

# Kegiatan ‘*Mystery Box*’ untuk Melihat Pemaknaan Kata ‘Anjing’ sebagai Bahasa Keseharian

Faridhian Anshari<sup>1\*</sup>, Helencia Putri Permata Sari<sup>2</sup>, Heni Suryani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila Jagakarsa, Jakarta Selatan

Email: <sup>1</sup>[faridhian@univpancasila.ac.id](mailto:faridhian@univpancasila.ac.id), <sup>2</sup>[7021210081@univpancasila.ac.id](mailto:7021210081@univpancasila.ac.id), <sup>3</sup>[7021210067@univpancasila.ac.id](mailto:7021210067@univpancasila.ac.id)

---

## INFORMASI ARTIKEL

### *Data artikel:*

Naskah masuk, 3 Januari 2024

Direvisi, 16 Maret 2024

Diterima, 25 Juli 2024

---

## ABSTRAK

**Abstract-** The use of the word 'Dog' as everyday language in Indonesia has undergone a cultural transformation. The word defined as an animal experiences a shift in meaning to become the word 'a million' emotions, which is used as an object of swearing. This social activity is designed to capture the subject's meaning regarding the interpretation of the word 'Dog', both the actual meaning (language) and the meaning that is thought to have changed (*parole*). It is important to know the subject's intention in saying the word Dog in everyday language, which can be in the form of an insult to another subject or as a word that has no meaning. The social activity process uses an experimental method with an art installation design in the form of a booth called a 'mystery box', which contains dozens of writings related to the word 'Dog', as well as audio and video featuring Dog vocals. The result was that subjects in the late adolescent and early adult categories quickly interpreted the word 'dog' as an object of swearing. Meanwhile, early adolescent, late adult, and elderly subjects interpreted the word 'Dog' as an animal, without any tendency towards swearing. This is supported by the use of different swearing objects from the past, which shows the position of swearing as a cultural artifact. Apart from that, the benefit of this activity is as a reminder that each individual has a different meaning to something, which cannot be imposed by other individuals, because of different experiences and knowledge.

### *Kata Kunci:*

Dog

Cultural Artifacts

Everyday Language

Mystery Box

Swearing

**Abstrak-** Penggunaan kata ‘Anjing’ sebagai bahasa keseharian di Indonesia, telah mengalami transformasi kultural. Kata yang didefinisikan sebagai binatang mengalami pergeseran makna menjadi kata ‘sejuta’ emosi, yang digunakan sebagai objek umpatan. Kegiatan sosial ini dirancang untuk menangkap makna subjek terkait interpretasi kata ‘Anjing’, baik makna sesungguhnya (*langue*) maupun makna yang dianggap telah berubah (*parole*). Tema ini menjadi penting untuk mengetahui intensi subjek dalam mengucapkan kata Anjing dalam Bahasa keseharian, yang dapat berupa umpatan kepada subjek lain maupun sebagai kata yang tidak memiliki makna. Proses kegiatan sosial menggunakan metode eksperimen dengan rancangan instalasi seni berupa bilik bernama ‘*mystery box*’, yang berisikan puluhan tulisan terkait kata ‘Anjing’, serta audio dan video yang menampilkan vokal Anjing. Hasilnya adalah,

subjek kategori remaja akhir serta dewasa awal dengan cepat menginterpretasikan kata ‘Anjing’ sebagai objek umpatan. Sedangkan, subjek remaja awal, dewasa akhir dan lansia menginterpretasikan kata ‘Anjing’ sebagai binatang, tanpa ada tendensi yang mengarah pada umpatan. Hal ini didukung oleh penggunaan objek umpatan yang berbeda pada masa dahulu serta menunjukkan posisi umpatan sebagai artefak budaya. Selain itu, manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai pengingat bahwa setiap individu memiliki pemaknaan yang berbeda terhadap sebuah hal, yang tidak dapat dipaksakan oleh individu lain, karena pengalaman serta pengetahuan yang berbeda.

---

**Korespondensi:**

**Faridhian Anshari**

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila Jagakarsa, Jakarta Selatan  
Jl. Lenteng Agung Raya No.56, Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia

---

## 1. PENDAHULUAN

Kata ‘Anjing’ yang dipahami oleh setiap individu dalam masyarakat dapat saja memiliki kesamaan maupun perbedaan makna. Pemahaman dari keduanya dapat dipengaruhi oleh pengertian Anjing sebagai bagian dari bahasa keseharian yang digunakan dalam masyarakat, khususnya di Indonesia (Tambunsaribu, 2020). Anjing yang merupakan sebuah kata dalam unsur bahasa Indonesia dapat dilihat porsinya sebagai *langue* atau *parole*. Kedua elemen ini saling terikat, lebih karena keterkaitannya dengan individu sebagai penutur serta sosial sekaligus unsur yang membentuk makna (Lagopoulos & Boklund-Lagopoulou, 2021). Secara garis besar, pemahaman kedua elemen ini berangkat dari penjelasan linguistik serta kaitannya dengan sosial.

Elemen linguistik pertama, yakni *langue* ini dapat diartikan sebagai sistem abstrak dari bahasa yang terdiri dari aturan dan konvensi yang mengatur penggunaannya. Hal ini termasuk dari sistem gramatikalnya, dalam penggunaannya di dalam sebuah kalimat yang diakui kebenarannya dalam masyarakat. *Langue* tidak dapat terpisahkan dalam penuturan kata yang berkembang secara sosial oleh masyarakat, karena merupakan bagian dari budaya yang ikut berkembang (DeFrank & Kahlbaugh, 2019). Sehingga, *langue* dapat dimengerti sebagai sistem yang fleksibel, karena bergantung pada perkembangan bahasa dan sosial.

Sedangkan *parole*, merupakan ‘penerusan’ dari *langue*, yang diartikan sebagai penggunaan konkret dari *langue* dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi secara sosial. Penekanannya adalah termasuk kepada ucapan dan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam interaksi sosial yang terjadi di antara mereka. Sehingga, penekanan pentingnya memahami peran dari *langue* dan *parole* adalah posisi *langue* sebagai sistem abstrak yang mendasari terciptanya *parole* (Weimer et al., 2022).. *Langue* merujuk pada sistem bahasa secara umum, dan *parole* merujuk pada penggunaannya dalam berkomunikasi di tingkat sosial.

Namun, penekanan untuk melihat ‘kepentingan’ *langue* dan *parole* adalah berkaca pada keberadaan *langue* sebagai sebuah sistem yang terpisah karena tidak dipengaruhi oleh perubahan di masa lalu maupun masa mendatang, sehingga dengan memahami *langue*, kita dapat memahami tata bahasa, dan melihat keberadaan sebuah budaya, baik di tingkat subjeknya, pada sebuah kronologi waktu tertentu. *Parole* dapat pual dipahami sebagai fenomena yang kompleks, karena terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberadaannya untuk dapat digunakan dalam komunikasi di masyarakat (Stoltz, 2021). Konteks seperti sosial dan kultural, latar belakang individu, menjadi faktor untuk memahami keberadaan *parole*.

Kata ‘Anjing yang tertera dalam Kamus Bahasa Indonesia, merujuk kepada kata benda tunggal yang berarti binatang menyusui yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu, dan sebagainya; serta memiliki nama latin *Canis familiaris* (Khan, 2014). Selain definisi yang disepakati, kata ‘Anjing’ di dalam kamus juga tertulis memiliki beberapa makna kiasan yang bersifat peyoratif, seperti orang hina

(bodoh, miskin, lemah, dan kecil) yang hendak melawan orang berkuasa (Kendall-Morwick, 2020). Kata ini juga memiliki beberapa makna kultural yang berkaitan dengan masyarakat Indonesia seperti “daging Anjing” yang menjadi sumber protein bagi Sebagian masyarakat, hingga penulisan “Anjing Kintamani” yang merujuk kepada salah satu jenis ras Anjing asli Indonesia (Trisnayasa et al., 2023), yang diakui oleh komunitas Anjing dunia.

Sedangkan, penggunaan kata ‘Anjing’ yang mengarah kepada pemaknaan *parole* dalam konteks masyarakat Indonesia, sebagai kata yang dikomunikasikan secara sosial, dapat digunakan dalam berbagai ujaran atau tuturan yang tergantung pada situasi dan konteks komunikasi. Penggunaan kata ‘Anjing’ dalam fenomena bahasa tersebut dapat dimaknai sebagai perilaku mengumpat (Tambunsaribu, 2020), (Sapanti & Suswandi, 2022) yang mengarah kepada penggunaan Anjing sebagai objek umpatan, khususnya yang terjadi pada masyarakat generasi muda (Nicolau & Sukamto, 2014), maupun kelompok masyarakat yang tergabung dalam komunitas, seperti fans grup musik maupun supporter olahraga (Anshari et al., 2023).

Dalam konteks ini, ‘Anjing’ sebagai *langue* mencakup pemahaman tentang struktur dan peran kata tersebut dalam sistem bahasa Indonesia. Sebagai *parole*, kata ‘Anjing’ dapat digunakan dengan berbagai makna atau konteks sesuai dengan kebutuhan dan preferensi komunikatornya, atau subjek yang menuturkan. Umpatan yang melibatkan kata ‘Anjing’ dapat dipandang sebagai bagian dari *parole*, karena ini melibatkan penggunaan konkret dan kontekstual dari kata tersebut dalam percakapan sehari-hari (Pamungkas et al., 2023). Penggunaan kata ‘Anjing’ dalam konteks umpatan tidak sepenuhnya terikat oleh aturan-aturan linguistik formal atau norma bahasa dalam *langue*.

Namun demikian, objek dalam umpatan juga dapat mencerminkan aspek-aspek budaya dan norma sosial yang diterapkan dalam sebuah masyarakat tertentu, sehingga penggunaannya juga mencerminkan aspek-aspek *langue* dalam batasan tertentu (Law & Mol, 2020). Penekanan yang penting untuk dipahami adalah bahasa bersifat dinamis dan dapat berubah seiring waktu, dan penilaian terhadap kata-kata atau frasa tertentu dapat bervariasi antar budaya dan bahkan dalam konteks sosial yang sama. Sehingga, pemahaman kata, seperti ‘Anjing’ sebagai sebuah *parole* atau *langue* dapat bervariasi tergantung pada norma budaya dan bahasa yang berlaku dalam suatu komunitas.

Menurut berbagai referensi (Stephens et al., 2022), (Hostetter & Rascon-powell, 2022) bahwa pengucapan kata umpatan akan memberikan pengaruh yang baik terhadap emosi manusia. Umpatan, diyakini dapat menjadi mediator komunikasi yang potensial dalam menyalurkan pesan yang mengandung emosi kepada lawan bicara yang dituju. Pesan yang tersalurkan lewat emosi dalam balutan kata menciptakan sebuah kondisi tersendiri yang dipercaya dapat mengurangi rasa sakit hati maupun kecewa akan sebuah situasi di lingkungan personal dan sosial (Donahoo & Lai, 2020). Tiga aspek utama yang dipercaya kuat pengaruhnya dalam pembentukan umpatan adalah sosial, atau lingkungan dan keluarga yang menjelaskan landasan awal yang memperkenalkan kata umpatan (Lafreniere et al., 2022), kemudian adanya pengaruh sejarah yang terus menerus menyebutkan hingga mendengarkan secara berkala, sehingga menjadi bahasa keseharian, dan mengakar menjadi nilai tersendiri. Namun, umpatan juga hadir karena pengaruh media yang melahirkan informasi yang ditelan subjek yang mendengar atau melihat penyebutan umpatan (Fägersten & Bednarek, 2022).

Kegiatan pengabdian ini dikemas dalam bentuk eksperimen dan ditujukan secara sosial ataupun khalayak umum yang menjadi sebagai subjek. Fokus utama kegiatan adalah pada interpretasi hingga pemahaman subjek terhadap kata ‘Anjing’ yang sering terdengar dalam bahasa keseharian. Secara garis besar, kegiatan ini bertujuan untuk melihat pemahaman subjek terkait Anjing melalui pemaparan teks dalam bentuk kata ‘Anjing’, video yang berupa cuplikan gambar Anjing, hingga audio yang berisikan suara manusia yang mengucapkan kata ‘aning’ dalam berbagai balutan emosi. Pemaknaan yang didapatkan oleh subjek akan mengarah kepada pemaknaan bahwa objek (teks, video, foto, dan suara) yang hadir selama kegiatan menunjukkan posisi Anjing sebagai binatang, atau pemaknaan yang mengarah pada objek umpatan sekaligus simbol pelepasan emosi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosial, berbasis eksperimen yang menjadi metode utama dalam menangkap fenomena sosial yang terjadi. Narasi yang dibangun dalam hasil kegiatan menjadi data, yang dikembangkan dari cerita atau pengalaman dari subjek. Secara garis besar, proses yang dijalani oleh subjek adalah subjek akan diminta kesediaannya untuk memasuki sebuah bilik bernama ‘*mystery box*’ yang telah disiapkan

oleh tim pelaksana Selanjutnya, setelah subjek menyatakan kesediaannya, subjek akan memasuki bilik secara individu dan privat tanpa adanya gangguan dari pihak lain. Di dalam bilik, subjek akan diberi waktu untuk melihat sekeliling dinding bilik yang berukuran panjang 2 meter, lebar 1 meter, dan tinggi 3 meter yang telah ditempel berbagai kertas yang bertuliskan kata 'Anjing'. Tujuannya adalah agar subjek mendapatkan kesan terkait keberadaan binatang Anjing secara tekstual.



Gambar 1. Tahap Memilih Dan Mengajak Kesediaan Subjek Kegiatan

Tahapan selanjutnya, subjek akan diminta menggunakan *headphone* untuk melihat gambar dan audio yang tertera di dalam media laptop yang telah disiapkan di dalam meja yang tersedia di bilik. Posisi subjek yang berdiri (bukan duduk), mengharuskan subjek untuk menonton video dan mendengar audio dengan durasi 2 menit, yang berisikan suara manusia yang mengucapkan kata 'Anjing' dengan berbagai emosi serta ekspresi. Setelah melewati tahapan ini, subjek dapat keluar dari bilik dan menuju meja lain untuk diminta kesediaannya melakukan wawancara dengan tim pelaksana. Proses wawancara dilakukan selama 10 – 20 menit, untuk mendapatkan jawaban subjek terkait pemaknaan akan pengalaman yang didapatkan selama berada di bilik 'mystery box' serta pemaknaannya terhadap teks, video, serta audio 'Anjing' yang mengarah kepada interpretasi subjek terhadap kata 'Anjing' sebagai binatang maupun umpatan. Tahap terakhir adalah, subjek akan diminta kesediaannya untuk menuliskan testimoni yang akan diletakkan pada sekitar bilik yang bertujuan untuk menangkap atensi pengunjung.



Gambar 2. Tahap Subjek Memahami Konten di Dalam Bilik 'Mystery Box'

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 25 November 2023, bertempat di *Glo Coffe & Eatery*, yang berada di wilayah kota Bogor, Jawa Barat. Pemilihan lokasi diperkuat dengan alasan aksesibilitas kegiatan (kemudahan terkait perizinan karena menggelar kegiatan di tempat umum) serta hasil observasi yang melihat keberagaman rentang usia manusia (selaku konsumen) yang hadir dalam *coffeshop*

tersebut. Waktu pelaksanaan dipilih pada hari Sabtu, bertepatan dengan hari libur (*weekend*) yang memungkinkan volume tinggi dalam, kehadiran kedatangan pengunjung. Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada jam sibuk pengunjung yang telah dipantau selama masa observasi, yakni pada pukul 10.00 – 22.00 WIB.



Gambar 3. Tahap Tim Pelaksana Melakukan Wawancara Menggali Pemaknaan Subjek

Proses kegiatan pengabdian yang berlangsung selama dua belas jam, berhasil meyakinkan dan mengajak 30 orang pengunjung untuk bersedia memasuki bilik ‘*mystery box*’ dan bersedia untuk menjalankan seluruh proses kegiatan hingga tahapan terakhir. Langkah selanjutnya, dari tiga puluh subjek, tim pelaksana tinjau kembali dan melihat validitas dari kehadiran serta kelengkapan jawaban subjek terkait data yang diinginkan. Sehingga, terjadi reduksi data, yang dari data 20 subjek yang diklasifikasikan dalam tiga rentang umur. Kategori pertama adalah subjek yang berumur remaja (12 – 25 tahun), yang berarti sudah dapat diminta pertanggungjawaban akan validitas jawaban. Selanjutnya adalah kategori dewasa (26 – 45 tahun), dan terakhir adalah kategori lansia yang berada dalam rentang umur 46 – 65 tahun. Seluruh kategori usia tersebut, hadir dengan latar belakang sosial yang berbeda dan bersedia mengikuti seluruh tahapan kegiatan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Temuan dari Kegiatan ‘*Mystery box*’

Proses kegiatan menghasilkan data valid terkait nominal subjek sebanyak 20 orang, yang terpecah sebanyak sembilan (9) orang yang masuk dalam kategori remaja, dengan klasifikasi dua orang masuk ke kategori remaja awal (12-16 tahun) dan tujuh orang masuk kategori remaja akhir (17-25 tahun). Selanjutnya, sembilan (9) orang masuk dalam kategori dewasa, dengan pembagian tujuh orang memasuki kategori dewasa awal (26-35 tahun) dan dua orang di kategori dewasa akhir (36 – 45 tahun). Kemudian, subjek yang masuk dalam klasifikasi lansia, berjumlah dua orang, dengan pembagian rata satu orang masuk kategori lansia awal (46-55 tahun) dan satu orang dalam kategori lansia akhir (56-65 tahun). Seluruh subjek, terbagi dalam rentang umur yang berbeda, dan menghasilkan temuan yang berbeda pula.

Tabel 1. Klasifikasi umur subjek kegiatan ‘*mystery box*’

Kategori Remaja		Kategori Dewasa		Kategori Lansia	
Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir
12 – 16 tahun	16 – 25 tahun	26 – 35 tahun	36 – 45 tahun	46 – 55 tahun	56 – 65 tahun
2 orang	7 orang	7 orang	2 orang	1 orang	1 orang

Hasil temuan dari kegiatan ‘*mystery box*’ yang menjadikan binatang ‘Anjing’ sebagai objek untuk diamati oleh para subjek terkait pemaknaan sebagai sebuah binatang atau umpatan, mengarah kepada terciptanya berbagai bentuk pemaknaan yang dipengaruhi oleh unsur usia subjek. Berdasarkan data temuan, subjek yang masuk ke dalam kategori remaja awal yang berjumlah dua orang menghasilkan pemaknaan yang sama setelah memasuki bilik, bahwa kata, suara, dan video yang mereka alami tentang

‘Anjing’ mengarah kepada pemaknaan bahwa Anjing merupakan sebuah binatang yang dapat disimbolkan sebagai binatang peliharaan yang setia terhadap manusia. Tim pelaksana tidak menemukan, pemaknaan yang mengarah kepada pembentukan konsep mengenai Anjing sebagai bahan umpatan. Hal ini dapat disebabkan karena tingkat pikiran remaja awal yang berumur 12-16 tahun masih belum terpengaruh lingkungan sosial yang menyuarakan umpatan ‘Anjing’ dalam keseharian.

“...dalam bayangan aku ya itu semua tentang Anjing. Hewan peliharaan yang ada di rumah-rumah orang. Hewan yang baik dan setia.” (Salah satu subjek, umur 13 tahun).

Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh juga dari hasil wawancara, bahwa pemaknaan terkait proses dan tujuan kegiatan, yang didapatkan oleh remaja awal juga dimiliki oleh kelompok subjek yang masuk dalam kategori lansia awal dan akhir. Sebanyak dua subjek yang menjalani proses kegiatan, juga menyatakan bahwa pemaknaan mereka setelah memasuki bilik ‘*mystery box*’, adalah teks, suara, dan video yang mereka alami, mengarah kepada pemaknaan bahwa Anjing sebagai objek binatang yang ada dalam keseharian manusia. Anjing dimaknai sebagai binatang yang dekat dengan manusia, dan sudah lama menjadi peliharaan manusia.

“...ya kalau buat ibu sih, kata dan suara Anjing yang tadi di perdengarkan di dalam bilik,, ya memang ibu melihatnya sebagai binatang Anjing, tidak kurang tidak lebih. Ngga ada pikiran lain soal itu. Memang apalagi mas selain binatang?...” (Salah satu subjek, umur 56 tahun).

“...*atuh* kalau mengumpat, di zaman saya muda mah pamali. Dilarang, enggak baik, bisa *nyakitin* orang lain. (Salah satu subjek, umur 60 tahun).

Pemaknaan yang didapat oleh kelompok subjek lansia, mengarah kepada pemaknaan yang sama dengan kelompok remaja awal yang memaknai keberadaan Anjing sebagai sebuah binatang, layaknya makna bahasa sebenarnya. Namun, pemaknaan yang tidak mengarah kepada pembentukan objek umpatan, dapat saja dipengaruhi oleh keberadaan objek umpatan yang berbeda pada masa hidup subjek, yang digunakan sebagai bahasa sehari-hari. Pemaknaan yang diciptakan oleh setiap individu, dapat dipengaruhi oleh beragam elemen. Dua elemen krusial yang dapat membentuk pemaknaan seseorang adalah pengalaman dan pengetahuan. Konteks yang tergambar dalam kegiatan ini, mengarah kepada pengetahuan setiap subjek sudah memiliki pengetahuan tentang ‘Anjing’ sebagai sebuah binatang, walaupun dalam perjalanan waktu, kata ‘Anjing’ juga bertransformasi sebagai objek umpatan dalam bahasa keseharian. Namun, pengalaman yang mendasari penggunaan kata ‘Anjing’ sebagai objek umpatan yang melahirkan pemaknaan berbeda dari setiap individu yang terlibat.

Subjek yang berada dalam kategori remaja akhir dan dewasa awal, memiliki jawaban yang serupa terkait pemaknaan kata ‘Anjing’ yang mereka dapat, terkait hasil pemaparan selama berada dalam bilik kegiatan. Rentang umur yang menuntut interaksi sosial yang tinggi, membuat subjek yang berada dalam dua kategori tersebut mengalami dampak pengetahuan dan pengalaman akan penggunaan kata ‘Anjing’ sebagai objek umpatan. Sehingga, keterlibatan subjek, menciptakan tendensi untuk ikut mengumpat, setelah terpapar teks, audio, dan visual ‘Anjing’ yang mengarah kepada pemaknaan sebagai objek umpatan.

“...Anjing itu binatang, yang dipakai buat *ngumpat!*” (Salah satu subjek, umur 23 tahun).

“...habis keluar bilik, jadi kepingin ngomong ‘Anjing!’” ((Salah satu subjek, umur 32 tahun).

Perbedaan tampak dalam kategori dewasa akhir yang awalnya diperkirakan oleh tim pelaksana akan terpapar oleh penggunaan kata ‘Anjing’ sebagai objek umpatan. Berdasarkan hasil kegiatan, dua orang subjek yang masuk dalam kategori dewasa awal, tidak memiliki persepsi terkait penggunaan Anjing sebagai umpatan. Keduanya berpendapat bahwa Anjing adalah hewan yang merupakan peliharaan manusia. Alasan lain diungkapkan bahwa, objek umpatan yang digunakan ketika masa remaja berbeda

dengan saat ini, yang menekankan bahwa pada zaman itu penggunaan kata ‘Anjing’ tidaklah populer sebagai objek umpatan.

“...ya Anjing, tetap hewan peliharaan. Jujur sih, enggak kepikiran sebagai bahan umpatan, mungkin karena pas zaman aku dulu beda ya *ngumpatnya*. Biasanya pakai kata-kata yang lebih mengarah ke alat kelamin pria atau Wanita..” (Salah satu subjek, umur 40 tahun).

Konteks tersebut mengarah kepada pembentukan pemaknaan mengenai Anjing sebagai objek umpatan yang dipengaruhi oleh perubahan zaman atau waktu dalam kehidupan sosial. Berdasarkan pernyataan dari salah satu subjek, tergambar bahwa objek umpatan tidaklah sama dari waktu ke waktu. Hal ini dikarenakan umpatan yang merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal antar manusia yang dipengaruhi oleh sosial, yang berarti pergerakan objek serta subjek (manusia) yang hidup di dalamnya. Pernyataan ini dapat dipahami bahwa, objek umpatan ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kultur atau budaya yang dapat berubah dari waktu ke waktu. Budaya yang ada pada suatu zaman, mengedepankan objek lain (seperti alat kelamin) sebagai objek umpatan, sama halnya dengan penggunaan objek ‘Anjing’ yang sedang ‘populer’ atau lazim digunakan dalam masa sekarang.

**Tabel 2.** Simpulan hasil pemaknaan dari subjek kegiatan ‘*mystery box*’

No.	Kategori Umur	Hasil Pemaknaan	Temuan
1	Remaja Awal	Anjing adalah hewan peliharaan	Mengarah ke <i>Langue</i>
2	Remaja Akhir	Anjing adalah objek umpatan saat ini	Mengarah ke <i>Parole</i>
3	Dewasa Awal	Anjing adalah objek umpatan saat ini	Mengarah ke <i>Parole</i>
4	Dewasa Akhir	Anjing adalah binatang, terdapat perbedaan objek umpatan di masa lalu	Mengarah ke <i>Langue</i>
5	Lansia Awal	Anjing adalah binatang, mengumpat dikategorikan tabu	Mengarah ke <i>Langue</i>
6	Lansia Akhir	Anjing adalah binatang, mengumpat dikategorikan tabu	Mengarah ke <i>Langue</i>

Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa penggunaan kata ‘Anjing’ sebagai objek umpatan dapat tergerus dan berganti menjadi objek lain. Hal ini didukung oleh transformasi subjek yang berada di lingkungan sosial. Perubahan subjek mengindikasikan perubahan kultur yang akan dibawanya dan yang berkembang dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Perubahan yang dipengaruhi oleh pergeseran waktu yang menunjukkan bahwa penggunaan kata ‘Anjing’ sebagai objek umpatan adalah artefak budaya, yang berarti merupakan salah satu peninggalan dari pergerakan sosial umat manusia yang pernah hidup dalam sebuah rentang waktu tertentu.

## B. Pemaknaan ‘Anjing’ sebagai Binatang Maupun Objek Umpatan

Mengumpat atau bersumpah serapah menjadi sebuah kebebasan bagi setiap manusia, atau subjek, walaupun tetap ada batasan tertentu yang menjaga keberlangsungannya seperti norma sosial, hingga adanya pagar ruang dan frekuensi publik sebagai tempat untuk memilih dan menjalankan kebebasan mengumpat. Kategori umur remaja dan dewasa yang menjadi salah satu subjek memiliki kecenderungan untuk menyampaikan emosi hingga perasaannya dalam bahasa tertentu, yang dikenal dengan *emotive language* (Pritzker, 2020). Penekanannya adalah pada pemilihan kata yang tidak harus sesuai dengan konteks sosial, namun sengaja dipilih untuk membangkitkan emosi diri sendiri maupun lawan bicara. Pemilihan kata yang digunakan terkadang menimbulkan masalah tersendiri, karena sering kali tanpa melihat konteks sosial dan berpikir panjang, sehingga pengelolaannya disampaikan dengan kesan negatif dan dapat beririsan dengan narasi berbahaya yang kemudian dapat mengarah pada kekerasan hingga berbuntut pada pelanggaran hukum.

Setelah memahami konteks umpatan sebagai ragam sarana yang berkaitan dengan emosi subjek yang dituangkan secara internal maupun eksternal yang ditunjukkan kepada subjek lain, memperlihatkan bahwa umpatan dapat menjadi salah satu bentuk dalam bersuara tanpa harus mempertimbangkan unsur materi lain sebagai modal produksi, seperti poster, spanduk, *banner*, karena mengumpat hanya bermodalkan bahasa dan suara yang secara verbal dan alami dimiliki oleh setiap



insan. Selain tanpa adanya modal produksi yang mengikat, mengumpat sering kali identik dengan pengaruh dari adanya latar belakang umur dan gender subjek. Umur dengan rentang 17 hingga 35 tahun adalah umur yang paling sering mengumpat karena menjadi ajang pembuktian diri dan pemberontakan, dan gender pria lebih dominan dalam mengumpat karena adanya peran dan sarana untuk menonjolkan pembuktian diri dan kehebatan (Reiman & Earleywine, 2022). Walaupun, temuan lain mengungkapkan bahwa subjek yang mengumpat tidak juga ditentukan oleh latar belakang sosial, karena mengumpat adalah proses alamiah yang dijalankan oleh setiap manusia yang memiliki emosi (Stapleton et al., 2022).

Umpatan termasuk dalam kategori kosakata (*lexicon*) yang mengandung atau berelasi dengan emosi dari subjek yang mengucapkannya. Umpatan yang dekat kaitannya dengan kata yang berbalut penghinaan kepada subjek atau objek lain, termasuk dalam kosakata *emotion-laden*, yang berarti kata-kata sarat emosi yang dapat membangkitkan emosi orang secara implisit. Ada relasi yang terbangun antara umpatan dengan emosi yang tercipta dari subjek yang diarahkan kepada interlocutor atau lawan bicara. Penekanan pada konteks keterkaitan kosakata umpatan dengan emosi yang tersurat dari subjek kepada lawan bicara (Ng et al., 2019), yang mengacu kepada fondasi dasar dari pemilihan kata dalam umpatan yang sering kali bersandar pada emosi yang implisit, yang tidak langsung *to the point* disuarakan lewat pilihan kosakata yang eksplisit (Hostetter & Rascon-powell, 2022).

Hasil dari kegiatan sosial ini membedah pemaknaan dari seluruh subjek, yang mengarah pada pembentukan persepsi ketika mendengar, membaca, dan melihat kata 'Anjing'. Konteks yang dapat diwujudkan dari konsep ini adalah analisis mengenai pemaknaan hingga persepsi yang lahir dari setiap individu dibentuk dari pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki oleh setiap orang. Sebuah kata, dalam hal ini 'Anjing' dapat dimaknai sebagai definisi sesungguhnya yakni sebuah binatang (*Canis familiaris*) yang identik dengan hewan peliharaan, maupun dapat dimaknai sebagai objek umpatan yang mengandung 'seribu' emosi. Pembentukan makna dan persepsi ini dipengaruhi oleh umur subjek yang dalam hal ini berarti mengarah kepada pengalaman subjek dalam menjalani kehidupan sosial.

Pengalaman tersebut mengarah kepada penggunaan objek 'Anjing' sebagai umpatan yang menjadi bahasa keseharian. Namun, dalam berbagai konteks, penggunaan kata 'Anjing' sebagai objek umpatan dapat tidak terjadi, karena perbedaan rentang waktu kehidupan setiap individu. Dapat dipahami bahwa penggunaan kata 'Anjing' di masa saat ini, belum tentu digunakan oleh orang pada masa sepuluh atau dua puluh tahun lalu. Dapat pula terdapat penggunaan objek lain sebagai objek umpatan. Sedangkan melalui pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu, kata 'anjing' dapat dipahami hanya sebagai binatang yang selama ini mereka baca dan paham secara tekstual, dari kamus atau dari pengajaran yang diturunkan secara turun temurun dalam lingkungan keluarga maupun sosial.

Jika dicermati kembali, peneliti melihat adanya penggunaan umpatan 'Anjing' yang menjadi Bahasa keseharian dalam masyarakat Indonesia, namun penggunaan objek umpatan tersebut dimaknai negatif oleh orang awam. Pemaknaan negatif bisa diperoleh dari persepsi terhadap objek (binatang Anjing) maupun pandangan negatif terhadap perilaku mengumpat. Walaupun pada dasarnya, dari tinjauan psikologis kemanusiaan, perilaku mengumpat adalah bentuk ekspresi emosi, yang dapat melegakan perasaan dan pikiran manusia. Sedangkan faktor penghambat dari kegiatan ini adalah ketakutan dari subjek yang merasa akan 'di cap' buruk, jika terlihat sering mengumpat dengan kata 'Anjing'. Pandangan tersebut dapat mengarah kepada sisi religi (khususnya muslim yang menganggap Anjing adalah binatang yang tidak suci, maupun ketakutan dianggap sebagai personal yang tidak sopan karena erat dengan perilaku mengumpat.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan sosial dengan judul '*mystery box*' mengarah kepada pembentukan makna setiap individu yang berbeda-beda terkait kata 'Anjing' sebagai bahasa keseharian. Temuan menunjukkan bahwa kata 'Anjing' dapat dimaknai sebagai sebuah binatang sesuai hakikatnya, namun juga dapat dimaknai sebagai objek umpatan yang saat ini lazim terdengar dalam bahasa keseharian dan kehidupan sosial di Indonesia. Timbulnya perbedaan pemaknaan dapat dipengaruhi pula oleh pengalaman serta pengetahuan setiap individu (subjek yang mengarah kepada umur subjek. Perbedaan dalam memaknai 'Anjing' sebagai *langue* maupun *parole*, juga mengarah kepada pembentukan pemikiran bahwa umpatan merupakan artefak budaya. Fokus pada pernyataan ini mengarah kepada objek yang dijadikan umpatan, tercipta dalam masa atau rentang waktu tertentu. Sehingga setiap subjek dengan rentang umur yang berbeda, akan berbeda pula memaknai objek umpatan. Individu yang memiliki rentang umur



'lansia' akan memiliki objek umpatan yang berbeda pada masanya. Sehingga subjek akan melihat kata 'Anjing' bukan sebagai objek umpatan. Hal ini menekankan bahwa objek umpatan dapat menjadi artefak atau peninggalan budaya yang hidup dalam rentang waktu tertentu.

Secara garis besar, kendala yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah adanya rasa enggan hingga takut dari subjek kegiatan untuk ikut masuk dalam 'Mystery Box'. Namun, setelah adanya persuasi dari tim peneliti, maka perlahan ketakutan dari subjek mereda dan di akhir kegiatan memberikan testimoni positif mengenai konten kegiatan. Selain itu, kegiatan ini berharap dapat menciptakan manfaat kepada masyarakat umum dalam melihat dan memaknai sebuah kata, khususnya binatang Anjing. Tidak selamanya, kata Anjing dapat diidentikkan dengan sesuatu yang berkonotasi negatif seperti objek umpatan. melalui pengalaman dan pengetahuan setiap individu, kata Anjing dapat juga dimaknai sebagai binatang peliharaan yang dekat dengan manusia yang mengarah kepada konotasi positif. Kegiatan ini mengarah kepada pembentukan makna setiap individu yang beragam, dan seluruhnya bebas persepsi dalam artian memiliki arti yang berbeda untuk setiap orang. Sehingga, setiap individu tidak boleh memaksakan pemahaman hingga pemaknaannya kepada individu lain, karena pembentukan makna melalui pengetahuan dan pengalaman setiap individu sangat berbeda. Adapun saran, untuk kegiatan lanjutan adalah lebih menggali pemaknaan kata 'Anjing' yang mengalami transformasi kata menjadi 'Anjay', 'Anjir', 'Anjrit' yang digunakan untuk menyamakan bentuk umpatan, dikarenakan adanya pemikiran tabu terhadap kata Anjing. Hasil dari kegiatan lanjutan diharapkan dapat menguatkan temuan yang mengarah kepada pemaknaan setiap individu yang berbeda-beda dan bebas persepsi, serta seharusnya tidak dapat di pengaruhi oleh individu atau kelompok lain. Rencana jangka panjang, setelah terkumpulnya data tambahan adalah menciptakan buku saku, serta sosialisasi yang menjelaskan posisi umpatan dalam ruang lingkup emosi dan bahasa, khususnya untuk masyarakat Indonesia.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih atas kontribusi dan dukungan dari UPPM Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila atas implementasi hibah internal yang melibatkan mahasiswa dalam setiap proses perjalanannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, F., Purnama, V. C., & Patiyah, J. R. (2023). Finding Moments of Indonesian Football Supporters Emotionally Swearing at The Word 'Anjing'[Paper persentation]. *The 4th Jogjakarta Communication Conference*. <https://doi.org/ISSN 2988-5523>
- DeFrank, M., & Kahlbaugh, P. (2019). Language choice matters: When profanity affects how people are judged. *Journal of Language and Social Psychology*, 38(1), 126–141. <https://doi.org/10.1177/0261927X18758143>
- Donahoo, S. A., & Lai, V. T. (2020). The mental representation and social aspect of expressives. *Journal of Cognition and Emotion*, 34(7), 1423–1438. <https://doi.org/10.1080/02699931.2020.1764912>
- Fägersten, K. B., & Bednarek, M. (2022). The evolution of swearing in television catchphrases. *Journal of Language and Literature*, 31(2), 196–226. <https://doi.org/10.1177/09639470221090371>
- Hostetter, A. B., & Rascon-powell, D. K. (2022). The effect of taboo language and gesture on the experience of pain. *Journal of Psychological Reports*, 0(0), 1–17. <https://doi.org/10.1177/00332941221125776>
- Kendall-Morwick, K. (2020). *Canis Modernis: Human/Dog Coevolution in Modernist Literature* (1st ed.). The Pennsylvania State University Press. <https://doi.org/10.5325/j.ctv1c5cscj>
- Khan, N. (2014). Dogs and humans and what earth can be. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*, 4(3), 245–264. <https://doi.org/10.14318/hau4.3.015>
- Lafreniere, K. C., Moore, S. G., & Fisher, R. J. (2022). The power of profanity: The meaning and impact of swear words in word of mouth. *Journal of Marketing Research*, 59(5), 908–925. <https://doi.org/10.1177/00222437221078606>
- Lagopoulos, A. Ph., & Boklund-Lagopoulou, K. (2021). *Theory and methodology of semiotics: The tradition of Ferdinand de Saussure* (1st ed., Vol. 28). Walter de Gruyter .

- Law, J., & Mol, A. (2020). Words to think with: An introduction. In *Sociological Review* (Vol. 68, Issue 2, pp. 263–282). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.1177/0038026120905452>
- Ng, B. C., Cui, C., & Cavallaro, F. (2019). The annotated lexicon of chinese emotion words. *Journal of Word*, 65(2), 73–92. <https://doi.org/10.1080/00437956.2019.1599543>
- Nicolau, M. F. S., & Sukamto, K. E. (2014). Male and female attitudes towards swear words: A case study at Binus International School. *Journal of Kata*, 16(2), 71–77. <https://doi.org/10.9744/kata.16.2.71-76>
- Pamungkas, E. W., Galih, D., Putri, P., & Fatmawati, A. (2023). Hate speech detection in Bahasa Indonesia : Challenges and opportunities. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(6), 1175–1181. <https://doi.org/DOI:10.14569/issn.2156-5570>
- Pritzker, S. E. (2020). Language, Emotion, and the Politics of Vulnerability. *Annual Review of Anthropology*, 14(25), 241–256. <https://doi.org/https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-010220-074429>
- Reiman, A. K., & Earleywine, M. (2022). Swear word fluency, verbal fluency, vocabulary, personality, and drug involvement. *Journal of Individual Differences*, 22(1). <https://doi.org/10.1027/1614-0001/a000379>
- Sapanti, I. R., & Suswandi, I. (2022). Perluasan makna dan variasi kata Anjing pada generasi milenial. *Nusa*, 17(2), 152–163.
- Stapleton, K., Beers Fägersten, K., Stephens, R., & Loveday, C. (2022). The power of swearing: What we know and what we don't. *Lingua*, 277. <https://doi.org/10.1016/j.lingua.2022.103406>
- Stephens, R., Dowber, H., Barrie, A., Almeida, S., & Atkins, K. (2022). Effect of swearing on strength: Disinhibition as a potential mediator. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 15(2), 1–14. <https://doi.org/10.1177/17470218221082657>
- Stoltz, D. S. (2021). Becoming a dominant misinterpreted source: The case of Ferdinand de Saussure in cultural sociology. *Journal of Classical Sociology*, 21(1), 92–113. <https://doi.org/10.1177/1468795X19896056>
- Tambunsaribu, G. (2020). The Phenomenon of using the word Anjing as a slang word for in daily communication of teenagers in Jakarta: A study of language and culture [Paper persentation]. *The 1st International Conference Bahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*. <https://doi.org/10.4108/eai.28-10-2020.2315325>
- Trisnayasa, I. komang W., Kohdrata, N., & Sukewijaya, I. made. (2023). Studi reaksi publik terhadap karya seni instalasi Anjing Kintamani. *Nandur*, 3(3), 1–16. <https://doi.org/EISSN:2746-6957>
- Weimer, A., Koniakowsky, I., Nazir, T. A., & Huckauf, A. (2022). Behavioral evidence for differences in emotional resonance during processing first and second language. *International Journal of Bilingualism*, 15(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/13670069211073578>