perilaku pada remaja, seperti sikap yang kasar dan agresif, *Game online* dapat didefinisikan sebagai *game* yang menggunakan jaringan internet, di mana orang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai misi, dan mendapatkan nilai tertinggi.

Dengan demikian, *game* online dapat didefinisikan sebagai *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet. *Gamers* tidak lepas dari komunikasi sehingga membuat reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal.

Video *game* tidak terlepas dari *Gamers*, kehadiran video *game* tentunya membuat awal terciptanya kelompok *Gamers* di kalangan remaja saat ini. Peran video *game* sebagai jenis seni baru, memang dapat dipelajari dari sudut pandang budaya. Namun, terlalu dini untuk menentukan posisi video *game* di antara khazanah budaya dan seni karena video *game* adalah wujud kemajuan teknologi yang terus menghasilkan ide-ide baru.

---

<sup>28</sup> Rafi Usman Basir and Agus Naryoso, 'Komunikasi Untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan Antara "Gamers Online"', *Interaksi Online*, 10.2 (2022), pp. 14–26.

Warren Spector, seorang tokoh penting dalam industri video *game*, berpendapat bahwa kita terlalu muda untuk mengatakan "Pencapaian terhadap video *game* telah usai, semua hal yang ingin dicari telah ditemukan". Menurutnya, masih ada banyak misteri yang belum terpecahkan tentang video *game*. Spector percaya bahwa suatu hari nanti akan muncul seorang genius muda yang menemukan hal luar biasa di industri video *game*. Penggemar video *game* muda sekarang memiliki kesempatan untuk menghasilkan karya<sup>29</sup>.

Mengkaji video *game* tidak bisa dipandang sebagai perkara metafisika dan keilmuan sosial saja. Bila ditinjau secara psikologi, *game* jangan disalah artikan sebagai negasi dari bekerja, produktivitas dan efisien. Justru oposisi dari bermain adalah depresi, hal ini umum terjadi karena paradikma tentang bermain sebagai kegiatan konsumerisme yang sia-sia.

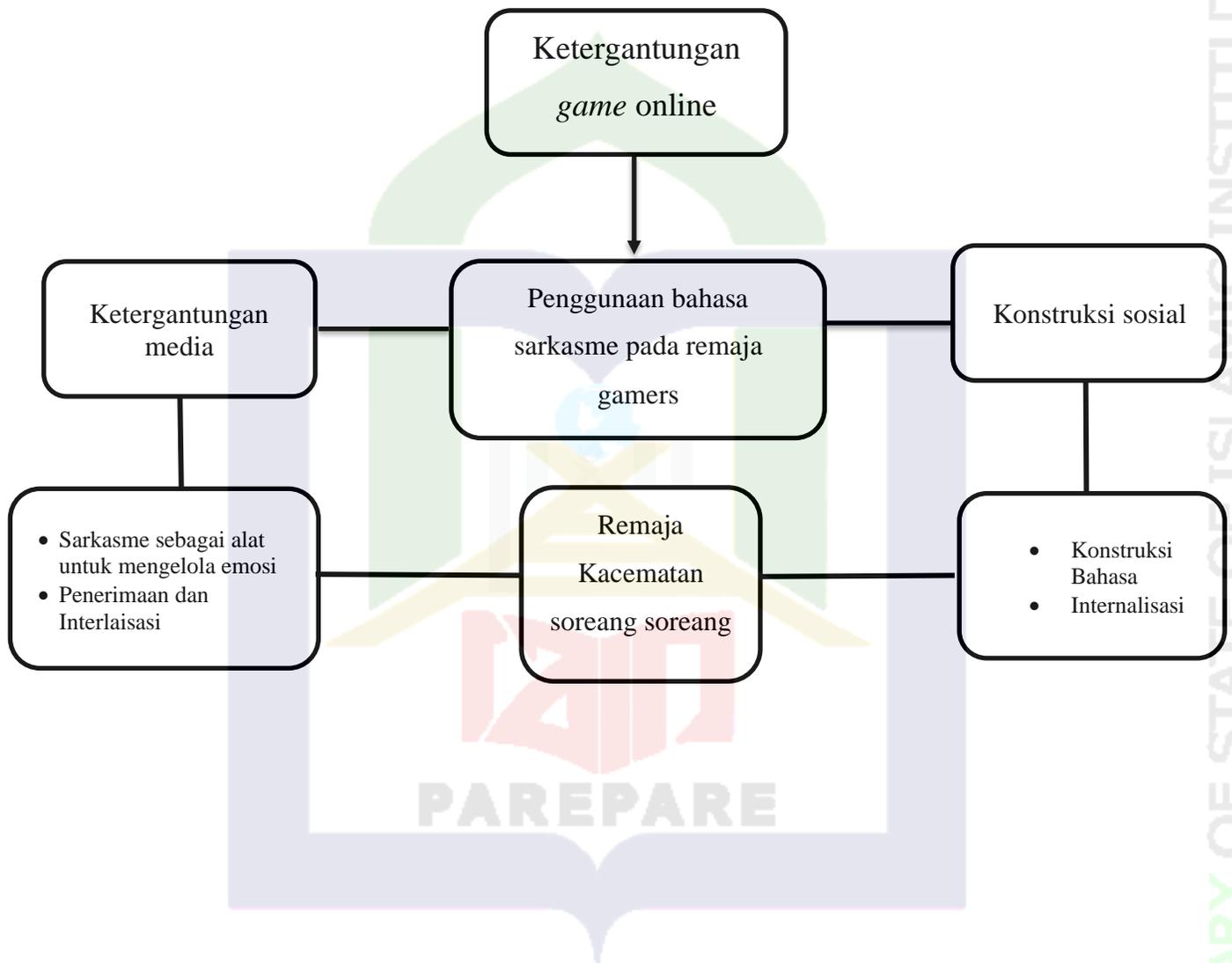
Kadang *Gamers* melupakan bahwa mereka sedang bermain, tidak ada unsur paksaan. Sehingga gairah dan semangat yang hadir timbul atas kemauan diri sendiri, hal ini merujuk pada psikologi di sebabkan kecanduan serta kelompok *Gamers* saat ini meliki hubungan yang tidak sehat dalam berinteraksi dengan menggunakan kata-kata sarkasme terhadap sesama *Gamers*.

---

<sup>29</sup> Eko Priyantoro, 'Persepsi Dasar Terhadap Video *Game* Sebagai Aplikasi Pragmatis Dan Media Reflektif', *Jurnal Itenas Rekapura*, 4.1 (2016), pp. 47-57.

#### D. Kerangka Fikir

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir



## BAB III METODELOGI PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif memiliki karakter untuk mengeksplorasi makna, perspektif, dan konteks dari subjek yang diteliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana individu atau kelompok. Jenis penelitian yang berfokus pada pemahaman yang lebih baik tentang data yang dikumpulkan dalam kualitatif yaitu bersifat deskriptif dan tidak dapat diukur, dalam penelitian kualitatif, fenomenologi berusaha menyelidiki bagaimana orang memahami, menginterpretasikan, dan memberi makna pada pengalaman hidup bagi seseorang.

Penelitian yang digunakan oleh calon peneliti adalah metode deskripsi fenomenologi yang menjabarkan suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun bentuk rekayasa manusia. Metode penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi sesuai dengan yang terjadi dalam permasalahan serta tujuan penelitian.

Alasan peneliti menggunakan penelitian fenomenologi, untuk memahami bagaimana remaja yang bermain *game* mengalami dan memahami penggunaan sarkasme dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana penggunaan bahasa dan efeknya terhadap interaksi sosial dalam berkomunikasi.

Fenomena bahasa sarkasme sering digunakan dalam bermain *game*, hal ini sebagai bentuk mengekspresikan diri mereka saat bermain *Game*. Cara itu berfungsi untuk memperlihatkan kepribadian atau sikap tertentu terhadap suasana permainan didalam *Game* tersebut.

### B. Lokasi Waktu dan subjek penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini memilih Kota Parepare kecamatan soreang sebagai lokasi penelitian dengan fenomena yang terjadi. Dengan masalah sarkasme terjadi terhadap remaja di kota parepare ketika bermain *game online*, karena fenomena ini muncul pada sekitar lingkungan remaja, peneliti mengangkat bagaimana pengaruh bahasa sarkasme pada kehidupan remaja *gamers*.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dalam jangka waktu maksimal kurang lebih 2 bulan, serta menyesuaikan dengan kebutuhan untuk mengulik informasi yang faktual yang mendukung penelitian. Metode yang di gunakan adalah melakukan wawancara terhadap beberapa remaja *gamers*.

### 3. Purposive sampling

Purposive sampling merupakan tehnik pengambilan sampel yang di mana peneliti mencari lalu memilih peserta subjek penelitian secara sengaja, dengan melalui beberapa kriteria yang telah dibuat oleh peneliti tentunya relevan dengan tujuan penelitian .purposive sampling menjadi suatu hal pertimbangan peneliti dalam memilih sampel yang benar-benar memiliki pengalaman yang sesuai fenomena atau masalah yang sedang diteliti.

#### a. Kriteria Sampel

- Remaja : informan yang berumur anatar 14 - 19 tahun
- Bermain *game online* : Informan yang aktif dalam bermain *game*
- Berasal dari kota parepare kecamatan soreang : informan yang berasal dari kota parepare, khususnya kecamatan soreang sesuai dengan lokasi penelitian

- Jenis *game* online yang dimainkan : dalam penelitian ini memfokuskan 2 *game* saja yaitu Mobile legends dan free fire, yang merupakan platform *game* banyak peminat serta player yang toxic.
- Status : masih aktif dalam dunia akademik atau masih aktif sekolah





### C. Fokus Penelitian

Terdapat dua fokus penelitian meliputi: Bagaimana konstruksi bahasa sarkasme itu terjadi dan Bagaimana internalisasi remaja terhadap bahasa sarkasme. Penetapan fokus penelitian ini merujuk pada faktor masalah yang terjadi pada remaja *gamers* untuk mengetahui informasi yang relevan dan tidak relevan.

Pada penelitian ini berfokus pada *Game online, mobile legends bang-bang* dan *free fire*. Dua *game* ini menjadi fokus pada penelitian tersebut dan dua *game* tersebut merupakan *game* yang populer serta peminat yang ramai terutama remaja remaja yang bermain *game online*.

### D. Jenis dan Sumber Data

Metode pengambilan sampel berbentuk *Snowball sampling*, di mana peneliti memulai dengan sejumlah kecil orang yang relevan dengan penelitian dan kemudian meminta mereka untuk merekomendasikan orang lain yang relevan untuk membentuk jaringan sampel yang berkembang seiring waktu. Ketika populasi target sulit ditemukan atau dijangkau, seperti dalam penelitian kelompok marginal atau komunitas yang tersembunyi, metode ini berguna. Memungkinkan peneliti mengakses individu melalui referensi atau rekomendasi dari orang-orang yang telah ditemui sebelumnya, proses ini mirip dengan bola salju yang semakin besar saat berguling menuruni bukit.

Lincoln menyatakan bahwa dalam penentuan sampel pada penelitian konvensional (kuantitatif) sangat berbeda dengan pengumpulan sampel dalam penelitian konvensional (kuntitatif). Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang akurat dan maksimal<sup>30</sup>.

### E. Teknik Pengambilan dan Pengolahan Data

Proses pengumpulan informasi secara sistematis melalui observasi, wawancara, instrumen penelitian, dan triangulasi data.

---

<sup>30</sup> Sugiyono, 'Buku Metode Penelitian Komunikasi.Pdf.Crdownload', 2021, pp. 1-718.

## 1. Observasi

Sesuatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada pada lingkungan sekitar baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam proses yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu perilaku yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan<sup>31</sup>. Tujuan dari observasi adalah untuk mengumpulkan informasi yang tepat dan akurat terhadap suatu objek yang diteliti melalui observasi, peneliti secara langsung mengamati dan merekam apa yang terjadi tanpa melakukan manipulasi atau intervensi terhadap kenyataan yang nampak pada objek.

Observasi pada penelitian ini berfungsi untuk mengekspresikan humor, membangun identitas sosial dalam komunitas *Gamers*, dengan demikian skripsi ini akan mendalami bagaimana konstruksi bahasa sarkasme tersebut terbentuk serta apa saja point yang membentuk bahasa sarkasme itu dibangun. Serta durasi remaja dalam bermain *game online*.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua atau lebih individu yang dilakukan oleh pewawancara dan informan. Selain itu, ada beberapa orang yang berpendapat bahwa wawancara adalah jenis komunikasi lisan terstruktur yang dilakukan oleh dua orang atau lebih<sup>32</sup>, baik secara langsung maupun jarak jauh. Lexy J. Moleong mengatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan

---

<sup>31</sup> Puji Sugiyono; Lestari, *Metode Penelitian KOMUNIKASI Kuantitatif, Kualitatif, Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional*, 2021.s

<sup>32</sup> Asep Nanang Yuhana and Fadlilah Aisah Aminy, 'Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), p. 79, doi:10.36667/jppi.v7i1.357.

tujuan tertentu, tujuan dari wawancara pada penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang mendalam dan detail tentang opini, persepsi, pengalaman, atau pengetahuan informasi terkait dengan topik penelitian.

Hopkins dan Wiriaatmadj, mengatakan bahwa "wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas atau di luar kelas dilihat dari sudut pandang yang lain"<sup>33</sup>, sedangkan Wiriaatmadja mengacu pada "pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu".

Penulis menggunakan wawancaran untuk dapat membantu bagaimana remaja *Gamers* menggunakan bahasa sarkasme dalam bahasa sehari-hari, dan juga kata-kata, intonasi, seperti apa yang muncul pada saat bermain *Game*, hal ini sesuai dengan tujuan peneliti untuk mendalami bagaimana bahasa sarkasme itu terjadi. Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data penelitian, maka peneliti melakukan wawancara secara mendalam melalui tanya jawab secara langsung dengan informan sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> Penerapan Metode Pantau and others, 'Penerapan Metode Pantau, Pangkas, Padukan, Panggil (4p) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Dalam Meringkas Cerita', 2.1 (2017).

Tabel 4.2 : Daftar Nama Informan

No	Nama	Umur	Keterangan
1	Muh Fadhil Alfatiah	16 tahun	Siswa
2	Aan Ferdiansyah	17 tahun	Siswa
3	Muh Yusril Mahendra	17 tahun	Siswa
4	Ery Edi Tya	16 tahun	Siswa
5	Muh Adhyaksa	16 tahun	Siswa

*Sumber : diolah oleh peneliti 2024*

### 3. Dokumentasi

Menurut sugiyono dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah dilewati. Dokumen juga dapat berbentuk tulisan, gambar, atau lukisan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi data yang diambil berupa foto pada saat wawancara dan pada saat observasi. Penelitian ini didokumentasi oleh data yang diperoleh melalui sumber atau objek yang diteliti dan menjadikan bukti yang akurat, mencatat semua yang diperlukan, dokumentasi yang dimaksud ialah, saat melakukan wawancara. Mencatat hal-hal yang menjadi dasar dan sumber yang berkaitan dengan penelitian ini.

Menurut Rubino Rubiyanto, dokumentasi adalah catatan tentang hasil belajar siswa dalam jangka waktu tertentu. Dokumen yang berkaitan dengan partisipan penelitian, seperti yang dinyatakan oleh Goetz dan LeCompte dalam Rochiati Wiriaatmadja, akan menyediakan kerangka data yang mendasar, seperti

catatan rapat, kurikulum dan pedoman pelaksanaan, koreksi dan analisis buku teks, dan arsip penerimaan murid baru<sup>34</sup>.

Alasan peneliti menggunakan teknik dokumentasi adalah, dokumentasi merupakan bukti yang kuat dan akurat, pada saat akan menunjukkan sebuah fakta yang dilakukan saat melakukan peneliti secara langsung dan mudah didapatkan.

#### **E. Snowball sampling**

Metode *Snowball sampling* merupakan metode yang relevan pada penelitian ini, karena sulit diidentifikasi secara langsung kelompok remaja yang bermain *game* secara langsung. Dengan wawancara beberapa remaja yang terpilih untuk memberikan beberapa rekomendasi rekan mereka yang aktif dalam bermain *game* online, dapat mempermudah dalam mengakses informasi serta data yang ingin diperoleh.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Menurut Miles dan Huberman mempersentasikan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga menjenuhkan data<sup>35</sup>. Penting untuk melakukan fase dan tindakan. Berikut untuk analisis kualitatif.

##### **a. Reduksi kata (data Reduction)**

Untuk memperoleh data di lapangan yang jumlahnya banyak, diperlukan pencatatan yang teliti dan rinci, Seperti yang telah dikemukakan, semakin, lama penelitian ke lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks, dan rumit. Dalam proses reduksi data, penting untuk melakukan ringkisan memilah

---

<sup>34</sup> Asrilia. dkk Kurniasari, 'Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013', *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6.3 (2020), p. 3.

<sup>35</sup> A. Praditia, *Metodologi Penelitian Menurut Miles Dan Huberman 1992* (2019).

poin-poin penting dan fokus pada aspek yang relevan, Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Penyajian Data (Data display)

Penyajian data diartikan sebagai skumpulan informasi tersusun yang memberikan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, akan memudahkan penelitian untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c. Penarikan kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan ialah salah satu unsur kegiatan yang dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan dalam penelitian juga diverifikasi. Karena tiap hasil data yang muncul akan di uji kebenarannya dan kesesuaiannya sehingga validitasnya dapat terpenuhi. Kesimpulan dalam penelitian bisa saja dapat menjawab permasalahan yang dikaji, namun bisa saja tidak. Karena kesimpulan dikemukakan dengan sifatnya yang masih sementara, dan akan berubah apabila buktinya telah valid dan konsisten saat peneliti mengumpulkan Kembali datanya di lapangan, kemudian kesimpulan yang dikemukakan akan di sebut dengan kesimpulan yang kedibel.

**G. Uji Keabsahan Data**

Penelitian kualitatif dinyatakan sah apabila memiliki sumber kepercayaan (*Credibility*), keteralihan (*Transferability*), kebergantungan (*Dependability*), dan kepastian (*confirmability*).<sup>42</sup>

1. Keterpercayaan (*Credibility*/ Validasi Internal) Penelitian

Penelitian awal dari suatu data. Data adalah sesuatu aspek penting dalam penelitian, oleh karena itu data harus benar – benar valid. Ukuran suatu validasi terhadap penelitian terdapat alat untuk mengumpulkan data, apakah data itu sudah benar dan tepat, Alat yang menyaring data penelitian kualitatif terletak pada aspek penelitiannya yang dibantu dengan cara interview, dan observasi.

2. Keteralihan (*Transferability/ Validasi Eksternal*)

Validasi eksternal berkaitan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada setting sosial yang berbeda dengan bentuk karakteristik yang hampir sama, dengan hal ini, Nasution mengatakan bahwa, “Bagi penelitian kualitatif transferabilitas tergantung pada si pengguna bawah sampai manakah hasil penelitian itu dapat mereka gunakan dalam konteks atau situasi tertentu”.

3. Kebergantungan (*Dependability/ Reliabilitas*)

Kebergantungan juga disebut audit kebergantungan menunjukkan bahwa penelitian memiliki sifat ketaatan dengan menunjukkan konsistensi dan stabilitas data atau temuan yang dapat direplikasi, Dalam hal ini Susan Stainback menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data yang di temukan.

4. Kepastian (*Confirmability/ Objektivitas*)

Dalam praktiknya konsep, “konfirmasiabilitas (kepastian data) dilakukan member check, triangulasi, pengamatan ulang atas rekaman, pengecekan Kembali, melihat kejadian yang sama di lokasi atau tempat kejadian sebagai bentuk informasi.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, yang sebelumnya telah melakukan observasi lapangan sampai dengan wawancara kepada informan. Hasil yang didapatkan oleh peneliti dengan menganalisis hasil wawancara, lima orang informan yang merupakan remaja yang masih aktif sekolah di kota parepare kecamatan soreang, penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu satu bulan yaitu pada tanggal 19 November 2024 hingga 19 Desember 2024 yang membahas bagaimana remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme serta interlaisasi dan penerimaan remaja *gamers* terhadap bahasa sarakasme.

##### 1. Remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme pada saat bermain *game*

Remaja *gamers* cenderung menggunakan bahasa sarkasme dalam berinteraksi, hal itu tentunya didasari oleh latar belakang yang terjadi setiap remaja *gamers*. dengan menganalisis hasil wawancara menemukan jawaban atas hal itu.

###### a. Latar belakang penggunaan bahasa sarkasme

Hasil wawancara menemukan hal yang menarik tentang latar belakang remaja *gamers* menggunakan bahasa sarkasme dalam berinteraksi yaitu, sifat atau jiwa kompetitif yang membuat remaja *gamers* tersebut yang berharap lebih ingin selalu menang dalam bermain *game*. hal ini sesuai yang di ungkapkan oleh informan:

“saya sering menggunakan bahasa sarkasme, mungkin karena jiwa kompetitif saya yang tinggi, sehingga saya selalu optimis menang dalam bermain *game*, biasanya itu berujung emosi

ketika kalah karena tidak sesuai ekspektasi pada saat bermain game”<sup>36</sup>(FD)

“Terkadang, sikap kompetisi yang saya katakan tadi semakin lama semakin agresif”<sup>37</sup>(ER)

Dari analisis peneliti kedua pernyataan di atas menjelaskan bahwa bahasa sarkasme dalam permainan berasal dari sifat kompetitif remaja gamers yang kuat. Informan mengakui bahwa dorongan terus-menerus untuk memenangkan permainan meningkatkan ekspektasi terhadap kinerja mereka. Ketika hasil permainan tidak sejalan dengan ekspektasi, terutama ketika kekalahan, terjadi perbedaan antara ekspektasi dan hasil, yang menyebabkan reaksi emosional yang tidak menyenangkan tentunya memicu bahasa sarkasme itu sendiri.

Temuan lain yang muncul mengenai latar belakang remaja gamers menggunakan bahasa sarkasme yaitu timbulnya harapan yang tinggi atau ekspektasi yang besar kepada rekan tim, untuk bermain dengan baik tetapi hal sebaliknya terjadi yang membuat informan marah akibat hasil atau kinerja tim yang kurang baik dalam memenangkan game tersebut, hal ini sesuai yang diungkapkan oleh informan:

“Kurangya kerja sama tim dalam memenangkan permainan, yang membuat saya frustrasi, terkadang bahasa sarkasme untuk membuat mereka mengerti”<sup>38</sup>(AN)

Berdasarkan hasil wawancara penelitian, terungkap bahwa penggunaan bahasa sarkasme sering muncul sebagai respons terhadap kurangnya koordinasi dan kerja sama tim. Informan mengungkapkan bahwa frustrasi yang timbul akibat ketidakefektifan kerja sama tim menjadi pemicu utama dalam penggunaan bahasa sarkasme. Fenomena ini menunjukkan bagaimana bahasa sarkasme

---

<sup>36</sup> Muh Fadhil Alfatiah Remaja Gamers Kota Parepare kecamatan soreang, 16 desember 2024

<sup>37</sup> Ery Adi Tya Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

<sup>38</sup> Aan Ferdiansyah Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengekspresikan ketidakpuasan terhadap sesuatu.

Temuan menarik lainnya juga di temukan yang mendasi remaja gamers menggunakan bahasa sarkasme yaitu dilandasi oleh emosi saat remaja gamers menerima bahasa sarkasme yang terkait nama agama. Hal ini sesuai ungkapan oleh informan:

“Saya biasa bicara kasar atau bahasa sarkasme emosipa, tetapi jarang jika emosi, itupi biasanya lawanku waktu bermain game kasar caranya kayak nah hina game”<sup>39</sup>(YS)

“Tekanan dalam bermain game dengan posisi yang tidak baik atau hamper kalah, dapat mengundang emosi. Akibat hasil yang kurang baik, biasanya bahasa sarkasme itu terjadi”<sup>40</sup>(Ad)

Hasil wawancara lebih lanjut menunjukkan bahwa intensitas bermain game dengan penggunaan bahasa dan kontrol emosi pemain sangat berpengaruh. Para informan mengakui kecenderungan mereka untuk menggunakan bahasa kasar dan sarkasme, terutama ketika mereka berada dalam situasi tertekan dalam permainan, seperti ketika mereka hampir kehilangan permainan atau ketika mereka berhadapan dengan lawan yang menggunakan sarkasme yang berlebihan.

#### **b. Bahasa sarkasme sebagai strategi**

Remaja gamers juga memiliki strategi dalam menggunakan bahasa sarkasme, pada saat menggunakan bahasa sarkasme menjadi provokasi untuk tujuan tertentu, baik itu memancing emosi lawan dan membuat musuh mereka frustasi dalam menyelesaikan permainan game. Hal ini sesuai ungkapan oleh informan:

---

<sup>39</sup> MuhYusril Remaja Gamers Kota Parepare kecamatan soreang, 16 desember 2024

<sup>40</sup> Muh Adhyaksa Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

“Pada saat bermain game , saya biasanya membuat musuh saya emosi dalam game dengan mengirim pesan yang menyinggung dengan kalimat ”goblok” untuk memancing emosi musuh saya”<sup>41</sup>(YS)

Hal yang sama disampaikan oleh informan:

“alasan ku itu menggunakan bahasa sarkasme, untuk membuat musuh saya di dalam game frustrasi biar mereka tidak fokus pada permainan tersebut”<sup>42</sup>(FD)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kedua informan mengaku menggunakan bahasa sarkasme untuk memancing emosi pihak musuh, dengan kata “goblok” sebagai strategi provokasi sehingga dapat mengganggu performa lawan mainnya. Hal ini menarik karena informan menggunakan bahasa sarkasme untuk memberikan tekanan psikologis pada lawan mainnya.

Dalam konteks teori ketergantungan media dan konseptual gamers, hal ini menunjukkan bagaimana lingkungan remaja gamers telah menciptakan pola interaksi sosial yang unik dimana komunikasi bahasa sarkasme dianggap sebagai bagian dari strategi permainan. Ketergantungan pada game sebagai media kompetitif telah membentuk persepsi bahwa penggunaan bahasa kasar dan sarkasme adalah alat yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai kemenangan.

Temuan lainnya terkait provokasi, tetapi informan yang menjadi korban atas tekanan yang diberikan oleh lawan mainnya, sesuai yang di ungkapkan oleh informan tersebut:

”saya sering menggunakan bahasa sarkasme ketika bermain dan musuh membuat saya jengkel dengan bahasa sarkasme yang berlebihan”<sup>43</sup>(AD)

Dari pengakuan informan tersebut dapat di simpulkan bahwa strategi provokasi tersebut lumayan sering digunakan remaja gamers, untuk tujuan

---

<sup>41</sup> Muh Yusril Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>42</sup> Muh Fadhil Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>43</sup> Muh Adiyaksa Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

tertentu dan secara sadar memanfaatkan hal ini dengan membuat pihak lainnya kehilangan fokus hingga emosi. Serta memeberikan keuntungan bagi pihak yang menggunakan strategi provokasi tersebut.

### c. Jenis kata bahasa sarkasme

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan penelitian ini, menemukan beberapa bahasa atau kalimat yang sering remaja gamers gunakan dalam bermain game atau berinteraksi dalam game. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh informan:

“biasanya pada saat jaringan kurang bagus saya spontan mengatann jaringan asu dan bahasa sarkasme lainnya seperti, goblok, tai”<sup>44</sup>(AN)

“saya biasanya mengucapkan bahasa atau kata sarkasme kaya tolol, goblok, ajg, dan asu”<sup>45</sup>(FD)

”alasan saya menggunakan bahasa sarkasme untuk mengekspresikan emosi dengan kalimat seperti, ajg dan asu”<sup>46</sup>(AD)

Dari tiga pengungkapan di atas menjelaskan bahwa, setiap remaja gamers memiliki kata atau kalimat bahasa yang sama dan arti yang sama, Informan menunjukkan bahwa mereka sering menggunakan kata-kata kasar dan umpatan seperti "asu", "goblok", "tai", "tolol", dan "ajg" (anjing) sebagai bentuk ekspresi spontan. Serta analisis mendalam yang menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kasar tersebut bukan sekadar pilihan bahasa biasa, tetapi mencerminkan tingkat frustrasi dan ketidakpuasan pemain.

### d. Dampak negatif bermain game

Temuan lain dari hasil observasi yang menyatakan bahwa ada beberapa factor dampak bermain game terhadap remaja gamers, berdasarkan hasil

<sup>44</sup>Aan Ferdiansyah Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 16 desember 2024

<sup>45</sup> Muh fadhil Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 16 desember 2024

<sup>46</sup> Muh Adiyaksa Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 17 desember 2024

wawancara remaja cenderung stres dan bahkan emosi kepada diri sendiri akibat dampak bermain game online. Hal ini sesuai dengan pernyataan informan:

“Menurut saya sedikit berpengaruh, saya biasanya mudah stress pada saat bermain game dan hasilnya tidak memuaskan dan biasanya saya emosi kepada diri saya sendiri”<sup>47</sup>(YS)

“Pada saat saya emosi, dengan menggunakan bahasa sarkasme kediri sendiri dengan mengatakan “anak anjing”<sup>48</sup>(AD)

Berdasarkan ungkapan dari kedua informan, mereka mengakui bahwa tekanan serta stress menjadi dampak negatif, Fenomena ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada game sebagai sumber hiburan dalam bermain game, telah menciptakan tekanan psikologis, yang muncul dalam bentuk komunikasi self-deprecating dan penggunaan bahasa kasar terhadap diri sendiri. Dalam konteks ketergantungan media serta konsep bahasa sarkasme, Ketergantungan pada game sebagai sumber hiburan dan prestasi telah menciptakan tekanan psikologis yang manifestasinya muncul dalam bentuk komunikasi self-deprecating dan penggunaan bahasa kasar terhadap diri sendiri.

## **2. Penerimaan dan interlalisasi bahasa sarkasme terhadap remaja gamers**

Pada penelitian ini juga mengukur sejauh mana dan bagaimana remaja gamers menerima bahasa sarkasme dalam kehidupannya, sesuai hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan untuk menjawab bagaimana penerimaan dan interlalisasi remaja gamers tersebut terhadap bahasa sarkasme.

### **a. Internalisasi**

Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti juga menemukan bagaimana remaja gamers membedakan dunia maya dan dunia nyata untuk

---

<sup>47</sup> Muh Yusril Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>48</sup> Muh Adhyaksa Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

tidak terlalu intensitas terhadap pengaruh media game online. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh informan:

“Tidak ji juga, karena saya bisa bedakan mana dunia nyata dan dunia game yang saya mainkan, jadi tidal adaji efeknya menurut ku”<sup>49</sup>(AN)

Dari ungkapan informan tersebut dengan analisis peneliti dapat menyimpulkan, bahwa remaja gamers memiliki kesadaran akan dampak negatif akibat memprioritaskan dunia game ketimbang dunianya sendiri. Teori konstruksi sosial dengan konsep gamers, menejelaskan bahwa pentingnya kehidupan realitas untuk mecakup aspek kehidupan. termasuk bahasa dan nilai norma.

Temuan lainnya juga menjawab bagaimana penerimaan dan interlaisasi remaja gamers terhadap bahasa sarkasme, yaitu hasil wawancara yang menemukan bahwa adanya ungkapan remaja gamers, yang cuek akan bahasa sarkasme terhadap dia dan tidak begitu mempermasalahkannya. Hal ini sesuai ungkapan informan:

“Pada saat orang lain menggunakan bahasa sarkasme kepada saya, saya biasanya lebih cuek dan tidak membalasnya”<sup>50</sup>(ER)

“Saya tidak masalah ketika orang lain menggunakan bahasa sarkasme ke saya, karena saya juga menggunakan bahasa sarkasme ke oranglain”<sup>51</sup>(AD)

“Jika orang lain menggunakan bahasa sarkasme kepada saya, saya tidak masalah, jika masih wajar”<sup>52</sup>(AN)

Dengan menganalisis ungkapan ketiga informan tersebut, dapat di simpulkan, respon dan sikap individu terhadap bahasa sarkasme yang mereka terima, tidak sepenuhnya di anggap serius. Tetapi para remaja gamers juga ada

---

<sup>49</sup> Aan Ferdiansyah Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 16 desember 2024

<sup>50</sup> Ery Adi Tya Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 17 desember 2024

<sup>51</sup> Muh Adhyaksa Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 17 desember 2024

<sup>52</sup> Aan Ferdiansyah Remaja Gamers *Kota ParepareKecamatan Soreang*, 16 desember 2024

yang cuek dan tidak begitu mempermasalahkannya. Temuan ini menjelaskan bahwa remaja gamers dapat menerima bahasa sarkasme sesuai konteks yang mereka pahami serta jika hal itu masih wajar menurut informan. Dalam konteks konstruksi sosial dengan konsep bahasa sarkasme, hal ini menunjukkan suatu bentuk adaptasi tentang konstruksi makna yang mereka gunakan.

Melalui tahap wawancara temuan lainnya yang didapatkan yaitu bagaimana remaja gamers juga menjadikan suatu hal menjadi positif dalam konteks bermain game, hal ini sesuai yang di ungkapkan informan:

“saya tetap mendapatkan pelajaran positif contohnya, bagaimana menerima kekalahan dan menghargai pendapat orang lain”<sup>53</sup>(AD)

Berdasarkan pernyataan di atas bagaimana remaja gamers tersebut mendapatkan pembelajaran serta nilai positif dalam bermain game, hal ini berbanding terbalik mengenai dampak negatif yang dialami remaja gamers ketika memiliki ketergantungan dalam bermain game, hal ini terjadi akibat proses sikap karakter remaja yang lebih dewasa dan menerima relitas yang terjadi dan menjadikannya pembelajaran serta pengalaman selama bermain game.

#### **b. intensitas**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, temuan tentang seberapa sering remaja gamers menghabiskan waktu dalam bermain game, hasil wawancara mengngatakn remaja gamers menghabiskan paling lama 2 sampai 5 jam sehari dan paling sedikit 1 atau 2 jam seharinya, hal ini sesuai ungkapan informan:

“biasanya sepulang sekolah 1 sehari jam sehari, terus kalau libur sekolah biasanya 1 sampai 3jam dalam sehari, tergantung kemauan kuji biasa, karena waktu mainku itu biasa juga kubatasi karena tugas sekolah”<sup>54</sup> (AN)

---

<sup>53</sup> Muh Adyaksa Remaja Gamers Kota ParepareKecamatan Soreang, 17 desember 2024

<sup>54</sup> Aan Ferdiansyah Remaja Gamers Kota ParepareKecamatan Soreang, 16 desember 2024

“Terus kalau soal jam main game ku itu paling lama 2 jam dalam sehari karena biasanya adaji juga saya kerja yang lain”<sup>55</sup>(YS)

“Biasanya to saya bermain game sehari itu 2 jam lamanya, tetapi misalnya kalau tidak ada pekerjaan lain. Bisaka habiskan 5 jam seharin bermain game”<sup>56</sup>(FD)

Berdasarkan tiga pernyataan di atas, terdapat beberapa remaja gamers menghabiskan 1 sampai 3 hingga 5 jam untuk bermain game, ungkapan beberapa informan juga mengutamakan akademik terdahulu sebelum bermain game, dan informan yang mengerjakan pekerjaan yang lain dahulu sebelum bermain game. Temuan ini dapat menjelaskan bahwa remaja gamers tidak sepenuhnya terus menerus menghabiskan waktunya hanya di depan layar dengan hanya bermain game, tetapi remaja gamers juga masih memikirkan menegani hal lain seperti tugas sekolah dan pekerjaan lainnya.

### c. Sarkasme mengelolah emosi

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti, temuan mengenai apakah bahasa sarkasme dapat mengelolah emosi atau mengekspresikan emosi pada saat bermain game, hal ini sesuai ungkapan pada informan:

“Benar, pada saat posisi frustrasi di saat bermain game dan sedang kalah, kalimat sarkasme seperti anak babi, anak setang, biasanya mengubah rasa emosi tadi jadi lebih sedikit tenang”<sup>57</sup>(AN)

“saya sering menggunakan bahasa sarkasme pada saat frustrasi dan emosi, perasaan biasanya lebih tenang sedikit setelah mengeluarkan emosi saya dengan bahasa sarkasme”<sup>58</sup>(AD)

“Biasanya fikiran saya tidak terkontrol sehingga mengucapkan game asu, tapi mengucapkannya kediri sendiri. Biasanya setelah saya mengekspresikan emosi, perasaan saya lebih rilex”<sup>59</sup>(ER)

<sup>55</sup> Muh Yusril Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>56</sup> Muh Fadhil Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>57</sup> Aan Ferdiansyah Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>58</sup> Muh Adyaksa Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

<sup>59</sup> Ery Adi Tya Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

Berdasarkan ungkapan dari 3 informan, dapat di simpulkan remaja gamers menjadikan bahasa sarkasme sebagai bentuk meluapkan aserta mengelolah emosi yang terjadi akibat latar belakang masing-masing remaja gamers. Mereka dengan sadar mengungkapkan hak itu sebagai cara melepaskan emosi negatif, hal ini didasari prilaku dan bahasa dalam konteks gamers, temuain ini menarik sebab didasarkan frustasi dan emosi pada saat bermain game, sehingga peran bahasa sarkasme untuk menjadi pelampiasan guna untuk meredakan emosi. Remaja gamers menjadikan fenomena ini menjadi realitas dalam komunitas remaja gamers.

#### **d. Batas penerimaan bahasa sarkasme**

Dari hasil wawancara yang telah di lakukan , temuan mengenai bahwa remaja gamers memang cuek serta tidak meghiraukan bahasa sarkasme yang di lontarkan kedia, tetapi temuan hasil wawancara ini menyatakan bahwa ada batasan atau kata sarkasme yang tidak mereka terima pada saat berinteraksi dalam game maupun diluar game,. Hal ini di ungkapkan oleh informan:

“tersinggung bawhkan marah jika sarkasme nya bawa nama orang tua dan agama, karena itu bukan candaan, karena ada saja yang menggunakan bahasa sarkasme yng berlebihan”<sup>60</sup>(FD)

“tidak masalah jika orang lain menggunakan bahasa sarkame kepada saya, tetapi bahasa sarkasme yang digunakan tidak menghina seperti anak haram, otomatis orang tua saya ikut jug tentunya membuat saya marah”<sup>61</sup>(AD)

“Tentu saja jika bahasa sarkasme leboh kea rah sensitif seperti, keluarga atau fisikseseorang, tentunya itu bisa membuat sakit hati”<sup>62</sup>(ER)

Berdasarkan 3 pernyataan dari hasil wawancara tersebut, menjelaskan remaja gamers dapat menrima bahasa sarkasme yang mereka sepakati seperti

<sup>60</sup> Muh Fadhil Remaja Gamers Kota ParepareKecamatan Soreang, 16 desember 2024

<sup>61</sup> Muh Adyaksa Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

<sup>62</sup>Ery Adi Tya Remaja Gamers Kota Parepare Kecamatan Soreang, 17 desember 2024

anjing, bododh, dan gblok merupakan bahasa sarkasme yang biasa serta cuek dan tidak begitu peduli. Tetapi temuan dari hasil wawancara ini, remaja gamers tidak merima bahasa sarkasme seperti menghina agama, orang tua, dan fisik seseorang, bagi neraka itu bukan suatu candaan yang pantas. Konstruksi sosial dalam konteks tutur kata dalam islam, realitas dalam berbahasa tentunya harus sesuai ajaran agama terkhusus islam, tentunya bahasa seharusnya yang dapat diterima, mudah dipahami serta tidak menyakiti perasaan orang.

Proses internalisasi terlihat dari bagaimana individu telah mengadopsi nilai-nilai sosial dan religius ini dalam membentuk sikap mereka terhadap bahasa sarkasme. Mereka telah menginternalisasi pemahaman bahwa meskipun sarkasme mungkin dapat diterima dalam beberapa konteks, ada batasan-batasan moral dan etika yang tidak dapat di terima.

Temuan ini menunjukkan bagaimana konstruksi sosial tentang bahasa sarkasme tidak berdiri sendiri, tetapi terikat dengan nilai-nilai budaya dan agama yang lebih luas. Para responden menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang dampak emosional dan sosial dari penggunaan bahasa sarkasme yang melewati batas, terutama ketika menyentuh aspek-aspek sensitif dalam kehidupan seseorang. Hal ini juga menegaskan bahwa dalam konteks sosial dan religius, kebebasan berekspresi tetap memiliki batasan-batasan yang perlu dihormati untuk menjaga harmoni sosial dan menghindari konflik interpersonal yang tidak perlu.

## **B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Membahas hasil wawancara yang telah diperoleh dari data yang terkait penelitian ini, penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media dan teori konstruksi sosial, untuk merujuk pada bagaimana remaja *gamers* mengkonstruksikan bahasa sarkasme dalam bermain *game* serta teori yang kedua untuk melihat bagaimana interlaisasi dan penerimaan bahasa sarkasme pada remaja *gamers* tersebut.berikut pemabahasannya.

### **1. Remaja mengkonstruksikan bahasa sarkasme pada saat bermain *game***

Teori yang digunakan pada rumusan masalah pertama yaitu ketergantungan media sebagai teori utama untuk menjawab bagaimana remaja mengkonstruksi bahasa sarkasme pada saat bermain *game*, sesuai pertanyaan yang ada di instrument penelitian, peneliti membahas hasil wawancara yang telah dilakukan untuk menjawab hasil penelitian ini.

Remaja gamers memiliki beberapa faktor latar belakang mengapa remaja gamers menggunakan bahasa sarkasme pada penelitian ini, sesuai dengan hasil wawancara faktor pertama soal sifat kompetitif, harapan kepada tim yang tinggi untuk hasil kerja sama yang baik, dan serta emosi saat bahasa sarkasme membawa nama gama yang tentunya bukan hal untuk dijadikan candaan atau menyinggung.

Dalam konteks teori ketergantungan media memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya suatu efek media massa. Di sini media massa dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat atau kelompok<sup>63</sup>, terkait temuan ini menunjukkan bagaimana keterlibatan intensif dalam *game* dapat mempengaruhi perilaku dan cara berkomunikasi seseorang.

---

<sup>63</sup> Achmad Husen Nuning Indah Pratiwi, 'Jurnal The Source, Vol. 3, No. 1, Bulan Juni 2021', *Jurnal The Source*, 3.1 (2021), pp. 27–33.

Pertama, sifat kompetitif yang kuat di kalangan remaja gamers menjadi salah satu faktor fundamental dalam munculnya bahasa sarkasme. Dorongan yang intens untuk memenangkan permainan menciptakan ekspektasi tinggi terhadap kinerja diri sendiri maupun tim. Ketika hasil permainan tidak sesuai dengan ekspektasi tersebut, terutama dalam situasi kekalahan, terjadi kesenjangan kognitif yang memicu reaksi emosional negatif.

Kedua, dinamika kerja sama tim menjadi faktor signifikan dalam penggunaan bahasa sarkasme. Kurangnya koordinasi dan ketidak efektifan kerja sama tim sering kali menjadi pemicu frustrasi yang mendorong penggunaan bahasa sarkasme. Bahasa sarkasme dalam konteks ini berfungsi sebagai saluran komunikasi untuk mengekspresikan ketidakpuasan terhadap kinerja tim. Sehingga memicu dampak Negatif seperti Pada game banyak terdapat istilah-istilah yang terkadang hanya sesama gamers kebanyakan ada unsur menghina gamer lain. Dampak negatifnya karena menggunakan istilahistilah tertentu untuk menghina gamer lain<sup>64</sup>. Hal ini menunjukkan bagaimana bahasa sarkasme telah berkembang menjadi alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan kritik dan ketidakpuasan dalam konteks gaming.

Ketiga, penggunaan bahasa sarkasme dan kontrol emosi pemain. Para informan mengakui bahwa semakin intens mereka bermain, semakin tinggi kecenderungan mereka untuk menggunakan bahasa kasar dan sarkasme, terutama dalam situasi tertekan seperti ketika hampir kalah atau menghadapi lawan yang provokatif. Ketergantungan pada game online, game Salah satu perkembangan teknologi kontemporer adalah permainan online. ada di seluruh dunia. Game online adalah permainan yang dimainkan di depan PC atau

---

<sup>64</sup> Ardian Dwi Praba, 'Dampak Game Online Bagi Penggunaanya Fahlepi', *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4.2 (2018), pp. 6–13 <<https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>>.

komputer melalui jaringan internal<sup>65</sup>. sebagai media hiburan telah menciptakan pola interaksi yang membentuk perilaku komunikasi tertentu, di mana bahasa sarkasme menjadi bagian integral dari pengalaman gaming.

Remaja gamers juga menjadikan bahasa sarkasme sebagai staregis provokasi bahwa penggunaan bahasa sarkasme dalam konteks gaming telah berkembang menjadi strategi kompetitif yang disengaja dan sistematis. Temuan ini mengungkapkan temuan dalam penggunaan bahasa sarkasme yang lebih dari sekadar ekspresi emosi spontan, melainkan sebagai alat taktis untuk mencapai keunggulan dalam permainan. Aspek yang menarik dari temuan ini adalah bagaimana para informan menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi dalam menggunakan strategi provokasi ini. Mereka memahami bahwa membuat lawan kehilangan fokus dan terpancing emosi dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi mereka.

Bahasa sarkasme dapat menunjukkan perasaan tertentu, seperti kesan baik, buruk, atau senang. Gaya bahasa juga dapat menunjukkan karakter atau kepribadian seseorang yang menggunakannya<sup>66</sup>. Bahasa yang baik memungkinkan penilaian yang baik, sementara bahasa yang buruk memungkinkan sarkasme, yang digunakan oleh informan dalam hasil penelitian ini yaitu, Berdasarkan hasil analisis wawancara penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pola penggunaan bahasa sarkasme yang konsisten di kalangan remaja gamers. Para informan menunjukkan kesamaan dalam pemilihan kata-kata kasar dan umpatan seperti "asu", "goblok", "tai",

---

<sup>65</sup> Fauzi Almutazam and Irman Irman, 'Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah', *KINEMA: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran*, 1.2 (2022), p. 101, doi:10.31958/kinema.v1i2.8385.

<sup>66</sup> Navilatur Rohma Sindi Rahmalatul Ramadhani <sup>1</sup>, Dwita Septiamanda Putri <sup>2</sup>, 'ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA SARKASME DI LINGKUNGANMAHASISWA Sindi', *Ayan*, 15.1 (2024), pp. 37–48.

"tolol", dan "ajg" (anjing) yang digunakan sebagai bentuk ekspresi spontan dalam berinteraksi dalam game.

Penggunaan bahasa sarkasme tersebut bukan sekadar pilihan kata acak, tetapi tingkat frustrasi dan ketidakpuasan yang dialami para pemain. Dalam perspektif teori ketergantungan media, fenomena ini menggambarkan bagaimana keterlibatan intensif dalam interaksi pada saat bermain game telah membentuk pola komunikasi tertentu di kalangan remaja gamers tersebut.

Segala sesuatu tentu ada positif dan negatifnya, dalam konstek bahasa sarkasme serta ketergantungan media game online dapat memberikan efek negatif, hal ini menimbulkan dampak psikologis yang signifikan pada para pemainnya. Para informan mengakui bahwa aktivitas gaming yang intensif sering kali menghasilkan tekanan dan stres yang kemudian termanifestasi dalam bentuk perilaku komunikasi yang negatif. Terutama pernyataan salah satu informan yang mudah stress dan menggunakan bahasa sarkasme kedirinya sendiri, mungkin itu adalah bentuk protes akibat ekspektasi yang tidak sesuai sehingga bahasa menyalahkan diri sendiri.

Dalam konteks teori ketergantungan media, temuan ini menggambarkan bagaimana game sebagai media hiburan telah menciptakan lingkaran tekanan psikologis yang kompleks. Ketika game tidak lagi sekadar sarana hiburan tetapi juga menjadi sumber kompetisi yang membuat remaja gamers mudah stress dan emosi, dari kegagalan dalam permainan dapat memicu respons emosional negatif yang diarahkan ke dalam. Penggunaan bahasa kasar terhadap diri sendiri, menjadi frustrasi dan kekecewaan terhadap performa pribadi.

## **2. Penerimaan dan interlalisasi remaja gamers terhadap bahasa sarkasme**

Pada rumusan masalah kedua menggunakan teori konstruksi sosial untuk merujuk penerimaan dan realitas remaja gamers terhadap bahasa sarkasme dalam berinteraksi, sesuai hasil wawancara yang telah dilakukan

Bagaimana respon remaja gamers terhadap bahasa sarkasme yang di tujukan kepada mereka dari hasil wawancara, remaja gamers memiliki kesadaran yang baik tentang dampak negative ketika mementing dunia game ketimbang dunia para remaja tersebut, adanya kesadaran bahwa remaja gamers dapat membedakan mana dunianya dan dunia game yang dia mainkan, hal ini sejalan dengan teori konstruksi sosial yang menekankan pentingnya realitas kehidupan dalam memebentuk pemahaman dan prilaku. Serta remaja gamers mengadaptasi bahasa sarkasme itu sendiri, beberapa informan mangatakan mereka memahami dan menerima bahasa sarkasme sesuai dengan konteks yang mereka pahami

Hal yang menarik, penelitian ini juga mengungkapkan adanya proses pembelajaran dan pemerolehan nilai-nilai positif seperti mengambil hikmanya dan belajar menghargai, di kalangan remaja gamers. Melalui pengalaman bermain game, para remaja mengalami proses pendewasaan karakter yang memungkinkan mereka untuk lebih bijak dalam menyikapi realitas. Dalam kerangka teori konstruksi sosial, hal ini menggambarkan bagaimana interaksi sosial dan pengalaman dalam dunia gaming berkontribusi pada pembentukan nilai dan norma yang diadopsi oleh para remaja.

Remaja gamers cenderung menghabiskan waktu dalam bermain game 1,2 hingga 5 jam lamanya dalam sehari, sesuai ungkpan informan, dapat disimpulkan bahwa iremaja gamers memiliki pola komsumsi waktu masing-masing dlam intensitas bermain game, temuanlainnya bagaimana remaja gamer memprioritaskan kegiatan akademiknya serta pekerjaan lain ketimbang yang mereka dahulukan sebelum bermain game, dalam konstruksi sosialmremaja mengkonstruksi perspektif mereka tentang hal yang serusnya lebih oenting

untuk di lakukan antara dunia game dengan realitas kehidupan sosial mereka. Dalama konsep gamers Gamer adalah seseorang yang mencintai game, rela berkorban untuk kepuasan didalam game atau menjadikan game bagian dari hidupnya dan menghabiskan sebagian besar waktunya dan hanya untuk bermain game. Bermain game berlebihan akan mengganggu aktivitas pendidikan, kesehatan, dan sosial dalam lingkungan<sup>67</sup>, hal ini meunjukkan ada perkembangan dari remaja gamers cenderung kecanduan dalam bermain game sehingga tidak produktif dengan hal hal penting lainnya, remaja gamers dalam penelitian ini tdpap mengelola waktunya.

Hal ini didasari tentang teori konstruksi sosial yang merujuk pada relaitas yang perlu di prioritaskan karena hal itu lebih penting ketimbang dunia game. Konsep gamers, ini merupakan suatu temuan menarik tentang memprioritaskan sesuatu yang seharusnya. Dengan konsep gamers remaja gamers biasanya menghabiskan waktu di depan layar saja dengan intensitas bermainnya hanya habis dalam bermain game, tatapi hal itu tidak selama terjadi kepada remaja gamers.

Bahasa sarkasme menjadi pengelolah emosi, remaja gamers mengekspresikan emosinya melalui bahasa sarkasme pada saat merasa frustrasi atau emosi pada saat bermain game, fenomena ini merupakan temuan unik tentang bagaimana bahasa sarkasme berperan sebagai pengelolah emosi, hasil wawancara mengatakan ketika marah,emosi remaja merasa lega serta lebh tenang setelah mengekspresikan emosinya melalui bahasa sarkasme. selama masih dalam batas-batas yang dapat diterima. Para remaja gamers memahami bahwa penggunaan bahasa sarkasme dalam konteks ini bukan semata-mata

---

<sup>67</sup> Deni Hansen Limbeng and others, 'Sleep Quality and Attentional Function in Adolescent Gamers Aged 13-14 Years in Makassar', *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)*, 6.1 (2024), pp. 55–65, doi:10.36590/jika.v6i1.575.

untuk menyakiti atau merendahkan orang lain, melainkan sebagai cara untuk mengelola dinamika emosional yang muncul dalam pengalaman bermain game.

Para remaja gamers Beberapa game online mengharuskan seseorang berkonsentrasi pada satu hal yang Dia menganggapnya menarik. Selama bermain, pemain harus menyelesaikan sejumlah tugas, mencari celah untuk dilewati, dan memantau perkembangan permainan. Game yang lebih sulit membutuhkan konsentrasi yang lebih tinggi<sup>68</sup>. Hal ini memberi tekanan serta memicu terjadinya emosi.

Remaja gamers telah mengkonstruksi ulang makna bahasa sarkasme menjadi mekanisme pelepasan tekanan yang lebih dapat diterima dalam konteks gaming, dibandingkan dengan bentuk-bentuk pelampiasan emosi yang lebih destruktif. konstruksi sosial bahasa sarkasme dalam komunitas gaming telah menciptakan suatu mekanisme coping yang unik, dimana para remaja dapat mengekspresikan dan mengelola emosi mereka melalui cara yang telah diterima dan dipahami bersama dalam komunitas tersebut.

Ada tiga tahap mengkonstruksi bahasa yaitu: Pertama, tahap eksternalisasi, dimana para remaja gamers mengekspresikan emosi mereka melalui penggunaan bahasa sarkasme. Ekspresi ini muncul sebagai respons terhadap berbagai situasi frustrasi dan tekanan emosional yang dialami selama bermain game. Bahasa sarkasme menjadi medium untuk "mengeluarkan" emosi negatif tersebut, Kedua, tahap objektivasi, dimana penggunaan bahasa sarkasme sebagai mekanisme pelepasan emosi telah menjadi realitas objektif yang diterima dalam komunitas gaming. Praktik ini telah menjadi semacam kesepakatan tidak tertulis dan dipahami sebagai bagian dari "budaya gaming" itu sendiri. etiga, tahap internalisasi, dimana para remaja gamers telah menginternalisasi pemahaman bahwa penggunaan bahasa sarkasme merupakan

---

<sup>68</sup> Anisrul Waqi and Sahrnun Nisa, 'Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Ahkam*, 3.2 (2024), pp. 567–74, doi:10.58578/ahkam.v3i2.3205.

cara yang "normal" dan "dapat diterima" untuk mengelola emosi dalam konteks gaming. Sesuai proses terjadinya konstruksi sosial Konstruksi yang hadir melalui tindakan dan interaksi individu, secara terus menerus terhadap kenyataan (realitas) yang dimiliki dan dialami bersama dengan individu lain secara subjektif<sup>69</sup>, Mereka memahami bahwa praktik ini merupakan bagian dari realitas sosial dalam komunitas mereka.

Bahasa sarkasme yang sering digunakan oleh remaja gamers tidak sepenuhnya mereka terima, berdasarkan hasil wawancara remaja gamers hanya menerima dan tidak begitu memperdulikan bahasa sarkasme seperti anjing, babi, tai, dan goblok, tetapi yang hal yang perlu kita tahu bahwa ternyata ada batasan penggunaan atau bahasa sarkasme yang remaja gamers tidak menerimanya. dalam penggunaan dan penerimaan bahasa sarkasme di kalangan remaja gamers, terutama ketika dikaitkan dengan nilai-nilai sosial, budaya, dan religious, keluarga serta fisik, merupakan sesuatu yang sensitive untuk di jadikan bahan sarkasme.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa remaja gamers telah membangun pemahaman kolektif tentang batasan-batasan dalam penggunaan bahasa sarkasme. Mereka membuat kategorisasi yang jelas antara bahasa sarkasme yang "dapat diterima" dan yang "tidak dapat diterima" dalam komunitas mereka. Kata-kata seperti "anjing", "bodoh", dan "goblok" telah mengalami proses normalisasi dan dianggap sebagai bagian dari kosakata gaming yang biasa.

Pada dasarnya teori konstruksi sosial dalam konteks komunikasi yang terjadi dalam diri individu, melibatkan proses berpikir, pemahaman diri, dan persepsi hal ini menunjukkan bagaimana proses eksternalisasi dalam teori

---

<sup>69</sup> Okamaisya Sugiyanto, 'Perempuan Dan Revenge Porn: Konstruksi Sosial Terhadap Perempuan Indonesia Dari Perspektif Viktimologi', *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 2.1 (2021), pp. 22–31, doi:10.22146/jwk.2240.

konstruksi sosial telah membentuk realitas objektif<sup>70</sup>, dalam komunitas gaming dalam memilih bahasa sarkasme. Tetapi nilai bahasa sarkasme tidak di terima baik itu menurut bahasa sarkasme di kalangan remaja yang mereka terima adalah hal yang buruk dalam berkomunikasi serta interaksi dalam game.

Dalam tahap internalisasi, para remaja gamers telah mengintegrasikan pemahaman ini ke dalam kesadaran individual mereka. Mereka tidak hanya memahami apa yang "boleh" dan "tidak boleh" diucapkan, tetapi juga menyadari dampak sosial dan emosional dari penggunaan bahasa sarkasme yang melewati batas. Ini mencerminkan tingkat kematangan sosial yang cukup tinggi dalam komunitas gaming.

Proses objektivasi dalam konstruksi sosial terlihat dari bagaimana para remaja gamers secara kolektif memahami dan menyepakati bahwa beberapa bentuk bahasa sarkasme adalah tabu dan tidak dapat diterima. Ini menunjukkan bahwa meskipun dunia gamers sering dianggap sebagai ruang yang lebih bebas dan informal, tetap ada batasan-batasan moral dan etika yang dipertahankan.

Konstruksi sosial menekankan kesadaran membuat seseorang lebih mengenal dirinya ketika menghadapi kenyataan tertentu, pengetahuan ialah aktivitas yang membuat kenyataan menjadi kurang lebih diungkapkan<sup>71</sup>, dalam konteks tutur kata dalam islam, realitas dalam berbahsa tentunya harus sesuai ajaran agama terkhusus islam, tentunya bahasa seharusnya yang dapat diterima, mudah dipahami serta tidak menyakiti perasaan orang.

Proses internalisasi terlihat dari bagaimana individu telah mengadopsi nilai-nilai sosial dan religius ini dalam membentuk sikap mereka terhadap bahasa sarkasme. Mereka telah menginternalisasi pemahaman bahwa meskipun

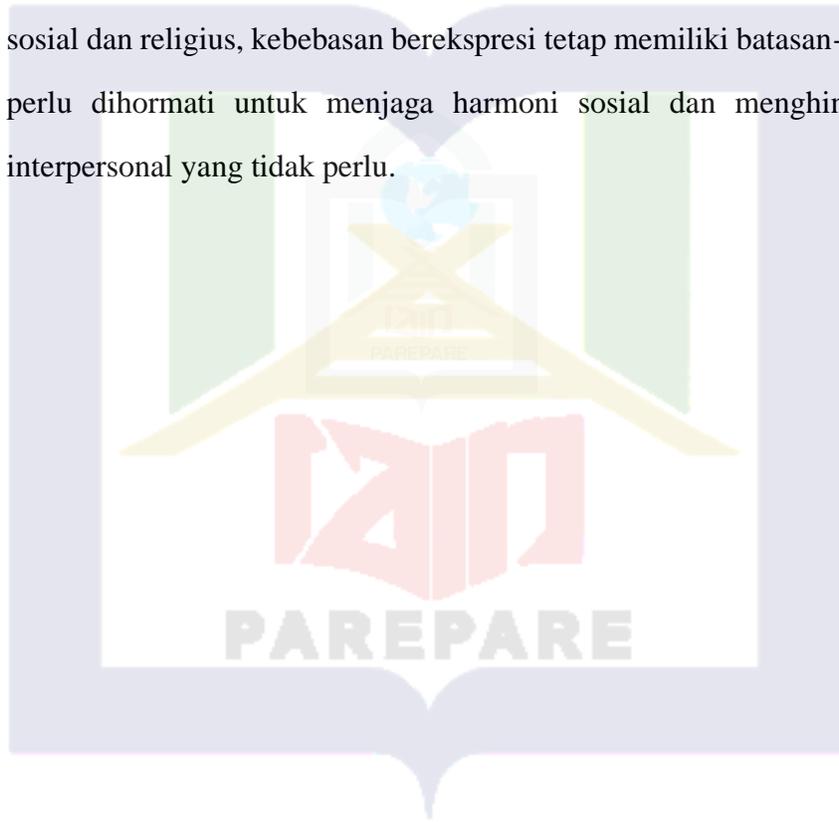
---

<sup>70</sup> Achmad Suhendra Hadiwijaya, 'Sintesa Teori Konstruksi Sosial Realitas Dan Konstruksi Sosial Media Massa', *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Pembangunan Daerah*, 11.1 (2023), pp. 75–89, doi:10.33592/dk.v11i1.3498.

<sup>71</sup> Fajriatul Kamelia and Lukman Nusa, 'Bingkai Media Online Coverage of Indonesia ' s Debt in an Online', *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2018), pp. 10–16, doi:10.21070/kanal.v.

sarkasme mungkin dapat diterima dalam beberapa konteks, ada batasan-batasan moral dan etika yang tidak dapat di terima.

Temuan ini menunjukkan bagaimana konstruksi sosial tentang bahasa sarkasme tidak berdiri sendiri, tetapi terikat dengan nilai-nilai budaya dan agama yang lebih luas. Para responden menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang dampak emosional dan sosial dari penggunaan bahasa sarkasme yang melewati batas, terutama ketika menyentuh aspek-aspek sensitif dalam kehidupan seseorang. Hal ini juga menegaskan bahwa dalam konteks sosial dan religius, kebebasan berekspresi tetap memiliki batasan-batasan yang perlu dihormati untuk menjaga harmoni sosial dan menghindari konflik interpersonal yang tidak perlu.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan serta memahami hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja *Gamers* Kota Parepare Kecamatan Soreang:

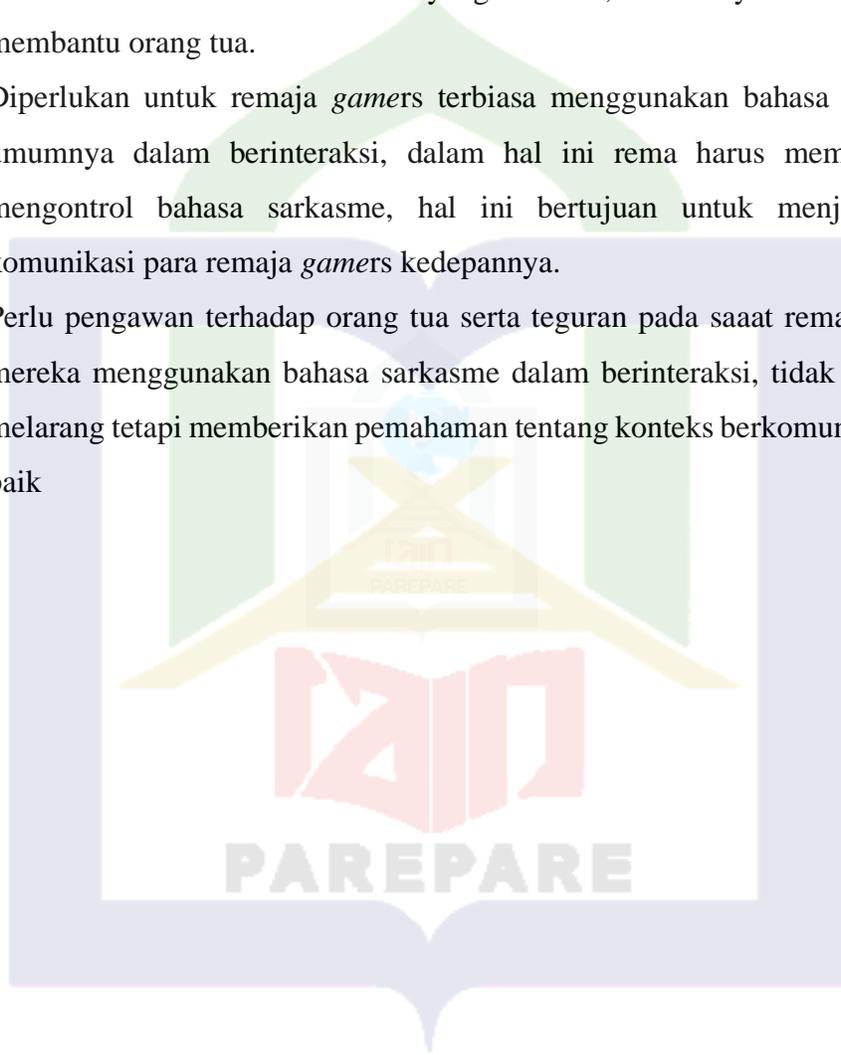
1. Dalam pembahasan mengenai bagaimana remaja mengkonstruksi bahasa sarkasme pada saat bermain game, dengan teori ketergantungan media yang menjadi teori utama, dapat peneliti simpulkan dengan menganalisis hasil wawancara, dengan mengetahui latar belakang akar masalah yang timbul sebelum terjadinya bahasa sarkasme seperti jiwa kompetitif yang tinggi sehingga remaja menjadi agresif, serta harapan atau ekspektasi terhadap tim yang besar dan pemicu emosi akibat bahasa sarkasme yang berlebihan dapat merujuk bahwa remaja gamers cenderung menggunakan sarkasme sebagai cara untuk berkomunikasi dan mengekspresikan berbagai emosi, mulai dari kekecewaan dengan mengtaakan asu, babi hingga stress ketika mereka kalah pada saat bermain game, kemarahan ketika mereka menghadapi situasi yang tidak menyenangkan dengan mengatakan anjing, goblok, hingga kegembiraan ketika mereka menang dan menggunakan bahasa sarkasme seperti terlalu gampang, dengan tujuan ke pihak musuh untuk menyinggung musuh pada saat dalam game.
2. Pada bagian pembahasan mengenai penerimaan dan interlalisasi gamers terhadap bahasa sarkasme pada remaja gamers yang digunakan dengan teori konstruksi

sosial sebagai teori kedua yang mengukur sejauh mana bahasa sarkasme diterima oleh remaja gamers dan interlalisasi atau sesuatu yang terjadi melalui pikiran serta perasaan saat menggunakan bahasa sarkasme, remaja gamers ini menerima bahasa sarkasme sebagai sesuatu yang wajar pada saat bermain dan berinteraksi dalam game dan remaja gamers menganggapnya normal dan tidak terlalu mempermasalahkannya. Konsep ini menunjukkan bahwa ada perubahan dalam cara orang berkomunikasi di dunia gaming tentang apa yang dianggap normal atau dapat diterima. tetapi perlu diketahui bahwa meskipun remaja gamers menganggap bahasa sarkasme adalah hal yang wajar contohnya seperti, "asu" "goblok" "anjing" tetapi masih ada batasan dalam berbahasa sarkasme, ketika bahasa sarkasme berlebihan seperti membawa agama, ras serta orang tua, menurut hasil wawancara serta menganalisis para jawaban informan, para remaja gamers mengaku marah dan tidak menerima bahasa sarkasme seperti itu. Pada rumusan masalah kedua terkait konseptual bahasa sarkasme, tuturkata dalam islam serta remaja gamers berperan penting. sebab dalam berbahasa atau menyampaikan pesan, kita harus memiliki etika serta mengikuti ajaran agama islam, ketika kita bergama muslim sebaiknya menghindari kalimat yang membuat seseorang sakit hati, dan melakukan sebaliknya yaitu menggunakan nada rendah serta penuh empati dalam berkomunikasi.

PAREPARE

## B. Saran

1. Perlunya pemahaman yang lebih terkait konteks penggunaan bahasa sarkasme, terutama dalam mengatur emosi dan mudah stress pada saat kalah, ada baiknya pada saat posisi tersebut cobalah melakukan aktivitas yang lain untuk meredakan emosi serta stress yang dialami, contohnya berolahraga atau membantu orang tua.
2. Diperlukan untuk remaja *gamers* terbiasa menggunakan bahasa normal pada umumnya dalam berinteraksi, dalam hal ini rema harus membiaskan diri mengontrol bahasa sarkasme, hal ini bertujuan untuk menjaga kualitas komunikasi para remaja *gamers* kedepannya.
3. Perlu pengawan terhadap orang tua serta teguran pada saat remaja atau anak mereka menggunakan bahasa sarkasme dalam berinteraksi, tidak semata-mata melarang tetapi memberikan pemahaman tentang konteks berkomunikasi dengan baik



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Praditia, *Metodologi Penelitian Menurut Miles Dan Huberman 1992* (2019)
- Adeilia Elfa Dhiotami, Nurul Hasfi, Adi Nugroho, 'KONSTRUKSI SOSIAL ATLET DISABILITAS ASEAN PARA GAMES 2022 DI MEDIA', 8.5.2017, 2022, pp. 2003–5
- Agustriandri, Firman, *Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2021, Skripsi*, 2021
- Al' Ikrar, *Pengaruh Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa* (2020)
- Almutazam, Fauzi, and Irman Irman, 'Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah', *KINEMA: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran*, 1.2 (2022), p. 101, doi:10.31958/kinema.v1i2.8385
- Aminah, Siti, 'Membangun Komunikasi Efektif Antara Pendidik Dengan Peserta Didik Dalam Perspektif Islam', *Madrasah*, 6.2 (2016), p. 28, doi:10.18860/jt.v6i2.3300
- Apriyanti, Merry Fitria, and Harmanto, 'Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)', *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(3) (2015), pp. 994–1008
- Aristin, Neli, and Dwi Maharani, 'Konstruksi Sosial Anak Punk Spektakel Klub Di Kota Palembang', *Jurnal Inovasi*, 11.2 (2017), pp. 117–28
- Basir, Rafi Usman, and Agus Naryoso, 'Komunikasi Untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan Antara "Gamers Online"', *Interaksi Online*, 10.2 (2022), pp. 14–26
- charles r. berger, michael e. rolloff, david r. roskos- ewoldsen, *Handbook Ilmu Komunikasi* (nusa media, 2014)
- Dwi Praba, Ardian, 'Dampak Game Online Bagi Penggunaannya Fahlepi', *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4.2 (2018), pp. 6–13 <<https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>>
- Faiz, Aiman, Kama Abdul Hakam, Sofyan Sauri, and Yadi Ruyadi, 'Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti', *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29.1 (2020), pp. 13–28, doi:10.17509/jpis.v29i1.24382
- Fauzan, Nadhief Muhammad, Bambang Saiful Ma'arif, and Muhammad Fauzi Arif, 'Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam

- Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung’, *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1.2 (2021), pp. 85–91, doi:10.29313/jrkpi.v1i2.379
- Hadiwijaya, Achmad Suhendra, ‘Sintesa Teori Konstruksi Sosial Realitas Dan Konstruksi Sosial Media Massa’, *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Pembangunan Daerah*, 11.1 (2023), pp. 75–89, doi:10.33592/dk.v11i1.3498
- Juli, No, Maulana Abdul Arifin, Linggua Sanjaya Usop, Patrisia Cuesdeyeni, Rini Susilawati, Suryanata Suryanata, and others, ‘Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang’, 1.3 (2023)
- Kamelia, Fajriatul, and Lukman Nusa, ‘Bingkai Media Online Coverage of Indonesia ’ s Debt in an Online’, *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2018), pp. 10–16, doi:10.21070/kanal.v
- Kurniasari, Asrilia. dkk, ‘Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013’, *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6.3 (2020), p. 3
- Lestari, Weny, Lusi Kristiana, and Astridya Paramita, ‘Stunting : Studi Konstruksi Sosial Masyarakat Perdesaan Dan Perkotaan Terkait Gizi Dan Pola Pengasuhan Balita Di Kabupaten Jember’, *Jurnal Aspirasi*, 9.1 (2018), pp. 17–33, doi:10.22212/aspirasi.v9i1.985
- Limbeng, Deni Hansen, Audry Devisanty Wuysang, David Gunawan, Firdaus Hamid, Hasmawaty Basir, and Muhammad Yunus Amran, ‘Sleep Quality and Attentional Function in Adolescent Gamers Aged 13-14 Years in Makassar’, *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)*, 6.1 (2024), pp. 55–65, doi:10.36590/jika.v6i1.575
- Melvin L Defleur, ‘No Title Depedency Theory Ketergantungan Terhadap Media’, 01 (2017)
- Muftahah, Rizky Ainun, Siti Patimah, Lara Desma, and Gustia Ningsih, ‘Pengaruh Games Online Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun’, *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching*, 1, 2023, p. 60, doi:10.30957/lingua.v20i1.790.al.
- Nuning Indah Pratiwi, Achmad Husen, ‘Jurnal The Source, Vol. 3, No. 1, Bulan Juni 2021’, *Jurnal The Source*, 3.1 (2021), pp. 27–33
- Nurrul Khasanah, Yoan Indah Lestari, Sophia Nuraini, Andi Luthfiyyah I.D, and Ani Nur Aeni, ‘Pentingnya Etika Berbicara Dalam Perspektif Islam Bagi Mahasiswa Millenial’, *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1.4 (2021), pp. 27–34, doi:10.53769/jai.v1i4.139
- Nuzulia, Atina, ‘REPRESENTASI KETERGANTUNGAN MEDIA PADA FILM

- INCREDIBLES 2', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6.3 (2019), pp. 5–24
- Oktaviani, Dwi Sinta, Hasan Suaedi, and Mohammad Afrizal, 'Penggunaan Bentuk-Bentuk Gaya Bahasa Sarkasme Di Channel Youtube Deddy Corbuzier', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (2024), pp. 9357–66
- Pantau, Penerapan Metode, Untuk Meningkatkan, Keterampilan Menulis, and Siswa Dalam, 'Penerapan Metode Pantau, Pangkas, Padukan, Panggil (4p) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Dalam Meringkas Cerita', 2.1 (2017)
- Priyantoro, Eko, 'Persepsi Dasar Terhadap Video Game Sebagai Aplikasi Pragmatis Dan Media Reflektif', *Jurnal Itenas Rekapura*, 4.1 (2016), pp. 47–57
- 'Quran Kemenag.Go.Id', *Kementrian Agama RI Cq Lajnah MPenafsiran Mushaf Al-Qur'an Kemenag*
- Rafiq, Mohd., 'Dependency Theory (Melvin L. DeFleur Dan Sandra Ball Rokeach)', *Hikmah*, VI.2 (2012), pp. 01–13
- Rifai, Mohammad, 'Konstruksi Sosial Da'I Sumenep Atas Perjudohan Dini Di Sumenep', *Jurnal Dakwah Tabligh*, 21.1 (2020), p. 58, doi:10.24252/jdt.v21i1.11212
- Rusdi Room, 'Konsep Kesantunan Berbahasa Dalam Islam', *Jurnal Adabiyah*, XIII.2005 (2013), pp. 223–34 <[http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/384/pdf\\_29](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/384/pdf_29)>
- Rusdianti, 'ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA SARKASME DI LINGKUNGANMAHASISWA', 2.2 (2024), pp. 27–37
- Sindi Rahmalatul Ramadhani <sup>1</sup>, Dwita Septiamanda Putri <sup>2</sup>, Navilatur Rohma, 'ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA SARKASME DI LINGKUNGANMAHASISWA Sindi', *Ayan*, 15.1 (2024), pp. 37–48
- Sugiyanto, Okamaisya, 'Perempuan Dan Revenge Porn: Konstruksi Sosial Terhadap Perempuan Indonesia Dari Prespektif Viktimologi', *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 2.1 (2021), pp. 22–31, doi:10.22146/jwk.2240
- Sugiyono; Lestari, Puji, *Metode Penelitian KOMUNIKASI Kuantitatif, Kualitatif, Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional*, 2021
- Sugiyono, 'Buku Metode Penelitian Komunikasi.Pdf.Crdownload', 2021, pp. 1–718
- Sulistianti, Rossy Ayu, and Nugraha Sugiarta, 'Konstruksi Sosial Konsumen Online Shop Di Media Sosial Tiktok (Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Sosial Konsumen Generasi Z Pada Online Shop Smilegoddess Di Media Sosial Tiktok)', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6.1 (2022), pp. 3456–66, doi:10.58258/jisip.v6i1.2861

- Syahputra, Teuku Romy, and Amri Amsal, 'Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3.1 (2018), p. 24
- Tarwiyati, Putri Ayu, and Atiqa Sabardila, 'Bahasa Sarkasme Warganet Dalam Berkomentar Pada Akun Instagram @Aniesbaswedan', *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4.2 (2020), p. 142, doi:10.25157/literasi.v4i2.3550
- Tuah, Mohamad Sukri, Moh. Yusuf, and Nurfadliyati Nurfadliyati, 'Sarkasme Dalam Literatur Tafsir', *Qudwah Qur'aniyah: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Tafsir*, 1.2 (2023), pp. 1–11, doi:10.30631/qudwahquraniyah.v1i2.2040
- Ulfatun, Ulfatun, 'Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen Di Media Sosial Instagram', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7.2 (2021), pp. 411–23, doi:10.30605/onoma.v7i2.1255
- Waqi, Anisrul, and Sahrnun Nisa, 'Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Ahkam*, 3.2 (2024), pp. 567–74, doi:10.58578/ahkam.v3i2.3205
- Yetty Oktariani, Yudi abdullah, "*Komunikasi Dalam Perspektif Teori Dan Praktik* (2017)
- Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy, 'Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), p. 79, doi:10.36667/jppi.v7i1.357
- <sup>1</sup> Achmad Suhendra Hadiwijaya, 'Sintesa Teori Konstruksi Sosial Realitas Dan Konstruksi Sosial Media Massa', *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Pembangunan Daerah*, 11.1 (2023), pp. 75–89, doi:10.33592/dk.v11i1.3498.
- <sup>1</sup>Fajriatul Kamelia and Lukman Nusa, 'Bingkai Media Online Coverage of Indonesia 's Debt in an Online', *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2018), pp. 10–16, doi:10.21070/kanal.v.



# LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Amal Bakti No. 8 Sorcang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor: B-1768/In.39/FUAD.03/PP.00.9/08/2023

31 Agustus 2023

Hal : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth. Bapak/Ibu:

1. Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I.
2. A. Dian Fitriana, M.I.Kom.

Di-  
Tempat

*Assalamualaikum, Wr.Wb.*

Dengan hormat, menindaklanjuti penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dibawah ini:

**N a m a** : AL AKBAR NUR  
**NIM** : 2020203870233043  
**Program Studi** : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
**Judul Skripsi** : ANALISIS KONTRUKSI BAHASA SARKASME  
PADA REMAJA GAMER DI KOTA PAREPARE

Bersama ini kami menetapkan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing skripsi pada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Penetapan ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab. Kepada bapak/ibu di ucapkan terima kasih

*Wassalamu Alaikum Wr.Wb*





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-3698/In.39/FUAD.03/PP.00.9/11/2024

19 November 2024

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. Walikota Parepare

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare  
di

KOTA PAREPARE

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : AL AKBAR NUR  
Tempat/Tgl. Lahir : PAREPARE, 19 Pebruari 2002  
NIM : 2020203870233043  
Fakultas / Program Studi : Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Semester : IX (Sembilan)  
Alamat : JL.TAKKALAO NO.75 KEC. SOREANG KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Walikota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**ANALISIS KONTRUKSI BAHASA SARKASME PADA REMAJA GAMERS DI KOTA PAREPARE KECAMATAN SOREANG**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 19 November 2024 sampai dengan tanggal 19 Desember 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,



Dr. A. Nurkidam, M.Hum.  
NIP 196412311992031045

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



SRN IP000834

**PEMERINTAH KOTA PAREPARE  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

*Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id*

**REKOMENDASI PENELITIAN**

**Nomor : 834/IP/DPM-PTSP/11/2024**

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
  3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**MENGIZINKAN**

KEPADA  
NAMA

: **AL AKBAR NUR**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA

: **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

Jurusan

: **KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

ALAMAT

: **JL. TAKKALAO NO. 75 PAREPARE**

UNTUK

: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **ANALISIS KONSTRUKSI BAHASA SARKASMEN PADA REMAJA GAMERS DI KOTA PAREPARE KECAMATAN SOREANG**

LOKASI PENELITIAN : **KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **21 November 2024 s.d 19 Desember 2024**

- a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
- b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
Pada Tanggal : **22 November 2024**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KOTA PAREPARE**



**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**  
Pembina Tk. 1 (IV/b)  
NIP. 19741013 200604 2 019

**Biaya : Rp. 0,00**

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSRE
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



### KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang -undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : [litbangbappedaparepare@gmail.com](mailto:litbangbappedaparepare@gmail.com).
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian

PAREPARE



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN  
SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : AL AKBAR NUR  
NIM : 2020203870233043  
PRODI : KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS : USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
JUDUL : ANALISIS KONSTRUKSI BAHASA SARKASME  
PADA REMAJA GAMERS DI KOTA PAREPARE  
KECAMATAN SOREANG

**INSTRUMEN PENELITIAN:**

**PEDOMAN WAWANCARA**

**I. Membentuk Bahasa Sarkasme**

1. Apa anda paham tentang bahasa sarkasme?
2. Seberapa sering anda menggunakan bahasa saraksme pada saat bermain game?
3. Bagaimana bahasa atau kata sarkasme itu terjadi ?
4. Apa alasan anda menggunakan bahasa sarkasme saat berinteraksi di dalam game ?

**a. Ketergantungan media**

5. Apakah media game online dapat mempengaruhi sikap anda dalam berinteraksi ?

6. Seberapa sering anda menghabiskan waktu dalam bermain game online?
7. Apakah anda merasa resah ketika anda seharian tidak bermain game ? jika iya, sejauh mana anda bergantung pada media game online?

**b. Sarkasme mengelolah emosi**

8. Pada saat anda merasa frustrasi atau marah ketika bermain game , apakah dengan menggunakan bahasa sarkasme dapat mengekspresikan emosi anda ?

**II. Penerimaan Terhadap bahasa sarkasme**

9. Bagaimana perasaan anda ketika orang lain menggunakan bahasa sarkasme kepada anda pada saat bermain game ? apakah anda menerima atau tersinggung akan hal itu ?
10. Bagaimana anda membedakan antara bahasa saraksme yang lucu dengan sarkasme yang menyinggung perasaan ?
11. Menurut anda, apakah bahasa sarkasme dapat mempengaruhi hubungan anda dengan teman anda?
12. Ketika anda menggunakan atau menerima bahasa sarkasme, apakah hal itu mempengaruhi cara anda berfikir dalam permainan?

**a. Konstruksi Sosial**

13. Apakah menurut anda bahasa sarkasme adalah hal yang wajar dalam berinteraksi dalam game maupun diluar game ?

**b. Konstruksi Bahasa**

14. Apakah ada kalimat atau kata sarkasme yang anda tiru dari youtuber gaming atau influencer gaming ?

**c. Internalitas/penerimaan**

15. Apakah anda keberatan atas citra remaja gamers itu buruk akibat sering menggunakan bahasa sarkasme ?jika tidak keberatan, jelaskan alasan anda?

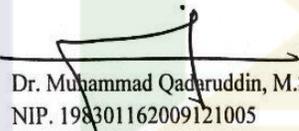
Setelah mencermati instrument dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai judul diatas, maka instrument tersebut dipandang telah memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, November 2024

Mengetahui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping

  
Dr. Muhammad Qadruddin, M.Sos.I  
NIP. 198301162009121005

  
A. Dian Fitriana, M.I.Kom.  
NIP. 199003302023212040

  
PAREPARE

**IDENTITAS INFORMAN**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUH FADHIL ALFATHI

Umur : 16 Tahun

Status : Siswa

Alamat : Amal Bhatki

Nomor telp : 0822 2667 5035

Menerangkan bahwa benar telah mengadakan wawancara oleh saudari Nur Jayanti dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Di Kota Parepare Kecamatan Soreang”

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya.

Parepare, 16 Desember 2024

Yang Bersangkutan;

  
(.....)  
MUH FADHIL ALFATHI

**PAREPARE**

### IDENTITAS INFORMAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AAN FERDIANSYAH

Umur : 17 Tahun

Status : SISWA

Alamat : Jl. Talakaleo

Nomor telp : 0813 5635 5591

Menerangkan bahwa benar telah mengadakan wawancara oleh saudari Nur Jayanti dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Di Kota Parepare Kecamatan Soreang”

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya.

Parepare, 16 DESEMBER 2024

Yang Bersangkutan;

  
(.....)  
AAN FERDIANSYAH.

PAREPARE

**IDENTITAS INFORMAN**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh. Yusril Matendra

Umur : ~~SMP~~ 17 Tahun

Status : Siswa

Alamat : Jl. Lapan Sejati bukit indah

Nomor telp : 0838 3410 3227

Menerangkan bahwa benar telah mengadakan wawancara oleh saudari Nur Jayanti dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Di Kota Parepare Kecamatan Soreang**”

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya.

Parepare, 16 DESEMBER 2024

Yang Bersangkutan;

*yusril*  
(.....)  
Muh. Yusril Matendra

PAREPARE

**IDENTITAS INFORMAN**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *erry adi tya*

Umur : *16 tahun*

Status : *siswa*

Alamat : *Jln. taibek*

Nomor telp : *0882 1663 0392*

Menerangkan bahwa benar telah mengadakan wawancara oleh saudari Nur Jayanti dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Di Kota Parepare Kecamatan Soreang**”

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya.

Parepare, *17 Desember*, 2024

Yang Bersangkutan;

*erry adi tya*  
(.....)  
*erry aditya.s.*

**PAREPARE**



**IDENTITAS INFORMAN**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh. adhyaksa

Umur : 16 Tahun

Status : siswa

Alamat : Jl. Pendidikan

Nomor telp : 0819 4322 8761

Menerangkan bahwa benar telah mengadakan wawancara oleh saudari Nur Jayanti dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Di Kota Parepare Kecamatan Soreang**”

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya.

Parepare, 17 DESEMBER 2024

Yang Bersangkutan;

(.....  
Muh. adhyaksa



PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE  
KECAMATAN SOREANG

Jalan Laupe No. 163 Parepare, Telepon (0421) 25694, Kode Pos 91131  
Email : [soreangkecamatan@gmail.com](mailto:soreangkecamatan@gmail.com), Website : [soreang.pareparekota.go.id](http://soreang.pareparekota.go.id)

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
Nomor : 873.3/35/KCS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **FATIMAH. K, ST**  
Nip : 19760217 201101 2 002  
Jabatan : Kasubag Administrasi Umum dan Kepegawaian

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **AL AKBAR NUR**  
Universitas/Lembaga : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Alamat : Jl. Takkalao No. 75 Parepare

Telah selesai melakukan penelitian di **KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE**. Selama 1 bulan, terhitung mulai tanggal 21 November 2024 s/d 19 Desember 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi/Tesis Penelitian yang berjudul : "**ANALISIS KONTRUKSI BAHASA SARKASMEN PADA REMAJA GAMERS DI KOTA PAREPARE KECAMATAN SOREANG**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Parepare, 20 Desember 2024

An. **CAMAT SOREANG**,  
Kasubag Adm. Umum & Kepegawaian

  
**FATIMAH. K, ST**  
Penata Tk. I, III/d  
NIP. 19760217 201101 2 002

**Tembusan :**

1. Walikota Parepare sebagai Laporan;
2. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare di Parepare;
3. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare;
4. Arsip.

## Dokumentasi Penelitian







## BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap **Al Akbar Nur**, Lahir di Parepare, Tanggal 19 Februari 2002. Merupakan Anak ke-3 dari 4 bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Alimamma dan ibu Gusnawati Nur. Penulis beragama Islam. Tahun 2014 penulis lulus SDN 1 Kota Parepare, Tahun 2017 Lulus SMPN 1 Parepare, dan lulus dari SMKN 1 Parepare pada tahun 2020. Penulis melanjutkan studi ke jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri Kota Parepare dengan mengambil program studi Komunikasi Penyiaran Islam, Penulis mengajukan tugas akhir berupa skripsi dengan judul penelitian **"Analisis Konstruksi Bahasa Sarkasme Pada Remaja Gamers Di Kota Parepare Kecamatan Soareang"**

