



---

## Analisis Kesantunan Berbahasa Remaja Usia 14 tahun Studi Kasus Kebiasaan Bermain *Games Online*

Rima Diana Putri Wangi<sup>1</sup>, Salsa Widiya Ningsih<sup>2</sup>, Salma Fauziyah<sup>3</sup>(✉),  
Jaja<sup>4</sup>, Maya Dewi Kurnia<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung jati  
Cirebon, Indonesia

[fauziyahsalma80@gmail.com](mailto:fauziyahsalma80@gmail.com)

**abstrak**— Permainan *game online*, sangat diminati oleh kalangan remaja. Popularitas game di kalangan remaja tidak dapat dipisahkan dari dampak yang ditimbulkannya. Salah satu dampak tersebut memengaruhi kesantunan berbahasa remaja. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesantunan berbahasa remaja berusia 14 tahun yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang sering bermain *game online* cenderung menggunakan kata-kata yang kurang santun, terutama dilihat dari segi makna leksikal. Meskipun demikian, dari segi makna gramatikal, kata-kata tersebut masih dapat dianggap santun.

**Kata kunci**— Kesantunan berbahasa, remaja, *games online*

**Abstract**— Online games are very popular among teenagers. The popularity of games among teenagers cannot be separated from the impact they cause. One of these impacts is influencing teenagers' language politeness. This research aims to determine the level of language politeness of 14 years old teenagers who have the habit of playing online games. The research uses qualitative research methods with data collection techniques through observation. The research results show that teenagers who often play online games tend to use less polite words, especially in terms of lexical meaning. However, in terms of grammatical meaning, these words can still be considered polite.

**Keywords**— language politeness, teenagers, games online

### Pendahuluan

Teknologi memegang peranan krusial dalam kemajuan kehidupan manusia modern. Hampir seluruh penduduk di dunia, termasuk Indonesia, telah merasakan manfaatnya. Membicarakan teknologi tidak dapat dilepaskan dari internet dan

perangkat elektronik, yang merupakan produk dari teknologi itu sendiri. Pada era sekarang, internet dapat diakses oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII: 2018), terdapat sekitar 171 juta pengguna internet di Indonesia. Dari jumlah tersebut, 91% adalah remaja usia 15-19 tahun, dan sebagian besar dari mereka, yaitu 90,2%, sedang bersekolah menengah. Dalam penggunaan internet, sekitar 7,8% diantaranya digunakan untuk bermain games online.

*Games online* sangat diminati oleh remaja dan sering digunakan sebagai sumber hiburan di waktu senggang, terutama karena dapat diakses melalui perangkat pintar seperti smartphone, yang biasa disebut sebagai permainan mobile. Istilah "games online" berasal dari gabungan kata bahasa Inggris "*Games*" yang berarti permainan, dan "*Online*" yang berarti tersambung melalui jaringan (Obiyanto & Muhaimin, 2022). Menggabungkan kedua kata ini akan menghasilkan makna baru yang tidak jauh dari arti dasar kedua kata itu, *Games online* adalah *games* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, menurut Van Roij (Maftuhah et al., 2023) Hal ini selaras dengan pendapat Tias (Maftuhah et al., 2023) games online didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan interaksi antar pemain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan meraih skor tertinggi di dunia virtual. Salah satu games dalam genre MOBA yang sedang populer di kalangan pelajar adalah Mobile Legends. Menurut Soukotta (Nawawi et al., 2021) Mobile Legends adalah salah satu dari lima games MOBA teratas yang paling banyak dimainkan di platform Android. Game Mobile Legends Bang Bang (MLBB) ini adalah permainan online gratis yang terinspirasi dari League of Legends yang dikembangkan di China, game ini pertama kali dirilis pada 14 Mei 2016 dan secara resmi tersedia untuk pengguna Android pada 14 Juli 2016, serta untuk pengguna iOS pada 9 November 2016 (Anggraeni et al., 2021). Empat tahun setelah diluncurkan, MLBB berhasil menjadi salah satu game paling terkenal di kawasan ASEAN.

Hadirnya sebuah game yang diminati oleh semua kalangan tentunya memiliki dampak, terutama bagi kalangan remaja yang mendapatkan tuntutan pergaulan. Bermain games online saat ini sudah menjadi kebiasaan para remaja, hal itu dapat dilihat dari penggunaan waktu yang banyak dihabiskan untuk bermain game setiap harinya.

Kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat Asih (Kurniawati & Purnomo, 2020). Penggunaan waktu yang banyak dihabiskan untuk bermain *games online* telah tanpa sadar memengaruhi perkembangan bahasa. Tanpa disadari, para pemain games online cenderung menggunakan kata-kata kasar seperti '*fuck you*', '*anjing*', '*sial*', '*bangsat*' terutama saat mereka mengalami kekalahan

dalam permainan. Penggunaan kata-kata ini tidak pantas, terutama ketika mereka berada di lingkungan sosial bersama orang lain.

Bahasa adalah sarana komunikasi yang dipergunakan manusia untuk berinteraksi dengan lawan bicara (Haryanti, 2019). Pemilihan jenis kata, lawan bicara, waktu, dan tempat dalam breaches diperkuat melalui cara pengungkapan yang mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat. Bahasa memiliki sifat yang dinamis dan berubah seiring dengan perkembangan dalam masyarakat, yang bisa menyebabkan konsekuensi khusus terkait dengan nilai dan moral (Luthfiyani et al., 2022). Ini mencakup pergeseran bahasa dari yang bersifat santun menjadi kurang santun. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) mendefinisikan santun sebagai sikap halus dan baik dalam tutur kata dan perilaku. Oleh karena itu, bahasa yang santun adalah bahasa yang digunakan dengan sopan dan baik, tanpa menyakiti perasaan lawan bicara (Gusriani et al., 2017).

Menurut Harumawardhani et al. (2022), kesantunan berbahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa sehari-hari tanpa menimbulkan ketidaknyamanan atau kemarahan pada pendengar. Amat Juhari Moin (Harumawardhani et al., 2022) juga menggambarkan kesantunan berbahasa sebagai kehalusan dalam komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, yang menunjukkan kesopanan dan tidak menyakiti perasaan orang lain. Berbahasa yang baik secara lisan maupun tulisan membuat suasana berinteraksi menyenangkan, tidak mengancam, dan efektif merupakan kesantunan berbahasa.

Pranowo (Nurhayati & Hendaryan, 2017) menyatakan bahwa untuk menilai apakah tuturan seseorang termasuk santun atau tidak, kita dapat memperhatikan indikator-indikator tertentu terkait kesantunan dalam berbahasa. Dengan mengamati indikator-indikator tersebut, kita dapat mengukur dan menentukan tingkat kesantunan dari tuturan yang disampaikan oleh seseorang dalam berkomunikasi. Menurut Pranowo (Nurhayati & Hendaryan, 2017), untuk menciptakan komunikasi yang terasa santun, tuturan harus mencerminkan beberapa hal-hal berikut: (1) Angon rasa berarti memperhatikan dan memahami suasana perasaan lawan bicara, sehingga saat kita bertutur kata-kata yang disampaikan dapat membuat hati mitra tutur merasa senang dan berkenan. Prinsip ini menganjurkan untuk mengungkapkan maksud pembicaraan dengan memperhitungkan waktu yang tepat sesuai dengan kondisi psikologis yang sedang dialami lawan bicara saat itu. Dengan angon rasa, kita berupaya menyesuaikan tuturan agar sejalan dengan keadaan batin mitra tutur agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik tanpa menyinggung perasaan (Herniti et al., 2017). (2) Adu rasa menganjurkan untuk menyamakan perasaan antara pembicara dan lawan bicara, sehingga komunikasi dapat terjadi secara alami karena didasari oleh kehendak yang sama dari kedua belah pihak. Hal ini dilakukan dengan upaya mengekspresikan kedalaman perasaan masing-masing antara penutur dan mitra tutur sebagai cara untuk menyampaikan maksud si penutur (Mirmanto et al., 2021).

Namun, terkadang komunikasi melalui adu rasa dapat menjadi sulit dipahami jika lawan bicara tidak akrab dengan perasaan yang disampaikan. Hambatan dapat terjadi apabila adu rasa antara penutur dan mitra tutur tidak berlangsung dalam konteks atau kondisi perasaan yang sama (Apriastuti, 2017). (3) Empan papan mengajarkan kita untuk selalu menyampaikan tuturan dengan cara yang dapat diterima baik oleh lawan bicara sesuai dengan suasana hati dan keadaan yang sedang dialaminya saat itu. Sikap ini merujuk pada kemampuan untuk menyesuaikan perilaku dan perkataan kita dengan lingkungan dan waktu ketika berinteraksi dengan mitra tutur (Sri, 2014). Empan papan dianggap sebagai nilai yang luhur karena mencerminkan pengendalian diri yang baik, sehingga kita dapat menghindari mengganggu kenyamanan orang lain, terutama dalam situasi-situasi khusus yang berbeda dari keadaan normal. Dengan empan papan, hubungan dapat tetap terjaga dengan baik. (4) Sifat rendah hati, yaitu jagalah agar tuturan memperlihatkan rasa ketidakmampuan penutur di hadapan mitra tutur. Dalam bertutur, kita harus menunjukkan sikap seolah-olah kita tidak memiliki kemampuan yang memadai dibandingkan mitra tutur. Rendah hati tercermin dari tidak memuji atau mengagung-agungkan diri sendiri saat berkomunikasi dengan orang lain. Sikap ini mencerminkan budi pekerti yang luhur karena menghindari kesombongan dan keangkuhan dalam pergaulan. (Afkarina, 2022). Rendah hati adalah sikap yang terbentuk dari kemampuan seseorang dalam mengendalikan ego dan menahan diri dari rasa sombong. Dengan bersikap rendah hati, seseorang dapat menjaga keharmonisan hubungan dengan orang lain serta menunjukkan penghormatan kepada mereka. Sikap ini terwujud dari upaya menahan keinginan untuk membanggakan diri sendiri di hadapan orang lain, sehingga tercipta suasana yang rukun dan saling menghargai dalam pergaulan. (5) Sikap hormat menganjurkan kita untuk senantiasa menempatkan lawan bicara pada posisi yang lebih tinggi atau terhormat. Dalam bertutur, kita harus menggunakan bahasa dan nada yang sopan serta penuh penghargaan kepada mitra tutur. Hal ini mencerminkan rasa hormat kita terhadap lawan bicara, seolah-olah mereka berada pada kedudukan yang lebih tinggi daripada diri kita sendiri. Sikap ini penting untuk menjaga hubungan baik dan menciptakan suasana komunikasi yang santun (Diana, 2019). (6) Sikap tepa salira, yaitu Prinsip tepa salira mengajarkan untuk senantiasa menempatkan diri dalam posisi lawan bicara. Dengan kata lain, dalam bertutur hendaknya kita mempertimbangkan bagaimana jika ucapan yang akan disampaikan itu ditujukan kepada diri kita sendiri. Prinsip ini mengingatkan kita untuk berempati dan memilih kata-kata yang tidak menyakiti atau menyinggung perasaan mitra tutur, sebagaimana kita juga tidak ingin disakiti atau disinggung (Sholikhin et al., 2022).

Penelitian terdahulu yang membahas hal serupa dilakukan oleh Rizky Ainun Mafthuhah, dkk (2023), dengan judul Pengaruh *Game online* terhadap Kesantunan Berbicara pada Anak Usia 12 Tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kesantunan berbahasa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah faktor

lingkungan. Lingkungan anak yang sering dihabiskan dengan bermain *game online* menyebabkan anak tersebut menggunakan bahasa yang diperoleh dari *game online*. Penelitian lainya dilakukan oleh Amalia,dkk (2023) tentang ketidak santunan berbahasa anak usia 11-12 tahun di kelurahan Tanggikiki kecamatan Sibatana kota Gorontalo tentang interaksi pada *game online free fire*, hasilnya kebiasaan anak mengeluarkan kata-kata yang tidak santun saat bermain *game online free fire* ternyata berpengaruh pada komunikasi antar mereka setiap hari diluar dari permainan game tersebut. Saat berkomunikasi biasa, mereka juga sering mengeluarkan kata-kata makian yang tidak sopan dan tidak selayaknya diucapkan oleh anak-anak.

Berdasarkan hal di atas, penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meneliti lebih lanjut mengenai kesantunan berbahasa dalam *game online*. Penelitian ini menganalisis kata-kata spontan yang keluar dari pengguna *game online* dianalisis secara leksikal dan gramatikal.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data berbentuk deskripsi, baik data tertulis maupun lisan, yang berasal dari kata-kata individu atau perilaku yang dapat diamati secara langsung. Dengan kata lain, penelitian kualitatif berfokus pada pengumpulan data naratif dan observasi perilaku untuk memahami suatu fenomena secara mendalam (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam karena data dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Partisipan dalam penelitian kualitatif adalah individu-individu yang mengalami secara langsung konteks sosial atau fenomena yang diteliti. Dengan melibatkan partisipan yang terlibat langsung, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih kaya dan rinci tentang objek penelitian dalam lingkungan alamiahnya (Waruwu, 2023).

Data berupa kata, frasa yang disampaikan responden yang diduga berisi kesantunan berbahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan Observasi teknik rekam simak bebas cakap. Menurut (Hasanah, 2017) manusia secara maksimal, meliputi penglihatan, penciuman, dan pendengaran. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang relevan guna menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Melalui observasi, peneliti dapat menangkap secara langsung dan menyeluruh berbagai aspek penting yang terkait dengan permasalahan yang sedang dikaji dalam penelitian tersebut. Observasi menghasilkan data berupa catatan terhadap aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, serta gambaran tentang perasaan dan emosi seseorang yang diamati. Sementara itu, teknik rekam merupakan metode dalam penelitian bahasa yang dilakukan dengan cara merekam percakapan antara penutur dan lawan tuturnya pada saat bahasa sedang digunakan (Hasanah, 2017).

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan terhadap tiga remaja usia 14 tahun yang suka bermain *game online*. Pengamatan ini dilakukan pada 16 Desember

2023 dengan menggunakan teknik bebas, libat, cakap. Peneliti meminta partisipan untuk memainkan game yang biasa dimainkan. *Game* yang menjadi pilihan tiga remaja tersebut adalah *game Mobile Legend*. Selanjutnya, peneliti melakukan perekaman suara, yang dimana rekaman suara itu berperan sebagai data yang akan dianalisis. Dalam satu permainan *game online* diperoleh rekaman suara dengan durasi 2,15 menit. Selama durasi 2,15 menit terdapat kata-kata spontan yang diucapkan ketiga remaja, antara lain *goblok, anjing, kirik, paok, cok, tolol, tek, mati* dan lain sebagainya. Kata-kata tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kesantunan berbahasa partisipan.

Cara seseorang berbahasa dengan santun dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek leksikal (terkait pemilihan kata) dan aspek gramatikal (terkait struktur kalimat). Aspek leksikal berkaitan dengan makna kata yang digunakan apakah sesuai dengan objek atau hal yang dimaksud. Sementara aspek gramatikal berkaitan dengan makna yang muncul akibat proses pembentukan kata seperti pengimbuhan awalan/akhiran (afiksasi), pengulangan kata (reduplikasi), dan penggabungan kata (komposisi). Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Chaer (Nafinuddin, 2020). Makna leksikal mengacu pada makna yang terkandung di dalam kata itu sendiri, baik kata dalam bentuk akar (dasar) maupun kata yang sudah mengalami proses pengimbuhan (turunan). Makna leksikal juga disebut makna semantik atau makna eksternal, yaitu makna yang sebenarnya dari sebuah kata sesuai dengan referensinya di dunia nyata (Nisak et al., 2020). Makna gramatikal merujuk pada makna yang terbentuk dari hubungan antar unsur kebahasaan itu sendiri, atau makna yang muncul akibat peran sebuah kata ketika digunakan dalam sebuah kalimat. Dengan kata lain, makna ini muncul dari struktur dan tata bahasa yang membentuk kalimat, bukan dari pengertian leksikal kata itu sendiri. Hasil analisis ujaran-ujaran yang diucapkan partisipan ketika bermain *game online* berdasarkan aspek leksikal dan gramatikal terdapat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Kesantunan Berbahasa berdasarkan Makna Leksikal dan Gramatikal

No.	Ujaran	Makna	
		Leksikal	Gramatikal
1.	Tolol	Bahasa Indonesia daring (2016), kata "tolol" bermakna sangat bodoh; bebal. Analisis secara leksikal tersebut, sangat jelas jika kedua kata tersebut bermakna negatif dan rendah.	Dalam pengucapan kata "tolol" penutur menggunakan nada bicara tinggi serta mimik muka marah.
2.	Bangsat	kata "bangsat" bermakna kutu busuk, merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bangsat juga berarti orang yang memiliki tabiat buruk atau	Dalam pengucapan kata "bangsat" penutur menggunakan nada bicara naik yang mengekspresikan kekesalannya akibat permainan tim yang kalah.

		jahat.	
3.	Cok	Istilah “jancuk, jancok, diancuk, diancok, cuk, atau cok” memiliki makna “sialan, keparat, brengsek.	Dalam pengucapan kata “jancok” penutur menggunakan nada bicara keras dan lantang dengan mengungkapkan kemarahannya sehingga penutur tersebut mengeluarkan kata jancok dengan mimik muka kesal.
4.	Goblok	Kata goblok merupakan ragam kasar yang berarti ‘bodoh sekali’. Dalam KBBI, goblok merupakan ragam kasar karena makna yang dihasilkan menjadikan kata tersebut sebagai ragam kasar.	Dalam pengucapan kata “goblok” penutur menggunakan nada bicara naik yang mengekspresikan amarahnya karena kalah.
5.	Kirik	Menurut KBBI, kata kirik merupakan kata dari bahasa Jawa untuk anak anjing. Biasanya digunakan sebagai kata penghalus untuk makian asu( anjing ).	Dalam pengucapan kata “kirik” penutur menggunakan nada bicara lembut yang mengekspresikan candaan karena ujaran tersebut diungkapkan dengan nada rendah.
6.	Paok	Paok merupakan kata dari bahasa Medan yang saat ini menjadi bahasa gaul di media sosial. Paok memiliki arti payah, idiot, bodoh, dan tidak keren.	Dalam pengucapan kata “paok” penutur menggunakan nada bicara keras yang mengekspresikan amarahnya karena kealahannya.
7	Mati	Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memaknai kata meninggal atau mati sebagai 'sudah hilang nyawanya', 'tidak bernyawa', 'tidak hidup lagi'.	Dalam pengucapan kata “mati” penutur menggunakan nada bicara keras dengan mimik wajah yang kesal dan emosi akibat kekalahan dari permainan <i>game online</i> .
8.	Ngelag	"Ngelag" berasal dari kata	Dalam pengucapan kata “ngelag” penutur

		dasar bahasa Inggris "Lag", yang berarti keterlambatan atau ketertinggalan.	menggunakan nada bicara turun dengan ekspresi wajah yang panik akibat sinyal yang tidak stabil.
9.	Sabar	Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "sabar" berarti tahan terhadap cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, atau patah hati).	Dalam pengucapan kata "sabar" penutur menggunakan nada bicara lembut untuk menenangkan teman mainnya agar tidak emosi.
10.	Woi	Kata seru adalah kata leksikal yang mewakili perasaan atau emosi. "Woi" merupakan panggilan atau seruan dari jauh kepada seseorang atau kelompok orang.	Dalam pengucapan kata "woi" penutur menggunakan nada bicara keras dengan situasi panik untuk memanggil teman satu tim akibat adanya serangan dari tim lawan.
11.	Tek	"Tek" merupakan penggalan kata dari kata "Keték" dalam bahasa Jawa yang memiliki arti monyet atau kera.	Dalam pengucapan kata "tek" penutur menggunakan nada bicara turun dengan mimik wajah yang panik akibat adanya serangan dari tim lawan.

Berdasarkan Tabel 1 kesantunan berbahasa *game online* remaja usia 14 tahun, dilihat dari aspek leksikal dan gramatikal menunjukkan temuan yang menarik. Secara leksikal, dalam percakapan mereka selama permainan, ketiga remaja cenderung menggunakan kata-kata yang kurang santun seperti "goblok," "anjing," "kirik," dan sejumlah kata kasar lainnya. Hasil itu menunjukkan kurangnya kesadaran dari partisipan terkait konsekuensi penggunaan kata-kata yang tidak pantas dalam konteks sosial. Meskipun beberapa kata yang mungkin kasar secara leksikal, secara gramatikal kata-kata tersebut masih terkait dengan konteks permainan dan tidak menunjukkan pelanggaran aturan tata bahasa. Hasil penelitian ini menunjukkan perlunya perhatian terhadap kesantunan berbahasa dalam konteks permainan *online*, khususnya pada aspek leksikal. Rekomendasi dapat diberikan untuk mengembangkan kesadaran linguistik pada remaja guna meningkatkan penggunaan bahasa yang lebih santun dan sesuai konteks.

### Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja dengan kebiasaan bermain *game online* cenderung mengekspresikan diri dengan penggunaan kata-kata kurang santun secara leksikal. Hal ini mencerminkan adanya potensi dampak negatif dari eksposur berlebihan terhadap lingkungan *game online* terhadap penggunaan bahasa santun.



Meskipun demikian, dari aspek gramatikal, penelitian menunjukkan bahwa remaja tersebut masih mampu mempertahankan kesantunan dalam struktur kalimat dan penggunaan tata bahasa. Meskipun kata-kata yang digunakan kurang pantas, mereka tetap menjaga keintegritasan struktur bahasa formal.

Permainan *game online* dapat mempengaruhi penggunaan bahasa remaja, terutama dalam hal leksikalitas. Perlu adanya pendekatan yang lebih holistik dalam membimbing remaja terhadap pemahaman dan penerapan norma-norma kesantunan dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis, agar mereka dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih positif dan sesuai dengan norma sosial.

### Daftar Referensi

- Afkarina, T. W. (2022). Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa Dalam Siniar Deddy Corbuzier. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 17(9). <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4977>.
- Amalia, D. Z., Dakia, D. N., & Rahmatan, I. (2023). Ketidak santunan berbahasa anak usia 11-12 tahun di Kelurahan Tanggikiki Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo dalam berinteraksi pada *game online* Free Fire. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 4(1), 133-140. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll/article/view/19859>.
- Anggraeni, V., Zuhira, Z. A., & Setyawan, A. (2021). Pengaruh Mobile Legends terhadap minat dan semangat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 181-189. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/102%0Ahttps://qjurnal.my.id/index.php/educurio%0>.
- Diana, G. L. (2019). Kesantunan bahasa pada papan himbauan masyarakat di Kota Demak. *Seminar Nasional Literasi*, 4(1), 88-95. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/781>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami *desain* metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Gusriani, N., Atmazaki, A., & Ratna, E. (2017). Kesantunan berbahasa guru Bahasa Indonesia dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 287-295. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/319>.
- Harumawardhani, D. P., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). analisis kesantunan berbahasa anak usia 4-6 tahun studi kasus kebiasaan menonton *youtuber gaming* "Miawaug" di Kabupaten Ponorogo. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 117. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1220>.
- Haryanti, E. (2019). Penggunaan bahasa dalam perspektif tindak tutur dan implikasinya bagi pendidikan literasi. *Jurnal TAMBORA*, 3(1), 21-26.

<https://doi.org/10.36761/jt.v3i1.179>.

- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/113>.
- Herniti, E., Budiman, A., & Kusumawati, A. A. (2017). Kesantunan Berbahasa dalam Dakwah Multikultural. *Adabiyāt: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 38. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2016.15103>.
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2(1), 320–334. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1297>.
- Luthfiyani, H., Mustika, R. I., & Aeni, E. S. (2022). penggunaan bahasa remaja terhadap eksistensi Bahasa Indonesia dalam perspektif mahasiswa IKIP siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 173-184. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i2.10554>.
- Maftuhah, R. A., Patimah, S., Desma, L., & Ningsih, G. (2023). Pengaruh *games online* terhadap kesantunan bahasa pada anak usia 12 tahun. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 20(1), 55-66. <https://doi.org/10.30957/lingua.v20i1.790>.
- Mirmanto, N., Prayitno, H. J., Sutopo, A., Rahmawati, L. E., & Widayarsi, C. (2021). A shift in the politeness actions of grade 5 elementary school students with a Javanese cultural background. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 89–99. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v10i2.1006>.
- Nafinuddin, S. (2020). Pengantar semantik (pengertian, hakikat, jenis). *Pengantar Sematik*, 1–21. <https://doi.org/10.31219/osf.io/b8ws3>.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh *game* Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIE: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.
- Nisak, F.K., Bayrar, M.A.K., & Arisyanto, P. (2020). Analisis leksikal dalam teks pendek papan sekolah. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 385–392. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/28703>.
- Nurhayati, D., & Hendaryan, R. (2017). Kesantunan berbahasa pada tuturan siswa SMP. *Jurnal Literasi*, 1(2), 1–8. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/778>.
- Obiyanto, A., & Muhaimin, M. (2022). Motif bermain *game online* studi kasus pada remaja Desa Sumber Sari Banyuwangi. *Jdariscomb: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2(I), 1–17.

<https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/JDARISCOMB/article/view/1443>.

Sholikhin, S., Astuti, R. D., & Kurniati, L. (2022). Kemampuan berbahasa santun perspektif etika komunikasi (studi kasus pada mahasiswa bimbingan skripsi). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2795-2800. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8648>.

Sri, P. (2014). Kesantunan berbahasa pada anak-anak bilingual di Kabupaten Pacitan Jawa Timur: Kajian pragmatik (studi kasus kemampuan anak mengungkapkan cerita di depan kelas berdasarkan teori kesantunan Asim Gunarwan). *Prosiding Prasasti*, 0(0), 298-304. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingprasasti/article/view/520>.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (*mixed method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187/5167>.