

Semiotika Perundungan Digital: Membedah Konstruksi Identitas Siswa dalam “Toxic Language” Game Online sebagai Dasar Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling

Novia Damayanti ^{a,1,*}, Nova Adi Ariyanti ^{b,2},

^{a, b} Prodi Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Balitar Blitar, Indonesia.

¹ noviavia.de@gmail.com *; ² novaariyant912@gmail.com ;

* Corresponding Author



Received 29 – 05 – 2026; Accepted 19 – 06 – 2026; Published 29 – 06 – 2026

ABSTRACT

The phenomenon of cyberbullying through the use of toxic language in online games has penetrated into students' daily verbal interactions at school, potentially eroding the psychological climate of the educational environment. This study aims to dissect the semiotic meaning of cyberbullying in online game toxic language while mapping how this language constructs students' social identity at school. The method used is descriptive qualitative involving a total of 36 students. Informant selection applied purposive sampling technique, while data collection was conducted through documentation of in-game chat screenshots and in-depth interviews. The data analysis technique utilized Roland Barthes' semiotics two-order of signification model to unravel denotation, connotation, and myth. The results show variations of verbal aggression divided into clusters of skill insults, harsh/expletive swear words, sarcasm, and personal domestic attacks. Semiotic analysis proves the occurrence of connotative operations that transform technical game terms into symbols of inferiority, semantic normalization of cursing as a group catharsis, and deconstruction of self-esteem through the exploitation of social status. Mythologically, this shapes a youth subculture ideology that normalizes verbal aggression (online disinhibition effect). Although the psychological impact remains within safe limits, students proactively demand school counselors to understand their gaming world terms as a basis for innovative and adaptive guidance and counseling services.

ABSTRAK

Fenomena perundungan digital (*cyberbullying*) berupa penggunaan bahasa toksik (*toxic language*) dalam game online telah merambah kedalam interaksi verbal sehari-hari siswa di sekolah dan berpotensi mengikis iklim psikologis lingkungan pendidikan. Penelitian ini bertujuan membedah makna semiotika dari perundungan digital dalam *toxic language* game online sekaligus memetakan bagaimana bahasa tersebut mengonstruksi identitas sosial siswa di sekolah. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan melibatkan subjek sebanyak 36 siswa. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling, sedangkan pengumpulan data melalui dokumentasi tangkapan layar (screenshot) in-game chat dan wawancara mendalam. Teknik analisis data menggunakan pendekatan semiotika model signifikasi dua tahap (*two-order of signification*) dari Roland Barthes untuk mengurai makna denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan adanya variasi agresi verbal yang terbagi kedalam klaster penghinaan kemampuan (*skill insult*), makian kasar/ekspletif, sarkasme, hingga serangan personal. Analisis semiotika membuktikan terjadinya operasi konotatif yang mengubah istilah teknis game menjadi lambang inferioritas, normalisasi semantik makian sebagai katarsis kelompok, hingga dekonstruksi harga diri melalui eksploitasi status sosial. Secara mitologis, hal ini membentuk ideologi subkultur remaja yang menormalisasi agresi verbal (*online disinhibition effect*). Meskipun dampak psikologis berada pada batas aman, siswa secara proaktif menuntut Konselor untuk memahami istilah dunia gaming mereka sebagai dasar inovasi layanan bimbingan dan konseling yang adaptif.

KEYWORDS

Semiotics
Toxic Language
Student Identity
Guidance and
Counseling.

KATA KUNCI:

Semiotika
Toxic Language
Identitas Siswa
Bimbingan dan
Konseling.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar pada cara remaja bersosialisasi, yang kini juga merambah ke dalam dunia game online (Kurnia & Nurlela, 2025). Bagi sebagian besar siswa, game online tidak lagi sekadar media hiburan pengisi waktu luang, melainkan telah menjadi ruang sosial sekunder untuk mengeksplorasi diri dan membangun kelompok (Oktaviani & Fikriyani, 2025). Namun, interaksi di ruang virtual ini membawa dampak negatif (Subagyo et al., 2024), salah satunya adalah normalisasi perundungan digital (*cyberbullying*) melalui penggunaan bahasa toksik (*toxic language*) (Sholihatin et al., 2024). Bahasa toksik ini mencakup makian, ujaran kebencian, pelecehan, hingga sarkasme ekstrem (Whildania, 2025) yang diproduksi secara konsisten selama permainan berlangsung. Dampak krusial terjadi ketika penggunaan bahasa kasar tersebut tidak lagi terbatas pada ranah digital, melainkan diadopsi ke dalam interaksi verbal sehari-hari siswa di sekolah. Fenomena terinternalisasinya perilaku ini pada akhirnya berpotensi mengikis kenyamanan iklim psikologis di lingkungan Pendidikan (Rofiqoh & Azis, 2024).

Secara psikologis, masa remaja (Hartini & Arnita, 2025) merupakan fase krusial dalam pencarian jati diri (Leswidianti et al., 2025). Di dalam game online, proses pembentukan identitas ini sering kali mengalami distorsi akibat adanya faktor anonimitas (tanpa nama asli) dan kelonggaran kontrol diri (Yunanto & Harischandra, 2023). Penggunaan *toxic language* kerap dijadikan sebagai simbol kekuatan (Ayunita et al., 26 C.E.), dominasi, serta alat agar dapat diterima oleh kelompok sepermainannya (*peer group*). Dari perspektif konseling, pergeseran nilai berbahasa ini merupakan bentuk adaptasi yang salah (maladaptif) dalam pengelolaan emosi dan penyelesaian konflik siswa. Jika dibiarkan, kebiasaan ini akan membentuk kepribadian yang agresif dan menurunkan rasa empati siswa (Azzahra et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan analisis yang tajam untuk membedah aspek kebahasaan dan budaya ini guna melihat bagaimana makna perundungan tersebut diproduksi dan dihayati oleh siswa.

Pendekatan yang dinilai tepat untuk membedah fenomena ini adalah analisis semiotika Roland Barthes (Rahmawati et al., 2024). Semiotika memungkinkan peneliti untuk melihat melampaui makna harfiah (denotasi) dari bahasa toksik tersebut, lalu melangkah ke ranah makna budaya (konnotasi) hingga mitos yang melingkupinya (Amalia et al., 2025). Melalui pembedahan tanda dan simbol perundungan digital ini, konselor sekolah dapat memahami akar motif psikologis siswa apakah verbal toksik tersebut digunakan sebagai kompensasi rasa minder, bentuk pertahanan ego, atau murni karena tekanan kelompok. Fenomena ini sekaligus menjadi kritik bagi layanan Bimbingan dan Konseling (BK) (Makmuuda et al., 2025) di sekolah yang selama ini cenderung konvensional dan kurang menyentuh realitas digital siswa sehari-hari (Amelia Syani et al., 2025).

Meskipun kajian mengenai *cyberbullying* telah banyak dilakukan, penelitian yang secara spesifik membedah konstruksi identitas siswa melalui analisis semiotika atas *toxic language* dalam *game online* masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada dampak psikologis korban secara umum (Nuraeni & Gunawan, 2023), tanpa memetakan struktur tanda pada interaksi verbal penuturnya sebagai dasar intervensi. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membedah makna semiotika dari perundungan digital dalam *toxic language game online* sekaligus memetakan bagaimana bahasa tersebut mengonstruksi identitas sosial siswa di sekolah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan yang dialami oleh individu atau kelompok (Waruwu, 2024). Penggunaan metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali, mendeskripsikan, dan memahami secara mendalam (Nurrisa & Hermina, 2025) mengenai fenomena subkultur gaming, penggunaan *toxic language*, serta ekspektasi kultural siswa terhadap peran Guru Bimbingan dan Konseling (BK).

Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa pada satu kelas dengan total sebanyak 36 siswa. Mengingat penelitian ini bersifat kualitatif yang mengutamakan kedalaman data, maka teknik pemilihan informan dilakukan secara *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2013). Alur pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan sistematis, yaitu: 1.) Tahap persiapan, melakukan studi literatur mengenai *toxic language*; 2.) Tahap pelaksanaan, melakukan pengumpulan data visual dan tekstual berupa tangkapan layar (*screenshot*) ruang obrolan (*in-game chat*) saat siswa bermain game, dilanjutkan dengan wawancara mendalam (*in-depth interview*) kepada

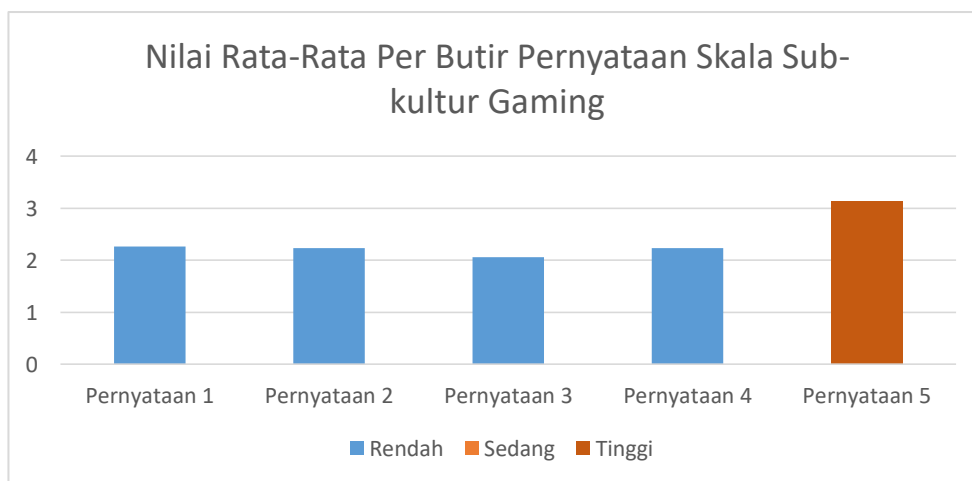
subjek; 3.) Tahap analisis, mengklasifikasikan data kebahasaan, membedahnya dengan pendekatan semiotika, dan merumuskannya sebagai dasar rekomendasi inovasi layanan BK.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model signifikasi dua tahap (*two-order of signification*) dari Roland Barthes (Barthes, 1964), yang dioperasionalkan melalui langkah-langkah berikut: 1.) Analisis tingkat pertama (denotasi), memetakan arti harfiah atau eksplisit dari kosakata toxic language yang paling sering diucapkan lawan saat bermain game; 2.) Analisis tingkat kedua (konotasi), menganalisis makna implisit, motivasi psikologis, perasaan, dan tendensi perundungan di balik penggunaan istilah tersebut dalam konteks interaksi sosial virtual; 3.) Analisis mitos, mengidentifikasi bagaimana gagasan atau nilai pengetatan bahasa toksik tersebut bergeser menjadi sebuah ideologi kelompok, kelaziman virtual, atau bentuk maskulinitas semu yang dianggap "normal" oleh komunitas subjek penuturnya.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini disajikan melalui perbandingan tiap pertanyaan yang mewakili Bahasa toxic yang sering diucapkan oleh remaja saat bermain game online. Data dapat dilihat pada grafik 1. Nilai Rata-Rata Per Butir Pernyataan Skala Sub-kultur Gaming berikut:



Grafik 1: Nilai Rata-Rata Per Butir Pernyataan Skala Sub-kultur Gaming

Secara lebih rinci, konsistensi dominasi kategori rendah pada hasil penelitian ini dipertegas oleh nilai rata-rata empiris pada pernyataan 1 hingga 4 yang seluruhnya berada pada rentang 2,06 hingga 2,26 (kategori rendah/tidak setuju). Gabungan interpretasi dari pernyataan 1 sampai 4 ini memberikan potret kualitatif yang optimis bahwa siswa di SMAN X Kota Blitar memiliki resiliensi digital yang baik. Mereka terpapar oleh ekosistem game kompetitif yang penuh kata-kata toksik (sepaimana tertera pada Tabel 4), namun mereka tidak menyerap budaya negatif tersebut ke dalam sistem nilai personal mereka.

Pada bagian pernyataan 5 berada pada kategori tinggi dengan skor 3,14. Kombinasi terhadap dampak negative gaming yang rendah dan keterbukaan yang tinggi terhadap Guru BK, menggambarkan bahwa Siswa tidak berada dalam kondisi menyimpang yang akut, melainkan berada dalam fase remaja proaktif yang siap diarahkan.

Tabel 1. Jenis Game yang Dimainkan Siswa

No.	Karakteristik Game	Nama Game yang Ditemukan
1.	Kompetitif/multiplayer	Free Fire, Mobile Legends, PUBG
2.	Kasual/kreativitas	Block Blast, Roblox, UNO game

Merujuk pada Tabel 1, ditemukan bahwa aktivitas digital siswa dalam ranah gaming terbagi ke dalam dua karakteristik utama, yaitu game kompetitif/multiplayer dan game kasual/kreativitas. Pada

kategori kompetitif, seluruh game yang diidentifikasi (Free Fire, Mobile Legends, dan PUBG) merupakan tipe permainan berbasis jaringan tim skala besar yang menuntut interaksi verbal secara real-time. Sementara pada kategori kasual dan kreativitas, siswa memilih game seperti Block Blast, Roblox, dan UNO game yang lebih bersifat hiburan individual maupun asah otak yang santai.

Table 2. Inventarisasi Istilah Khusus dan Bahasa Toksik (*Toxic Language*)

No.	Kategori Bahasa	Bentuk Kata yang Ditemukan
1.	Penghinaan Kemampuan (<i>Skill Insult</i>)	<i>Noob, gak bisa main, beban, bot, cupu, ayam, retri indomaret, maen pou aja</i>
2.	Makian Kasar / Ekspletif	<i>Anjing, goblog, dongo, bangsat, cek</i>
3.	Ekspresi / Sarkasme / Singkatan	<i>Lol (laugh out loud / tool)</i>
4.	Serangan Personal / Sensitif (<i>Personal Attack</i>)	<i>Yatim, bapak kau suruh main</i>

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa produksi bahasa subkultur gaming siswa sangat bervariasi dan didominasi oleh bentuk agresi verbal. Siswa juga memproduksi istilah-istilah metafora baru yang spesifik berbasis mekanik game (seperti "retri indomaret" dan "maen pou aja") hingga bentuk serangan verbal yang sensitif dan mengeksploitasi ranah domestik keluarga ("bapak kau suruh main" dan "yatim").

Table 3. Matriks Dekonstruksi Semiotika

Istilah/ Tanda Verbal	Makna Denotasi	Makna Konotasi	Mitos/Ideologi Kelompok
Noob	Berasal dari kata <i>newbie</i> , yang berarti pemain baru atau seseorang yang masih amatir dalam suatu bidang.	Digunakan untuk mengejek atau melabeli teman satu tim yang melakukan kesalahan, dianggap tidak memiliki kemampuan (<i>skill deficit</i>), dan merusak ritme permainan kelompok.	Hambatan moral remaja melebur di ruang digital, sehingga memunculkan keyakinan bahwa pemain yang lemah secara mekanik tidak layak mendapatkan rasa hormat dan sah untuk ditekan secara psikologis.
Gak bisa main	Ketidakmampuan subjek untuk menjalankan fungsi atau aturan di dalam suatu permainan.	Sebuah vonis verbal yang mutlak untuk menjatuhkan mental teman atau lawan; menyatakan bahwa keberadaan mereka di arena permainan adalah sebuah kesia-siaan karena ketidakkompetenan mereka.	Menilai kualitas diri individu remaja di dalam pergaulan digital diukur berdasarkan seberapa tangkas mereka menguasai teknologi dan strategi permainan virtual.
Beban	Sesuatu yang berat yang harus dipikul atau dibawa oleh subjek.	Label inferioritas bagi anggota tim yang performanya buruk, sehingga dianggap menjadi batu sandungan yang menyusahakan kelompok dalam mencapai kemenangan (<i>victory</i>).	Solidaritas kelompok sebaya (<i>peer group</i>) di arena digital hanya berlaku bagi mereka yang memberikan kontribusi keuntungan bagi tim. Anggota yang merugikan dianggap sebagai "parasit" sosial.
Boot	Singkatan dari robot, aplikasi perangkat lunak terprogram yang menjalankan tugas-tugas otomatis dan berulang secara kaku.	Sindiran bahwa cara bermain atau pergerakan karakter teman sangat lamban, kaku, dapat ditebak, mudah dikalahkan, dan dianggap tidak memiliki kecerdasan manusia dalam menyusun strategi.	Proses mekanisasi karakter manusia, mengubah penilaian terhadap kapasitas berpikir seorang teman nyata menjadi sekadar objek benda mati yang cacat fungsi.
Cupu	Istilah slang lama yang merujuk pada kata kuno, tidak modis, atau lemah.	Penanda kepegecutan atau kelemahan ekstrem dari seorang pemain yang takut mengambil risiko, enggan berhadapan satu lawan satu, atau memiliki performa mekanik di	Kebanggaan kelompok remaja laki-laki didasarkan pada keberanian dan dominasi. Sifat defensif atau lemah (<i>cupu</i>) dinilai menyimpang

		bawah standar rata-rata kelas.	dari norma kelompok.
Ayam	Hewan unggas berkaki dua yang biasa ditenakkan.	Digunakan untuk mengejek pemain yang mudah panik, melarikan diri dari pertempuran tim, atau tidak memiliki mental petarung saat ditekan oleh lawan.	Penggunaan simbol-simbol fauna penakut untuk mereduksi martabat serta integritas mental korban di hadapan komunitasnya.
Retri Indomaret	Kegagalan eksekusi mantra <i>Retribution</i> dalam game Mobile Legends, digabungkan dengan nama jaringan minimarket waralaba populer.	Mengidentikkan kegagalan momentum mekanik krusial siswa dengan minimarket Indomaret yang bersifat instan, murah, gampang meleset, dan bisa ditemukan di mana saja.	Memasukkan elemen kelas sosial dan simbol ekonomi dunia nyata ke dalam arena permainan virtual guna memperparah sanksi sosial dan rasa malu korban.
Maen Pou saja	Saran eksplisit untuk memainkan aplikasi game kasual merawat karakter virtual sederhana berbentuk kentang bernama Pou.	Ejekan halus yang mendegradasi kapasitas intelektual individu, menyiratkan bahwa fungsi motorik dan kognitif mereka terlalu rendah untuk game taktis sehingga harus diturunkan ke kelas game anak-anak.	Ideologi subkultur remaja bahwa pemain game kompetitif (ML, FF, PUBG) menempati kasta sosial dan tingkat kecerdasan yang jauh lebih tinggi daripada pemain game kasual.
Anjing, goblog, dengo, bangsat, cok	Anjing: hewan peliharaan. Goblog: ketidakmampuan akal dalam memahami sesuatu. Dengo: bedeh. Bangsat: hewan parasit. Cok: Berasal dari Janeok kata slang dari Jawa Timur	Saluran pelepasan emosi (<i>catharsis</i>) saat situasi memburuk, tanda baca penegas emosi	Kata tabu dan makian kasar ini dinaturalisasi oleh remaja pria sebagai "katarsis/pelepasan emosi" wajib agar dianggap jantan saat bermain.
Lol (laugh out loud / tool)	Akronim dari <i>Laugh Out Loud</i> (tertawa terbahak-bahak). Di kalangan gamer, kata ini kadang diplesetkan secara fonetis menyerupai kata tolol.	Respon tertawaan sinis yang meremehkan kesalahan yang dilakukan oleh pemain lain dalam arena game.	Bahwa dengan menertawakan dan merendahkan kegagalan mekanik orang lain, posisi ego diri sendiri secara otomatis terasa lebih unggul di hadapan kelompok.
Bapak kau suruh main	Kalimat perintah atau saran agar figur ayah dari subjek yang bersangkutan menggantikan posisi bermain game.	Serangan mental personal tingkat tinggi yang sengaja membawa nama orang tua (Bapak) untuk mengintimidasi, meruntuhkan kepercayaan diri dan memperlakukan kehormatan keluarga korban.	Penghinaan terhadap garis keturunan pria atau figur ayah dianggap oleh subkultur remaja sebagai senjata retorika verbal paling valid untuk menaklukkan musuh dalam perdebatan.
Yatim	Status kedukaan sosial seorang anak yang telah ditinggal wafat oleh ayah kandungnya.	Label yang digunakan secara kejam untuk mengejek seseorang sebagai entitas yang lemah, tidak punya pelindung, patut dikasihani, atau tidak memiliki tata krama akibat tidak dididik oleh figur ayah.	Adanya delusi bawah sadar remaja bahwa di dalam realitas digital, batas tabu kesopanan sosial (seperti mengeksploitasi kedukaan status sosial) boleh dilanggar demi kepuasan memenangkan konflik emosional.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan sebuah paradoks yang unik pada dinamika psikologis remaja digital. Di satu sisi, perilaku agresi verbal atau keterikatan negatif siswa terhadap game secara umum masih berada pada batas aman (66,67% berada di kategori rendah dan tidak ada di kategori tinggi). Namun di sisi lain, mereka sepakat (skor rata-rata 3,14) menuntut adanya urgensi bagi Guru BK untuk memahami istilah-istilah dunia gaming mereka. Urgensi pemahaman istilah ini sejalan dengan aspek kesiapan profesional konselor dalam memahami kebutuhan psikologis kontemporer siswa, sekaligus

sebagai bentuk penguasaan kompetensi interpersonal agar komunikasi konseling dapat berjalan secara efektif dan adaptif sesuai ekosistem budaya konseli (Karneli & Ainil Hakim, 2024)

Berdasarkan data pada Tabel 3, analisis semiotika struktural Roland Barthes (Barthes, 1964) terlihat pada klaster pertama dengan tanda "Noob", "Beban", "Bot", "Cupu", "Ayam", "Retri Indomaret", dan "Maen Pou aja", terjadi operasi konotatif yang mengubah kata benda atau istilah teknis biasa menjadi sebuah lambang inferioritas. Kata "Bot" (program komputer otomatis) dikonotasikan sebagai ejekan bahwa cara bermain teman mereka kaku dan tanpa strategi. Kompleksitas penandaan ini semakin tajam pada metafora "Retri Indomaret" dan "Maen Pou aja". Di sini, kata "Indomaret" dan "Pou" bertindak sebagai penanda konotatif (connotative signifier) yang mewakili hal-hal yang instan, murah, dan sederhana. Siswa menggunakan tanda verbal ini untuk melakukan devaluasi (penurunan nilai) terhadap kapasitas kognitif temannya, mengisyaratkan bahwa kemampuan adaptasi taktis temannya sangat rendah dan amatir.

Pada klaster kedua yang berisi makian ekspletif ("Anjing", "Goblog", "Dongo", "Bangsat", "Cok") dan cemoohan ("Lol"), sistem tanda tingkat kedua bekerja sebagai katarsis emosional. Secara denotatif, kata-kata ini bersifat ofensif. Namun, dalam ekosistem gaming remaja, makna kata-kata ini mengalami normalisasi semantik di mana makian kasar tidak lagi dipandang sebagai bentuk penyerangan maupun kebencian murni, melainkan bumbu komunikasi biasa sebagai lambang kode sosial kelompok untuk mencairkan ketegangan atau ekspresi keakraban. Dalam kajian bimbingan dan konseling, pemakaian kosakata subkultur ini berkaitan erat dengan pola bahasa yang digunakan konselor dalam menangani klien; di mana konselor dituntut untuk memahami makna di balik bahasa tersebut sebagai alat utama dalam proses komunikasi dan asesmen kebutuhan pelayanan (Putri Larasati et al., 2024)

Temuan semiotika yang paling krusial dan mendalam secara psikologis terdapat pada klaster agresi personal, yaitu frasa "Bapak kau suruh main" dan "Yatim". Di dalam kebudayaan masyarakat Timur, figur "Bapak" atau "Orang Tua" adalah lambang kehormatan, pelindung, dan otoritas tertinggi dalam keluarga. Ketika siswa melepaskan tanda verbal ini untuk menyerang temannya dalam game, mereka sedang melakukan dekonstruksi terhadap harga diri (*self-esteem*) korban secara ekstrem. Serangan psikologis yang menurunkan harga diri ini berpotensi memicu konflik mendalam serta memicu kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial pada diri remaja (Eka Nasywa et al., 2025). Kata "Yatim" yang denotasinya adalah status sosial kedukaan, dikonotasikan secara kejam sebagai label kelemahan, ketiadaan pelindung, dan sasaran empuk untuk disudutkan.

Penelitian terdahulu memberikan gambaran komprehensif mengenai berbagai faktor yang memengaruhi konsep diri, harga diri, dan kepercayaan diri individu di berbagai jenjang usia dan media. Pada lingkup pendidikan formal, (Yultrisani et al., 2026) menemukan bahwa praktik labelling negatif di sekolah (seperti sebutan bodoh, malas, atau nakal) berdampak buruk pada kondisi psikologis dan emosional siswa, serta meninggalkan "luka tak terlihat" yang merusak pembentukan konsep diri mereka dalam jangka panjang. Dampak serupa juga ditemukan pada tingkat pendidikan dasar oleh (Ramadani et al., 2025), di mana tindakan verbal bullying berupa ejekan atau hinaan di lingkungan SD kelas tinggi mengakibatkan penurunan rasa percaya diri yang signifikan, menyebabkan korban memiliki penilaian diri yang rendah serta cenderung menarik diri dari lingkungan sekolah. Untuk mengatasi problem merosotnya rasa percaya diri pada siswa tersebut, (Damayanti, 2024b) menawarkan alternatif solusi preventif dan kuratif melalui pengembangan media poster yang bermuatan teknik *self-talk*, yang terbukti efektif dalam menumbuhkan kembali kepercayaan diri siswa di sekolah. Seiring perkembangan teknologi, ancaman terhadap penurunan self-esteem dan konsep diri ini juga meluas ke ranah digital. (Putri & Dedees, 2024) melalui edukasinya di SMA Al-Ma'aruf Cibubur mengungkapkan bahwa *cyberbullying* secara signifikan merusak proses pembentukan konsep diri remaja menjadi negatif dan memicu *low self-esteem*, sehingga memerlukan strategi *coping mechanism* serta dukungan psikologis yang kuat untuk memitigasinya. Sementara itu, pada fase perkembangan berikutnya, (Afrilia et al., n.d.) menyoroti dampak kontradiktif media sosial terhadap individu dewasa awal, di satu sisi validasi sosial seperti *likes* dapat meningkatkan kepercayaan diri, namun di sisi lain, penggunaan media sosial secara pasif justru memicu perbandingan sosial tidak sehat yang menurunkan kepuasan dan harga diri penggunanya.

Secara mitologis (tataran mitos Barthes), seluruh istilah di atas akhirnya membentuk sebuah ideologi subkultur remaja yang menormalisasi agresi verbal (Online Disinhibition Effect). Mitos kelompok yang hidup di kalangan siswa ini menjustifikasi bahwa verbal abuse dalam game adalah hal yang lumrah, sekadar "bumbu" permainan, dan bagian dari kode komunikasi maskulinitas kelompok

sebaya (*peer group*). Kuatnya pengaruh standarisasi pertemanan ini menegaskan betapa krusialnya faktor eksternal (lingkungan sebaya) dalam memengaruhi krisis perkembangan dan pembentukan identitas remaja digital (Eka Nasywa et al., 2025). Menghadapi mitos subkultur yang distortif ini, konselor sekolah memerlukan kesiapan emosional serta manajemen pelayanan yang matang guna menghadirkan strategi intervensi responsif yang sesuai dengan kebutuhan riil siswa di lapangan (Karneli et al., 2024) (Putri Larasati et al., 2024).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *toxic language* dalam game online oleh siswa bukan sekadar ekspresi spontan, melainkan sebuah sistem tanda yang kompleks yang mengonstruksi identitas sosial mereka. Melalui analisis semiotika Roland Barthes, ditemukan tiga pola utama pemaknaan bahasa toksik di kalangan siswa: pertama, devaluasi kemampuan (*skill deficit*) yang mengubah istilah teknis game (*bot*, *noob*, beban) menjadi label inferioritas kelompok; kedua, normalisasi makian kasar sebagai bentuk katarsis emosional dan kode keakraban subkultur mereka; dan ketiga, agresi personal ekstrem (yatim, membawa nama orang tua) yang mendekonstruksi harga diri korban demi mencapai dominasi psikologis. Secara mitologis, fenomena ini melahirkan *online disinhibition effect*, di mana batas-batas kesopanan sosial melonggar dan agresi verbal dianggap sebagai kelaziman komunikasi maskulinitas kelompok. Meskipun perilaku agresi ini secara umum masih berada pada kategori aman di dunia nyata, terdapat kebutuhan mendesak (paradoks psikologis) di mana siswa membutuhkan kehadiran Konselor yang responsif, adaptif, dan memahami realitas digital mereka guna meminimalisasi adaptasi perilaku yang salah (maladaptif).

Bagi Konselor diharapkan dapat melakukan inovasi layanan BK yang tidak lagi konvensional, melainkan menyentuh realitas digital siswa. Konselor sekolah dapat mengintegrasikan pendekatan konseling berbasis nilai-nilai Islam guna membentengi moralitas siswa dari paparan subkultur digital yang agresif. Sebagai contoh, implementasi bimbingan konseling berbasis nilai Islam yang telah terbukti efektif mereduksi kecemasan siswa (Athia et al., 2025) di Blitar dapat diadaptasi untuk mengatasi tekanan psikologis akibat perundungan siber ini. Selain itu, untuk menekan ego dan menumbuhkan karakter positif siswa, konselor dapat melakukan internalisasi nilai akhlakul karimah secara berkelanjutan dalam program bimbingan pribadi-sosial (Damayanti, 2025). Bagi Pihak Sekolah perlu menciptakan ekosistem sekolah yang mendukung resiliensi digital siswa, misalnya melalui sosialisasi pencegahan *cyberbullying* yang berbasis pada etika berbahasa di ruang siber serta memperkuat iklim psikologis sekolah yang suportif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini terbatas pada analisis semiotika struktural terhadap toxic language dalam game online. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media intervensi konkret atau panduan praktis layanan BK guna mereduksi perilaku tersebut di dunia nyata. Rekomendasi pengembangan dapat diarahkan pada pengembangan Media Preventif seperti pengembangan media BK yang interaktif dan menarik bagi remaja berbentuk modifikasi media yang adaptif (Damayanti, 2024a) untuk menumbuhkan kontrol diri dan rasa percaya diri siswa di era digital serta menguji cobakan pendekatan naratif religius, salah satunya melalui metode *story telling* (Damayanti, 2024c). Metode ini dapat diteliti lebih lanjut efektivitasnya dalam meningkatkan etika berbahasa serta mereduksi kebiasaan makian kasar (*catharsis*) pada siswa.

References

- Afrilia, D., Nasution, F., Nadila Lase, P., Irda Zatayumni, S., & Zeldi Muniroh, Z. (n.d.). Pengaruh Media Sosial Terhadap Harga Diri Individu Dewasa Awal. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5). Retrieved <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Amalia, Y. R., Ridwan, M., & Nur, M. (2025). Representasi makna dalam lirik kumpulan lagu yang dipopulerkan oleh Hamza Namira (Analisis semiotika Roland Barthes). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 5(02 Mei), 1–16.

- Amelia Syani, I., Sudibyo, H., Siswa, K., & Klasikal, B. (2025). *Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Pemahaman Bullying Siswa Kata kunci* (Vol. 8, Number 5). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Athia, H., Damayanti, N., & Yanswar Venizya, A. (2025). *Implementasi Bimbingan Konseling Berbasis Nilai Islam terhadap Academic Anxiety Siswa Kelas XII di SMA Al Mubafizhob Blitar* (Vol. 17, Number 2).
- Ayunita, R., Zelfia, Z., & Akidah, I. (26 C.E.). Persepsi Masyarakat Terhadap Fenomena Toxic Language Di Kalangan Remaja Desa Tumbu, Kecamatan Topoyo, Kabupaten Mamuju Tengah. *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 92-102., 7(1), 92-102.
- Azzahra, A., Darmawan, I., & Karlina, I. (2025). Analisis Dampak Kecanduan Gadget sebagai Pemicu Pembentukan Kepribadian Anti Sosial. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Barthes, R. (1964). *Elements of Semiology*.
- Damayanti, N. (2024a). P Pengembangan Media Poster bermuatan Teknik Self-talk untuk Menumbuhkan Percaya Diri Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 75–83. <https://doi.org/10.32585/advice.v6i2.6225>
- Damayanti, N. (2024b). Pengembangan Media Poster bermuatan Teknik Self-talk untuk Menumbuhkan Percaya Diri Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 75–83. <https://doi.org/10.32585/advice.v6i2.6225>
- Damayanti, N. (2024c). Story Telling Bermuatan Kisah Nabi Untuk Meningkatkan Akhlak Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Prophetik: Jurnal Kajian Keislaman Pages 28-43*, 2(2), 28–43.
- Damayanti, N. (2025). Internalisasi Nilai Akhlakul Karimah Peran Konselor Bimbingan Konseling Islam pada Anak Usia Dini di RA Al Khodijah Purworejo. *PROPHETIK: Jurnal Kajian Keislaman*, 3(1).
- Eka Nasywa, Kamal Rizkqi Sya'bani, Tunu, R. P., & Muhammad Rezza Septian. (2025). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Krisis Identitas pada Remaja Kelas VII di SMP Negeri 5 Cimahi. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.32585/advice.v7i1.6759>
- Hartini, N. F., & Arnita, F. (2025). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Assertive Training Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 2685–9122. <https://doi.org/10.32585/advice.v7i2.7295>
- Karneli, Y., & Ainil Hakim, F. (2024). Memahami Kesiapan Konselor dalam Pemberian Layanan Konseling Kepada Klien. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 50(2), 2685–9122. <https://doi.org/10.32585/advice.v6i2.6021>
- Karneli, Y., Ainil Hakim, F., & Mudjiran. (2024). Memahami Kesiapan Konselor dalam Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling Kepada Klien. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 50–57. <https://doi.org/10.32585/advice.v6i2.6021>
- Kurnia, A., & Nurlela, A. (2025). Dampak Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang, Kabupaten Bogor. *Jurnal Masyarakat Digital*, 1(4). <https://doi.org/10.64924/sc7f9g75>
- Leswidianti, J. S., Abdullah, M. N. A., & Mujayapura, M. R. R. (2025). MencariJati Diri: Peran Peer Group dalam Membentuk Identitas Remaja. *SABANA: Jurnal Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara*, 4(1), 164–170. <https://doi.org/10.55123/sabana.v4i1.4999>

- Makhmuuda, K., Syawaluddin, Afrida, Y., & Arjoni. (2025). Pengaruh Mastery Experience Dan Verbal Persuasion Terhadap Self Efficacy Peserta Didik Di MTsN 10 Agam. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(02), 83–91. <https://doi.org/10.32585/advice.v7i02.7378>
- Nuraeni, N., & Gunawan, I. M. S. (2023). Dampak cyberbullying terhadap siswa yang menjadi korban perundungan di sekolah. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 2124–2136.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Urnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02, 793–800.
- Oktaviani, S., & Fikriyani, D. N. (2025). *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling Strategi Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 7(2), 2685–9122. <https://doi.org/10.32585/advice.v7i2.7341>
- Putri, D. M., & Dedeas, A. R. (2024). Literasi Edukasi Mengenai Bahaya Cyberbullying Terhadap Konsep Diri Siswa di SMA Al-Ma'aruf Cibubur. *Indonesian Journal for Social Responsibility*, 6(2), 95–105. <https://doi.org/10.36782/ijsr.v6i02.313>
- Putri Larasati, S., Neviyarni, Firman, & Asyraf Che Amat, M. (2024). Pentingnya Evaluasi Manajemen BK dalam Meningkatkan Keefektifan Pelayanan Konseling. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 2685–9122. <https://doi.org/10.32585/advice.v6i2.5995>
- Rahmawati, C. D., Busri, H., & Badrih, M. (2024). Makna Denotasi dan Konotasi Meme Dalam Media Sosial Twitter: Kajian Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(2), 10(2), 1244–1256. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Ramadani, N., Khosingah, K., Yustiani, A., Sari, N., Andrian, F., & Madkur, A. (2025). DAMPAK VERBAL BULLYING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 6, Number 12).
- Rofiqoh, S., & Azis, A. (2024). Bahasa Kasar dalam Konten Digital: Kontekstualisasi Pendidikan Akhlak Islami bagi Kalangan Remaja Urban Gaya Loe-Gue. *Ournal of Education and Contemporary Linguistics.*, 1(2), 60–67. <https://doi.org/10.19105/ec>
- Sholihatin, E., Thariq Maulana, A., Antariksa Dharu, M., Faiz Rahmawan, H., Farrel Ardian Purwanto, R., Achmad Himawan, S., & Timur, J. (2024). *Analisis Language Toxic dalam Aplikasi Game Online Mobile Legends*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Whildania, P. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar Di SMAN 2 Tolitoli. Diss. Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2025. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2025.]. In *Diss. Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*. <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/4287>
- Yultrisani, H., Muris, R., & Leobisa, J. (2026). “Luka Tak Terlihat”: Studi Kasus Tentang Labelling dan Pembentukan Konsep Diri Siswa dalam Bingkai Pendidikan Karakter Kristen di Sekolah. *Journal of Student Research*, (1), 1–16. <https://doi.org/10.55606/jsr.v4i1.4297>
- Yunanto, T. A. R., & Harischandra, S. (2023). Pembentukan Identitas Diri Remaja Pemain Game Online di Dunia Virtual Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Diversita*, 9(2), 176–186. <https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.915>