



Cyber culture shift: Merajut harmoni bahasa generasi Z melalui media digital

Christopher William Piri¹, Teresa Joan Angelita^{2*}, Alfatika Ardhiana², Daniel Kristian Wigunawan²

¹Program Studi Sistem Informasi, ¹Fakultas Sains dan Teknologi, Karangturi National University (UNKARTUR), Semarang, Indonesia

²Program Studi Teknik Pangan, Fakultas Sains dan Teknologi, Karangturi National University (UNKARTUR), Semarang, Indonesia

*E-mail korespondensi: joanangelita05@gmail.com

Received: 24 Juli 2025

Revised: 28 Desember 2025

Accepted: 30 Desember 2025

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi penyebaran bahasa toxic di kalangan Generasi Z di Indonesia melalui pelaksanaan workshop edukasi yang menargetkan anggota UKM Technopreneur Universitas Nasional Karangturi, Semarang. Bahasa toxic, seperti ujaran kebencian, cyberbullying, dan trolling, yang menyebar melalui media sosial (Instagram, TikTok, X) dan game online (*Mobile Legends*), meningkatkan risiko kecemasan dan depresi serta melemahkan kohesi sosial. Workshop dilaksanakan pada Juni 2025 dengan 50 peserta, menggunakan metode interaktif seperti presentasi, diskusi kelompok, dan simulasi peran. Modul mencakup pengenalan bahasa toxic, dampaknya terhadap kesehatan mental dan harmoni sosial, strategi pengurangan, dan latihan komunikasi positif. Hasilnya menunjukkan 90% peserta memahami dampak bahasa toxic dengan lebih baik, dan 80% menyatakan niat untuk mengurangi penggunaannya. Proyek ini berkontribusi pada pembentukan lingkungan digital yang lebih sehat dan inklusif, dengan rencana penyebarluasan hasil melalui publikasi dan kolaborasi dengan platform digital.

Kata Kunci: Bahasa toxic, Generasi Z, media sosial, game online, literasi digital

Abstract

This community service project aims to address the spread of toxic language among Generation Z in Indonesia through an educational workshop targeting members of the Technopreneur UKM (Small Business Entrepreneur) at Karangturi National University, Semarang. Toxic



language, such as hate speech, cyberbullying, and trolling, spread through social media (Instagram, TikTok, X) and online games (Mobile Legends), increases the risk of anxiety and depression and weakens social cohesion. The workshop was held in June 2025 with 50 participants, using interactive methods such as presentations, group discussions, and role-playing simulations. Modules included an introduction to toxic language, its impact on mental health and social harmony, reduction strategies, and positive communication exercises. Results showed that 90% of participants better understood the impact of toxic language, and 80% expressed an intention to reduce its use. This project contributes to the formation of a healthier and more inclusive digital environment, with plans to disseminate the results through publications and collaborations with digital platforms.

Keywords: Toxic language, Generation Z, social media, online games, digital literacy

Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi digital dan media sosial telah secara signifikan mengubah pola komunikasi generasi muda, khususnya Generasi Z di Indonesia. Platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan X, serta ekosistem game online seperti *Mobile Legends*, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial, tetapi juga menjadi ruang produksi dan reproduksi bahasa yang sarat dengan ekspresi emosional, kompetisi, dan konflik. Perubahan pola komunikasi ini sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang sangat intens berinteraksi di ruang digital dan membangun identitas sosial melalui bahasa dan simbol daring [1]. Dalam konteks ini, penyebaran bahasa *toxic* yang mencakup ujaran kebencian (*hate speech*), *cyberbullying*, dan *trolling* muncul sebagai fenomena linguistik dan sosial yang semakin mengkhawatirkan [2], [3]. Penggunaan istilah slang bernuansa kasar dan ofensif seperti “jancok”, “kontol”, “simp”, dan “cringe” kerap dinormalisasi dalam interaksi digital sehari-hari, sebagaimana juga ditemukan dalam studi analisis bahasa gaul Generasi Z di media sosial [4], [5].

Berbagai studi menunjukkan bahwa paparan berulang terhadap bahasa *toxic* memiliki implikasi serius terhadap kesehatan mental. Paparan ujaran kebencian dan *cyberbullying* secara konsisten dikaitkan dengan peningkatan kecemasan, stres, dan depresi, terutama pada kelompok usia muda yang aktif bermedia sosial [6]. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa bahasa *toxic* bukan sekadar persoalan gaya berbahasa, melainkan masalah psikososial yang berdampak langsung pada kesejahteraan individu dan kualitas interaksi sosial. Selain itu, dalam masyarakat Indonesia yang memiliki tingkat keragaman budaya, etnis, dan agama yang tinggi, normalisasi bahasa yang merendahkan berpotensi memperbesar ketegangan sosial serta melemahkan kohesi dan identitas budaya nasional [7].

Pengaruh game online terhadap pembentukan gaya bahasa generasi muda juga tidak dapat diabaikan. Studi oleh Amanda et al. menunjukkan bahwa interaksi intensif dalam game *Mobile Legends* mendorong adopsi istilah-istilah khas gaming seperti “savage” dan “gank”, yang kemudian terbawa ke komunikasi sehari-hari [8]. Fenomena ini juga diperkuat oleh temuan-temuan lain terkait budaya *trash talking* dan penggunaan kata kasar dalam lingkungan game daring [9], [10]. Meskipun sebagian istilah tersebut bersifat kontekstual dan fungsional, penggunaannya yang berlebihan berpotensi memperkuat budaya bahasa *toxic*, sehingga

diperlukan intervensi edukatif yang sistematis untuk membangun kesadaran berbahasa yang lebih etis dan bertanggung jawab [11].

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, tim penulis melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop edukasi pada Juni 2025 yang ditujukan kepada anggota UKM Technopreneur Universitas Nasional Karangturi, Semarang. Workshop ini dirancang sebagai upaya preventif untuk meningkatkan literasi digital, memperkuat pemahaman mengenai dampak bahasa *toxic*, serta mendorong praktik komunikasi yang lebih positif dan beretika di media sosial maupun dalam lingkungan game online, sejalan dengan rekomendasi strategi komunikasi digital yang berorientasi pada nilai dan etika [12].

Metodologi

Workshop dilaksanakan pada 15 Juni 2025 di Universitas Nasional Karangturi, Semarang, dengan melibatkan 50 anggota UKM Technopreneur berusia 16–24 tahun. Peserta dipilih berdasarkan tingkat keterlibatan mereka dalam aktivitas digital, termasuk penggunaan media sosial dan game online, yang merupakan karakteristik dominan Generasi Z [1]. Pendekatan ini memungkinkan intervensi dilakukan pada kelompok yang paling rentan sekaligus paling strategis dalam perubahan budaya komunikasi digital.

Workshop berdurasi dua jam dan disusun dalam beberapa modul tematik (Tabel 1) yang mencakup pengenalan bahasa *toxic*, dampaknya terhadap kesehatan mental dan relasi sosial, serta strategi praktis untuk mengurangi penggunaan bahasa *toxic* melalui simulasi komunikasi digital. Perancangan modul mengacu pada prinsip literasi digital dan etika komunikasi daring yang menekankan kesadaran kritis, empati, dan tanggung jawab sosial dalam berbahasa [11].

Metode pelaksanaan bersifat interaktif dengan mengombinasikan presentasi multimedia, diskusi kelompok, simulasi peran, dan latihan menulis konten digital. Simulasi chat *Mobile Legends* digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual untuk melatih respons komunikasi positif dalam situasi kompetitif, sebagaimana direkomendasikan dalam studi intervensi komunikasi daring berbasis konteks pengguna (Windisch et al., 2024). Selain itu, peserta dilatih menyusun konten media sosial yang sesuai dengan norma bahasa baku dan nilai komunikasi positif, selaras dengan praktik komunikasi efektif di media sosial [12], [13].

Tabel 1. Modul pelaksanaan workshop

Modul	Durasi	Deskripsi
Pengenalan Bahasa Toxic	20 menit	Mendefinisikan bahasa toxic, memberikan contoh (misalnya, “jancok”, “kontol”, “simp”, “cringe”), dan membahas prevalensinya di media sosial dan game online.
Dampak Bahasa Toxic	25 menit	Mengeksplorasi efek negatif pada kesehatan mental, hubungan sosial, dan identitas budaya nasional, dengan studi kasus.
Strategi Mengurangi Bahasa Toxic	35 menit	Mengajarkan teknik untuk mengidentifikasi dan menghindari bahasa toxic, termasuk simulasi chat game untuk mempromosikan komunikasi positif.

Latihan Praktis	Menulis	40 menit	Peserta berlatih membuat konten media sosial dan pesan dalam game yang sesuai dengan norma bahasa baku, dengan fokus pada konteks technopreneurship.
-----------------	---------	----------	--

Hasil dan pembahasan

Pelaksanaan workshop edukasi yang diikuti oleh 50 peserta (Gambar 1) menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran, sikap, dan keterampilan komunikasi digital peserta. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui survei umpan balik serta analisis konten komunikasi digital peserta sebelum dan sesudah workshop, mengikuti pendekatan evaluasi intervensi bahasa digital dan analisis linguistik media sosial [2]. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebesar 90% peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai konsep bahasa *toxic* beserta dampaknya terhadap kesehatan mental dan kohesi sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan edukatif berbasis literasi digital efektif dalam membangun kesadaran kritis Generasi Z terhadap konsekuensi psikologis dan sosial dari praktik komunikasi yang agresif, sebagaimana juga dilaporkan dalam studi literasi digital sebelumnya [11].



Gambar 1. Peserta workshop

Selain peningkatan kesadaran, perubahan sikap peserta juga teridentifikasi secara jelas (Gambar 2). Sebanyak 80% peserta menyatakan niat untuk mengurangi penggunaan bahasa *toxic* baik di media sosial maupun dalam konteks game online. Perubahan sikap ini mencerminkan adanya pergeseran orientasi nilai, dari normalisasi bahasa kasar menuju upaya menciptakan interaksi digital yang lebih positif dan suportif. Meskipun niat perubahan belum tentu langsung terwujud dalam perilaku jangka panjang, temuan ini menunjukkan potensi keberlanjutan dampak workshop apabila didukung oleh lingkungan sosial digital yang konsisten, sejalan dengan temuan intervensi komunikasi daring pada kelompok usia muda [6]. Aspek keterampilan komunikasi peserta juga mengalami peningkatan yang terukur. Dalam simulasi chat *Mobile Legends*, peserta mampu menggantikan ujaran ofensif seperti “*Kontol, uninstall aja!*” dengan pesan-pesan yang bersifat motivasional dan konstruktif, misalnya “*Ayo*

fokus, kita bisa comeback!”. Pergeseran ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep komunikasi positif secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi kompetitif yang sebelumnya menjadi ruang subur bagi praktik *trash talking*. Efektivitas simulasi berbasis konteks game ini sejalan dengan temuan bahwa budaya komunikasi dalam game daring sangat memengaruhi pembentukan gaya bahasa Generasi Z [8], [9].



Gambar 2. Proses penyiapan dan penjelasan materi

Umpan balik peserta semakin memperkuat temuan tersebut, dengan 85% peserta menyatakan bahwa materi workshop relevan dan sesuai dengan pengalaman digital mereka sehari-hari. Tingginya tingkat relevansi ini berkontribusi pada keterlibatan aktif peserta selama kegiatan berlangsung dan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukatif. Pendekatan kontekstual yang mengakomodasi budaya digital Generasi Z, khususnya budaya gaming dan media sosial, terbukti menjadi faktor kunci keberhasilan program, sebagaimana juga disoroti dalam kajian komunikasi berbasis konteks budaya lokal dan digital [7]. Analisis konten komunikasi digital pasca-workshop menunjukkan adanya penurunan penggunaan istilah *toxic* seperti “jancok” dan “simp” dalam interaksi peserta. Namun demikian, beberapa peserta masih menggunakan istilah informal seperti “savage” dalam konteks yang dianggap dapat diterima secara sosial (Gambar 3). Temuan ini menunjukkan bahwa tidak semua bahasa slang atau nonbaku bersifat problematik, melainkan menjadi bermasalah ketika digunakan untuk merendahkan atau menyerang pihak lain. Hasil ini konsisten dengan kajian linguistik Generasi Z yang menegaskan bahwa bahasa gaul memiliki fungsi identitas dan solidaritas, tetapi berpotensi menjadi *toxic* apabila tidak disertai kesadaran etika berbahasa [4], [5].



Gambar 3. Sesi tanya jawab dan penjelasan workshop

Workshop ini berhasil meningkatkan kesadaran dan keterampilan komunikasi positif di kalangan Generasi Z serta mendukung pembentukan lingkungan digital yang lebih sehat. Meskipun demikian, tantangan tetap muncul, terutama berupa resistensi terhadap perubahan budaya digital dan persepsi bahwa bahasa *toxic* merupakan bagian inheren dari “budaya gaming”. Kondisi ini menegaskan bahwa intervensi berbasis edukasi perlu dilengkapi dengan pendekatan yang lebih sistemik, termasuk kolaborasi dengan platform digital dan pengembang game untuk memperkuat moderasi konten dan regulasi komunikasi daring [14]. Pendekatan multipihak ini menjadi penting agar perubahan perilaku berbahasa tidak hanya bersifat individual, tetapi juga terinstitusionalisasi dalam ekosistem digital yang lebih luas.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mengimplementasikan workshop edukasi sebagai intervensi awal dalam mengatasi penggunaan bahasa *toxic* di kalangan Generasi Z, khususnya pada anggota UKM Technopreneur Universitas Nasional Karangturi. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran peserta terhadap dampak bahasa *toxic* pada kesehatan mental dan kohesi sosial, disertai penguatan keterampilan komunikasi positif serta meningkatnya niat untuk mengurangi praktik komunikasi yang agresif di media sosial dan lingkungan game online. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan literasi bahasa digital yang kontekstual dan relevan dengan budaya digital peserta, seperti integrasi simulasi game, efektif dalam mendorong perubahan sikap dan perilaku berbahasa. Namun demikian, keberlanjutan dampak intervensi memerlukan strategi yang lebih komprehensif melalui integrasi literasi digital dalam pendidikan formal, penguatan kebijakan dan moderasi konten digital, kolaborasi dengan industri game dan platform digital, penyediaan dukungan kesehatan mental, serta pengembangan riset lanjutan untuk memantau dinamika bahasa digital. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya memberikan dampak langsung pada peserta, tetapi juga menawarkan model intervensi edukatif yang dapat direplikasi untuk mendukung terciptanya ekosistem komunikasi digital yang lebih sehat, etis, dan berkelanjutan.

Daftar pustaka

- [1] *Indonesia Gen Z Report 2024*. [Daring]. Tersedia pada: <https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-gen-z-report-2024.pdf>
- [2] J. Gevers et al., “Linguistic analysis of toxic language on social media,” *Clinical Linguistics Journal*, vol. 4, no. 2, hal. 45–60, 2022.
- [3] A. Mihai, “Angry by design: Toxic communication and technical architectures,” 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nature.com/articles/s41599-020-00550-7>
- [4] F. Gunawan dan N. Nurjannah, “Analisis bahasa gaul pada media sosial Twitter: Studi kualitatif terhadap pengguna Generasi Z,” *Jurnal Komunikasi Indonesia*, vol. 12, no. 2, hal. 150–165, 2023.
- [5] A. Siregar, “The impact of slang language used by Gen Z on the existence of Indonesian language,” *Journal of Language and Culture Studies*, vol. 3, no. 1, hal. 22–30, 2021.
- [6] S. Windisch et al., “Online interventions for reducing hate speech and cyberhate,” *Frontiers in Communication*, vol. 9, no. 1, hal. 1–15, 2024.
- [7] H. Wibowo dan R. Santoso, “Komunikasi berbasis nilai budaya lokal dalam kampanye media sosial: Studi kasus kampanye pariwisata Yogyakarta,” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, vol. 8, no. 2, hal. 80–95, 2022.
- [8] Z. F. N. Amanda, R. F. Rachman, H. K. Sari, T. Jebarus, dan E. Nurhayati, “Pengaruh game online *Mobile Legends* terhadap perilaku bahasa pada Gen Z di Sidoarjo,” *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, vol. 2, no. 1, hal. 110–122, 2024.
- [9] “Analisis language toxic dalam aplikasi game online *Mobile Legends*.” [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.steamkop.ac.id/index.php/ecotal/article/view/1530>
- [10] “Indonesian curse words in *Mobile Legends*.” [Daring]. Tersedia pada: <https://aminoapps.com/c/mobile-legends-moba-amino/page/blog/indonesian-curse-words>
- [11] R. Susanti dan T. Hidayat, “Peran literasi digital dalam mencegah penyebaran konten negatif di media sosial,” *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, vol. 5, no. 1, hal. 25–35, 2024.
- [12] Asosiasi Profesi Komunikasi Indonesia, “Strategi komunikasi efektif di media sosial untuk meningkatkan engagement,” 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.apki.or.id/artikel/strategi-komunikasi-media-sosial-2023>
- [13] A. R. Pratama dan D. P. Sari, “Optimalisasi copywriting dalam promosi produk UMKM melalui media sosial Instagram,” *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, vol. 7, no. 1, hal. 45–55, 2021.
- [14] M. Alfaro et al., “Combating hate speech on social media: Applying targeted regulation,” *Social Sciences*, vol. 5, no. 2, hal. 31–45, 2024.