

# KEKERASAN VERBAL DALAM VLOG GAME PADA KANAL YOUTUBE: SEBUAH KAJIAN ILMU KOMUNIKASI

## VERBAL VIOLENCE IN GAME VLOG ON YOUTUBE CHANNEL: A COMMUNICATION STUDY

Muhamad Fachmi Hidayat<sup>1</sup>, Iis Kurnia Nurhayati<sup>2</sup>, Gartika Rahmasari<sup>3</sup>

Faculty of Communication and Business, Telkom University, Indonesia<sup>12</sup>

Faculty of Management, ARS University, Indonesia<sup>3</sup>

[fahmihidayat70@gmail.com](mailto:fahmihidayat70@gmail.com)<sup>1</sup>, [iiskurnian@gmail.com](mailto:iiskurnian@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[gartika.rahmasari@gmail.com](mailto:gartika.rahmasari@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai kekerasan verbal yang terdapat di media sosial, khususnya pada kanal YouTube *Rezaoktovian* karena dalam *video blog* yang diunggah banyak terdapat kata-kata kasar yang termasuk ke dalam tindak kekerasan nonfisik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mencari jumlah dan kategori kekerasan verbal yang terdapat dalam *video blog* pada kanal *Rezaoktovian* dengan menggunakan pendekatan secara kuantitatif dan metode analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan verbal dibagi menjadi empat kategori, yaitu eufemisme, hiperbol, umpatan, dan umpatan dalam bahasa asing, dengan frekuensi kekerasan verbal rata-rata sebanyak 924 kali. Menyangkut masalah etika, Reza Oktovian telah melanggar norma kesopanan, serta hukum yang ada pada Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 27 ayat III Bab VII tentang Perbuatan Yang Dilarang (Republik Indonesia, 2008). Hal ini dikhawatirkan akan memberikan dampak negatif kepada anak-anak berusia di bawah umur, yaitu mereka dapat meniru menggunakan kata-kata kasar yang sering diucapkan oleh Reza Oktovian yang mengandung kekerasan verbal di YouTube.

**Kata kunci:** *Kekerasan Verbal, YouTube, Video Blog, Analisis Isi, UU ITE*

### ABSTRACT

*This research discusses the verbal violence contained on social media, especially on YouTube channel Rezaoktovian because in the uploaded video blog there are many harsh words found, which can be categorized as a non-physical act of violence. The purpose of this study is to find the number and categories of verbal violence contained in the video blog using a quantitative approach and content analysis method. The results showed that the verbal violence found was divided into four categories, namely euphemism, hyperbole, curses, and curses in foreign languages, with an average frequency of verbal violence as much as 924 times. Regarding ethical issues, Reza Oktovian has violated the norms of decency and law contained in the ITE Law (Information and Electronic Transactions), Number 11 Year 2008 Article 27 paragraph III Chapter VII concerning Prohibited Acts (Republic of Indonesia, 2008). The content is deemed to potentially give a negative impact on children of under age, i.e. they can imitate the use harsh words used by on Rezaoktovian YouTube video blog that contains verbal violence.*

**Keywords:** *Verbal Violence, YouTube, Video Blog, Content Analysis, ITE Law*

### PENDAHULUAN

Reza Oktovian adalah salah satu pemilik kanal di YouTube yang bernama 'Rezaoktovian' atau lebih dikenal dengan nama Reza 'Arap'. Lahir di Jakarta pada tanggal 15 Oktober 1990, Reza Oktovian merupakan seorang pemuda asal Indonesia yang telah menjadi

seorang bintang setelah kanal miliknya yang dilanggan atau diikuti oleh 1.508.351 *subscribers*, dan video-videonya telah dilihat oleh 253.418.049 *viewers* atau penonton. *Game* yang dimainkan oleh Reza Oktovian meliputi *game* fantasi, *game* petualangan, dan *game online*.

*Video blog* pada kanal Rezaoktovian yang menjadi pusat penelitian ini adalah serial *vlog game Grand Theft Auto V* atau GTA. Peneliti memilih serial *vlog game Grand Theft Auto V* karena GTA adalah *game* yang menunjukkan kekerasan fisik sehingga wajar apabila Reza Oktovian juga terpicu untuk melakukan kekerasan verbal dalam memainkan *game* tersebut. Selain itu, dalam *vlog* tersebut, terdengar Reza Oktovian mengeluarkan kata-kata yang mengandung kekerasan verbal yang ditunjukkan kepada dua temannya saat bermain *game*. Selanjutnya, peneliti memilih serial *vlog game* Cat Mario 4 karena *game* tersebut memiliki *viewers* terbanyak dibandingkan dengan serial-serial *game* lain yang ada pada kanal Rezaoktovian. Dengan *vlog* yang paling banyak ditonton, efek yang ditimbulkan akan lebih besar. Efek yang dimaksud adalah berupa dapat ditirunya kata-kata yang mengandung kekerasan verbal oleh anak yang masih di bawah umur.

Kekerasan verbal adalah kekerasan yang menggunakan bahasa, yaitu kekerasan yang menggunakan kata-kata, kalimat, dan unsur-unsur bahasa lainnya (Baryadi, 2012, p. 35). Tindakan berbahasa merupakan sebagai bagian dari tingkah laku manusiawi dan dalam tingkah laku itu sangat mungkin orang melakukan sesuatu yang dapat dikategorikan sebagai serangan secara verbal, artinya serangan menggunakan kata-kata (*verbal attack*) kepada orang lain yang tak lain merupakan suatu tindakan kekerasan (Djawanai, 2001, pp. 68–69). Dalam kepustakaan

komunikasi, kekerasan verbal (*verbal violence*) dimaknai sebagai bentuk kekerasan yang halus; dilakukan dengan menggunakan kata-kata kasar, jorok dan menghina (Rasyid, 2013, p. 95). Kekerasan verbal secara umum berupa penghinaan dengan kata-kata, fitnah, menjelek-jelekan orang lain, dan pembunuhan karakter (Waruwu, 2010, p. 29).

Pada penelitian ini, peneliti merumuskan definisi konseptual yang bertujuan sebagai pembatasan terhadap penelitian yang akan dilakukan, yaitu untuk mengetahui frekuensi terjadinya kekerasan verbal dalam *vlog game Grand Theft Auto V* pada kanal YouTube Rezaoktovian, yaitu seri video dengan tema 3 (*Three Idiots*). Seri yang dimaksud adalah periode pengunggahan video pada bulan Januari 2014 sampai Juli 2017. Sumber data diambil dari *video blog* yang membahas *game* yang pada saat itu (2014-2017) merupakan salah satu *game online* yang paling diminati oleh para *gamers* dari berbagai tingkat usia dan latar belakang pendidikan. Adapun kekerasan verbal yang diteliti terbagi dalam empat kategori, yaitu, eufemisme, hiperbol, umpatan, dan umpatan dalam bahasa asing.

Youtube merupakan salah satu jejaring sosial yang lahir dari perkembangan internet. Besarnya tingkat penetrasi internet dan jejaring sosial juga menimbulkan dampak negatif seperti berkurangnya interaksi tatap muka, kecanduan internet, longgarnya etika berinternet (Rastati, 2016, p. 173). Menjaga etika perlu dijaga saat melakukan kegiatan *online*. Terdapat empat alasan mengapa etika perlu dijaga saat

sedang melakukan kegiatan di internet, khususnya media sosial, yaitu: (1) Latar belakang maupun lingkungan penggunaan media sosial yang heterogen dan berbeda-beda, (2) Komunikasi yang terjadi di media sosial cenderung lebih didominasi oleh teks semata, (3) Media sosial tidak serta-merta dianggap sebagai media yang berbeda dengan dunia nyata, (4) Pada beberapa kasus, media sosial merupakan media yang berjalan tidak hanya memfasilitasi pengguna, tetapi juga merupakan institusi i bisnis (Nasrullah, 2015, p. 183).

Sebelumnya, sudah ada beberapa penelitian yang membahas tentang kekerasan verbal, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Syarif Ady Putra tahun 2015 yang diterbitkan dalam *eJournal Ilmu Komunikasi Volume 3 (1)* dengan judul “Analisis Isi Kekerasan Verbal Pada Tayangan Pesbukers di Antv”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui frekuensi kekerasan verbal yang terdapat pada tayangan televisi dengan menggunakan metode *content analysis*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan lima kategori kekerasan, yaitu asosiasi pada binatang, umpatan, hiperbol, eufimisme dan kekerasan verbal secara disfemisme.

Tujuan penelitian ini sama dengan tujuan penelitian Putra yaitu untuk mengetahui frekuensi kekerasan verbal yang terjadi. Namun, objek penelitiannya berbeda. Objek penelitian ini berasal dari video vlog game yang ada di kanal Youtube. Selain itu, perbedaan lainnya Putra menggunakan 5 kategori kekerasan

dalam penelitiannya (Putra, 2015), sedangkan objek penelitian ini hanya 3 kategori yang digunakan, yaitu umpatan, hiperbol, dan eufimisme.

Umpatan merupakan contoh kata-kata yang mempunyai nilai rasa rendah dan berkesan kotor menurut banyak masyarakat, dan biasanya diucapkan oleh masyarakat yang tidak berpendidikan atau masyarakat berpendidikan rendah (Putra, 2013). Gaya bahasa hiperbola adalah gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan, dengan membesar- besarkan sesuatu hal (Al-Ma'ruf, 2009). Eufemisme adalah mekanisme kekerasan simbolik yang tidak tampak bekerja secara halus, tidak dikenali, dan berlangsung di bawah alam bawah sadar (Damayanti, Andarwulan, & Aswadi, 2019).

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi deskriptif kuantitatif. Analisis isi berupaya mengungkap berbagai informasi di balik data yang disajikan di media atau teks. Isi dalam hal ini dapat berupa kata, arti (makna), gambar, simbol, ide, tema, atau beberapa pesan yang dapat dikomunikasikan. (Eriyanto, 2011).

Dalam analisis isi, Krippendorff memaparkan bahwa peneliti melakukan analisis dan menginterpretasikan diri (Noviasri, Piliang, & Sihombing, 2016, p. 34). Selain itu, analisis isi yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis isi kuantitatif. Pada analisis isi kuantitatif peneliti hanya memfokuskan pada bahan yang tersurat saja, yaitu berfokus pada masalah kom unikasi verbal berupa kekerasan verbal yang terdapat dalam

*vlog* pada kanal YouTube Rezaoktovian.

Objek penelitian ini adalah kekerasan verbal yang terdapat dalam serial *vlog game* yang diunggah pada kurun waktu 2014-2017, yaitu *vlog game Grand Theft Auto V* dan *vlog game Cat Mario 4* pada kanal Youtube milik Rezaoktovian. Data pertama diambil dari Vlog game Grand Theft Auto V dengan tema 3 (*Three Idiots*) pada periode April 2015 sampai dengan Juli 2016. Sebagai penguat indikator yang diteliti mengenai kekerasan verbal, data pendukung diambil dari *vlog game Cat Mario 4* yang diunggah pada Januari 2014 sampai dengan Januari 2017.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan lembar koding (*coding sheet*) yang dibuat berdasarkan kategori yang telah ditetapkan pada tahap pembuatan alat ukur. Menurut Eriyanto (2011: 221) “lembar koding (*coding sheet*) adalah alat yang dipakai untuk menghitung atau mengukur aspek tertentu dari isi media.” Setelah melakukan pengategorian program dan penentuan alat ukur, langkah selanjutnya adalah mengisi lembar koding. Proses pengisian lembar koding disebut dengan *coding*, sedangkan pengisi lembar koding disebut *coder*. Dalam analisis isi, *coder* membaca program dan mengklasifikasikan data sesuai dengan kategori yang ada. Proses *coding* sangat ditentukan oleh unit analisis yang dipakai dalam analisis isi dan kualitas analisis isi sangat ditentukan oleh proses *coding*.

Unit analisis pada penelitian ini adalah *vlog game* pada kanal

YouTube Rezaoktovian yang terdapat kekerasan verbal. Selanjutnya, peneliti membuat pengoperasionalan berdasarkan indikator-indikator kekerasan verbal tersebut. *Vlog* yang dimaksud adalah serial *vlog game Grand Theft Auto V*, serta serial *vlog game Cat Mario 4* sebagai penguat dan pendukung variabel, yaitu berupa kekerasan verbal dalam kanal YouTube Rezaoktovian.

Reliabilitas sangat penting dalam analisis isi. Seperti yang dikatakan oleh Kaplan dan Goldsen, “Pentingnya reliabilitas terletak pada jaminan yang diberikannya bahwa data yang diperoleh independen dari peristiwa, instrumen atau orang yang mengukurnya” (Eriyanto, 2011, p. 282). Dalam penelitian analisis isi, lembar *coding* atau *coding sheet* yang digunakan haruslah alat ukur yang tepercaya (*reliabel*). Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan formula Holsti. Formula Holsti adalah uji reliabilitas antar-*coder* yang banyak dipakai selain persentase persetujuan (Neuendorf, 2002, p. 149). Formula ini diperkenalkan oleh Ole R. Holsti (1969). Reliabilitas ditunjukkan dalam persentase persetujuan, berapa persen persentase persamaan antar-*coder* ketika menilai suatu isi. Rumus untuk menghitung reliabilitas adalah sebagai berikut (Holsti, 1969, p. 140):

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2M}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

M = jumlah persetujuan dari dua orang *coder*

N1 = jumlah unit yang di tes *coder* 1

N2 = jumlah unit yang di tes *coder* 2

Dalam formula Holsti, angka reliabilitas minimum yang ditoleransi adalah 0,7 atau 70 persen. Artinya, kalau hasil perhitungan menunjukkan angka reliabilitas di atas 0,7, berarti alat ukur ini benar-benar reliabel. Akan tetapi, jika di bawah angka 0,7, berarti alat ukur (*coding sheet*) bukan alat yang reliabel. Sama dengan persentase persetujuan, reliabilitas Holsti ini juga harus dipakai untuk semua kategori yang digunakan. Hasil reliabilitas dari masing-masing kategori ini ditampilkan dalam laporan (Eriyanto, 2011, p. 290).

Peneliti menggunakan dua orang *coder* dengan dua kriteria

yang telah ditentukan. Kriteria pertama, *coder* harus memahami definisi konseptual mengenai kekerasan verbal yang telah dioperasionalkan menjadi empat kategori, yaitu eufemisme, hiperbol, dan umpatan. *Coder* pertama tersebut berinisial MM adalah seorang Sarjana Fakultas Ilmu Budaya (FIB), program studi Sastra Indonesia di salah satu perguruan tinggi negeri di Bandung. Kriteria kedua, *coder* harus memahami media sosial YouTube atau individu yang telah berpartisipasi langsung dalam pembuatan kanal dan *video blog*. Individu tersebut berinisial HFR, seorang mahasiswa tingkat akhir di salah satu universitas swasta di Bandung, yang telah memiliki kanal YouTube tersendiri yang bernama 'Haev Channel'.

**TABEL I IDENTITAS CODER**

No.	Inisial	Pekerjaan	Durasi	Keterangan
1	MM	Penerjemah Lepas	1 (satu) Minggu	Pelatihan dilakukan selama satu minggu berupa memberikan arahan kepada <i>coder</i> tentang penelitian analisis isi dan menganalisis vlog game pada kanal Rezaaktovian.
2	HFR	Mahasiswa	1 (satu) Minggu	Pelatihan dilakukan selama satu minggu berupa memberikan arahan kepada <i>coder</i> tentang penelitian analisis isi dan menganalisa vlog game pada kanal Rezaaktovian.

Sumber: Olahan Peneliti, 2017

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penghitungan data yang dilakukan secara manual memerlukan waktu kurang lebih tujuh hari pada masing-masing *coder*. Penghitungan data dilaksanakan pada periode Mei sampai dengan Juni 2017, berbeda dengan menggunakan mesin atau komputer yang mungkin hanya

memerlukan waktu dua hari untuk masing-masing *coder*. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk menghindari kesalahan atau *error* dalam penghitungan data jika menggunakan mesin atau computer. Berikut ini adalah hasil perolehan data oleh tiap-tiap peng-*coder*.

TABEL II TABEL UJI

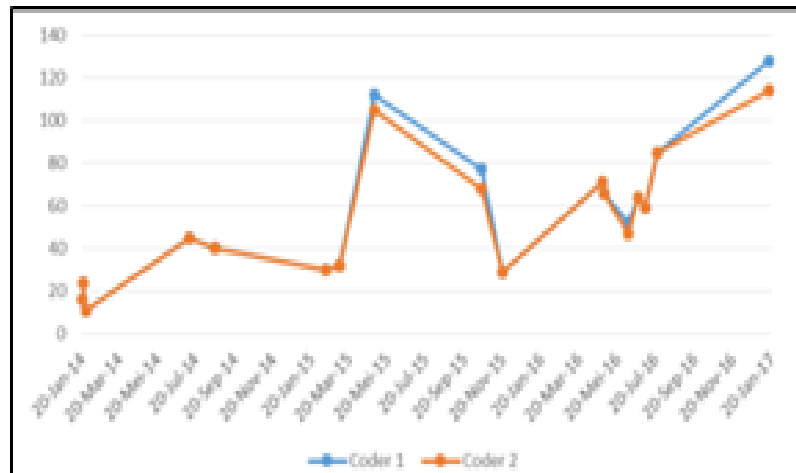
No.	Seri	Judul	Frekuensi Coder 1	Frekuensi Coder 2	Setuju (S) Tidak Setuju (TS)
1.	20 2014	Januari Cat Mario!@#S%^&*(- <i>Gamers Stress-</i>	16	16	S
2.	22 2014	Januari Cat Mario Stage 2!!- <i>Gamers Stress-</i>	24	24	S
3.	26 2014	Januari Cat Mario Stage 3!!- <i>Gamers Stress-</i>	11	11	S
4.	10 Juli 2014	Emang Paling Tai Ini <i>Game</i>	45	45	S
5.	20 2014	Agustus So Long My Cat :')	40	40	S
6.	12 2015	Februari Balik Lagi Si Anjing! Maksud Gue Si Kucing	30	30	S
7.	6 Maret 2015	Haji Lulung Main Cat Mario, Cat Mario-nya Yang Minta Maaf	32	32	S
8.	30 April 2015	3 Idiots – Nae Kapal Pesiar #Danulife	112	105	TS
9.	18 2015	Oktober Reza Arap Oktovian Is Back!!!	77	68	TS
10.	20 2015	November M.E.L.E.T.A.K	29	29	S
11.	26 April 2016	Investigasi – GTA V With Pokopaw And Mcdygamng	71	71	S
12.	30 April 2016	3 Idiots	66	66	S
13.	6 Juni 2016	GTA V Jadi <i>Dreadout!</i>	52	47	TS
14.	23 Juni 2016	Bodoamat	64	64	S
15.	4 Juli 2016	3 Idiots Mudik Gaes!	59	59	S
16.	23 Juli 2016	3 Idiots Ke Dufan	85	85	S
17.	16 2017	Januari Makan Nih Kado Sejutak	128	114	TS
Total			941	906	Jumlah S : 13 Jumlah TS : 4
Reliabilitas = $2M/(N1+N2) = 2(13)/(17+17) = 26/34 = 0,76$					

Sumber: Hasil Penghitungan Data Antar-Coder, 2017

Berdasarkan uji reliabilitas antara-*coder* di atas, dapat dilihat bahwa data tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, yaitu melebihi angka minimum reliabilitas sebesar 0,7 atau 70%, adapun kekerasan verbal yang terjadi dalam *vlog* pada kanal YouTube Rezaoktovian memiliki angka reliabilitas sebesar 0,76 atau 76% dari sampel yang diuji, yang mewakili seluruh populasi.

Setelah dilakukan uji reliabilitas antar-*coder*, dapat dilihat

bahwa kekerasan verbal terbanyak adalah milik *coder* pertama (Muhammad Al Mukhlisiddin), dengan total kekerasan verbal pada seluruh sampel sebanyak 941 kali. Sedangkan kekerasan verbal yang muncul pada *coder* kedua (Haykal Fathur Rahman) adalah sebanyak 906 kali. Selain itu, sebanyak 13 video dari 17 sampel video yang diteliti disetujui antar-*coder*. Sementara itu, hanya empat video yang tidak disetujui antar-*coder*.



Gambar 1 Grafik Frekuensi Kekerasan Verbal dalam Kanal Rezaoktovian  
Sumber: (Hasil Penghitungan Data Antar-Coder, 2017).

Perbedaan persetujuan dapat dilihat pada grafik di atas dengan garis antar-coder yang tidak saling bertemu pada periode 30 April 2015 sampai 18 Oktober 2015, dan pada periode 6 Juni 2016 sampai 16 Januari 2017. Selain itu juga, pada grafik di atas dapat dilihat kekerasan verbal tertinggi terjadi pada bulan 16 Januari 2017, dan yang terendah pada bulan 26 Januari 2014. Jumlah kekerasan verbal yang dihitung antar-coder memiliki selisih yang relatif kecil, jika total kekerasan verbal coder pertama yang berjumlah 941 kali, dikurangi dengan total kekerasan verbal coder kedua yang berjumlah 906 kali, akan didapatkan selisih sebanyak 35 kali atau 1,89% dari total kekerasan verbal antar-coder.

Berdasarkan perolehan data dari tabel di atas, peneliti mencari rata-rata frekuensi kekerasan verbal antar-coder sehingga, menghasilkan rata-rata jumlah kekerasan verbal sebanyak 924 kali yang muncul selama periode 20 Januari 2014

sampai dengan 16 Januari 2017. Seri vlog yang paling banyak memunculkan kekerasan verbal adalah pada seri 16 Januari 2017 yang berjudul 'Makan Nih Kado Sejutak', dengan 121 kali kemunculan atau 13,09%. Sedangkan, seri dengan kemunculan kekerasan verbal terkecil adalah pada seri 26 Januari 2014 yang berjudul 'Cat Mario Stage 3!!- Gamers Stress-', dengan 11 kali kemunculan atau 1,19%

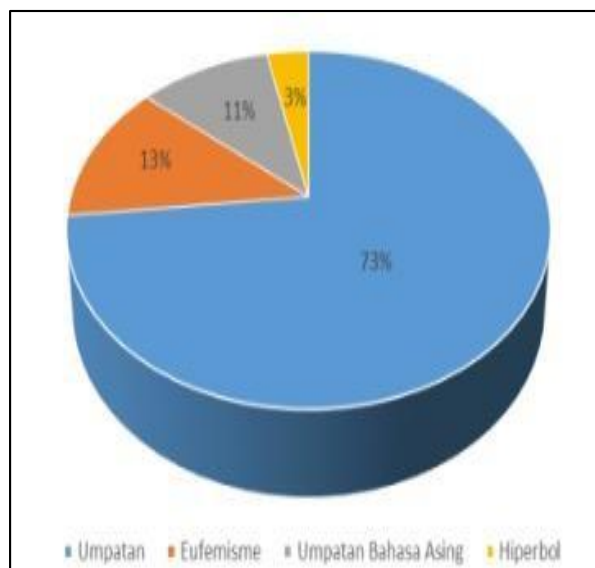
**TABEL III TABEL FREKUENSI DAN PERSENTASE KEKERASAN VERBAL**

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Eufemisme	119	12,8%
2.	Hiperbol	31	3,3%
3.	Umpatan:		
	Umpatan bahasa Indonesia	678	73.3%
	Umpatan bahasa asing	97	10.5%
	<b>Total</b>	<b>925</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Penghitungan Data Antar-Coder, 2017

Kategori umpatan menempati urutan pertama kekerasan verbal yang paling sering muncul dalam *vlog-vlog* Rezaoktovian dengan 678 kali atau 73,4%. Oleh karena itu, mayoritas kekerasan verbal yang terdapat dalam *vlog-vlog* pada kanal YouTube Rezaoktovian adalah umpatan. Pada posisi kedua kekerasan verbal yang sering digunakan oleh Reza Oktovian pada *vlog-nya* adalah kategori

eufemisme. Dengan kemunculan sebanyak 119 kali atau 12,8%. Selanjutnya, pada posisi ketiga kategori umpatan dalam bahasa asing dengan 97 kali kemunculan atau 10,5%. Lalu, kategori hiperbol menjadi kekerasan verbal yang menempati posisi keempat atau yg terakhir dengan 31 kali kemunculan atau 3,3%.



Gambar 2 Persentase Kekerasan Verbal dalam Kanal Rezaoktovian (Sumber: Hasil Penghitungan Data Antar-Coder, 2017).



## SIMPULAN

Mayoritas kekerasan verbal yang terdapat dalam *vlog-vlog* pada kanal YouTube Rezaoktovian adalah umpatan dengan 678 kali kemunculan atau 73,37%. Pada posisi kedua kekerasan verbal yang sering digunakan oleh Reza Oktovian dalam *vlog*-nya adalah kategori eufemisme. Dengan kemunculan sebanyak 119 kali atau 12, 87%, atau 13%. Selanjutnya, pada posisi ketiga kategori umpatan dalam bahasa asing dengan 97 kali kemunculan atau 10,49% atau dibulatkan menjadi 11%. Lalu, kategori hiperbol menjadi kekerasan verbal yang menempati posisi keempat atau yg terakhir dengan 31 kali kemunculan atau 3,35%.

Berdasarkan hasil penelitian, *vlog-vlog* Reza Oktovian di YouTube banyak terdapat kata-kata penghinaan yang ditunjukkan kepada *audience*, maupun ditunjukkan kepada *game-game* yang dia mainkan. Dengan begitu, Reza Oktovian telah melanggar hukum yang terdapat pada Undang-Undang Tentang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 27 ayat III Bab VII tentang Perbuatan Yang Dilarang (Republik Indonesia, 2008). Dengan bunyi, “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik”. Seharus mereka dijatuhi sanksi atau hukuman sesuai dengan pasal yang dilanggar. Sanksi tersebut terdapat pada Undang-Undang

tentang ITE, pasal 45 ayat I Bab XI tentang Ketentuan Pidana, dengan bunyi “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (I), ayat (II), ayat (III), atau ayat (IV) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ma'ruf, A. I. (2009). *Stilistika*. Solo: CakroBooks. Baryadi, I. P. (2012). *Bahasa, Kekuasaan, dan Kekerasan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Damayanti, G., Andarwulan, T., & Aswadi, A. (2019). Mekanisme Eufemisme Dan Sensorisasi: Kekerasan Simbolik Dalam Tuturan Dosen. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 12(2), 223. <https://doi.org/10.26858/retorika.v12i2.9101>
- Djawanai, S. (2001). Bahasa dan Kekerasan. In S. As (Ed.), *Manusia dan Dinamika Budaya*. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Holsti, O. (1969). *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities*. Reading: Addison-Wesley Pub.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi Budaya dan Sosioteknologi*.

- Bandung: Simbiosis  
Rekatama Media.
- Neuendorf, K. A. (2002). *The Content Analysis Guidebook*.  
Thousand Oaks: Sage  
Publication.
- Noviasri, R., Piliang, Y. A., &  
Sihombing, R. M. (2016).  
Replikasi Tokoh Dalam  
Meme Visual Soeharto.  
*Jurnal Sosioteknologi*, 15(1),  
32–40.
- Putra, R. R. (2013). Bentuk dan  
Fungsi Kata Umpatan pada  
Komunikasi Informal di  
Kalangan Siswa SMA Negeri 3  
Surabaya: Kajian  
Sosiolinguistik. *Skriptorium:  
Journal Universitas  
Airlangga*, 1(3), 86–97.
- Rastati, R. (2016). Bentuk  
Perundungan Siber Di Media  
Sosial Dan Pencegahannya  
Bagi  
Korban Dan Pelaku. *Jurnal  
Sosioteknologi*, 15(2), 169–  
186.
- Rasyid, M. R. (2013). *Kekerasan di  
Layar Kaca: Bisnis Siaran,  
Peran KPI, dan Hukum*.  
Jakarta: PT. Kompas Media  
Nusantara.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang  
Tentang ITE*. , (2008).
- Waruwu, F. (2010). *Membangun  
Budaya Berbasis Nilai  
Panduan Pelatihan bagi  
Trainer*. Yogyakarta:  
Kanisius.