

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pola kehidupan era modern yang serba digital menjadikan internet dapat dikategorikan sebagai salah satu kebutuhan pokok saat ini. Karena masa sekarang ini interaksi sosial bukan hanya sekedar tatap muka secara *offline* saja, akan tetapi kerap dilakukan secara daring dengan menggunakan platform media sosial tertentu. Tidak jauh berbeda dengan interaksi tatap muka, interaksi sosial secara daring antara penerima dan pengirim tentunya menggunakan bahasa, yang mana hal tersebut tidak terlepas dari teks dan wacana (Sari & Yusriansya, 2020).

Manusia masa sekarang menggunakan media sosial bukan hanya secara pribadi demi memenuhi kebutuhan personal untuk berkomunikasi dengan kerabat yang jauh, akan tetapi media sosial sudah memiliki berbagai macam fungsi dalam kehidupan manusia. Mulai dari hanya sebagai hiburan semata sampai menjadi sumber informasi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam bernarasi. Dalam berbagai platform media sosial tertentu kerap kali beredar video-video singkat (*reels*), mulai sekedar konten hiburan yang berisikan hal-hal ringan sampai konten yang memuat informasi yang cenderung berat.

Para pengguna media sosial juga kerap menjadikan media sosial sebagai sumber informasi bagi segelintir orang yang ingin mengetahui dunia luar. Hal tersebut didapatkan karena dalam sebagian platform memungkinkan para pengguna untuk mengunggah sebuah video atau tulisan (Yusuf et al., 2023). Dari fitur yang didukung oleh *platform* yang seperti itu kerap dimanfaatkan oleh para pengguna untuk mengunggah kejadian terkini yang ia ketahui untuk memberitahukannya kepada pengguna lain. Pengguna media sosial juga bukan hanya masyarakat umum yang menjadi penduduk sipil dalam suatu negara, akan tetapi tokoh-tokoh terkemuka dalam suatu pemerintahan juga ada yang

menggunakan media sosial. Bahkan suatu lembaga juga kerap menggunakan media sosial untuk menginformasikan kegiatan atau *progres* yang sedang dilakukan.

Aktor-aktor politik dalam kontestasi politik kerap menggunakan media sosial untuk menyampaikan pandangan politik mereka kepada publik. Pesan yang disampaikan tidak selalu berbentuk materi kampanye resmi, melainkan juga konten politik nonkampanye yang berisi opini, kritik, atau dukungan terhadap kebijakan maupun tokoh tertentu. Konten seperti ini bisa bersifat mendukung atau menentang terhadap suatu kebijakan, program, atau figur politik. Narasi yang dibangun dapat memengaruhi preferensi politik masyarakat, terlebih jika masyarakat yang mengonsumsinya tidak melakukan penelaahan lebih mendalam terhadap isu yang dibawakan. Karena narasi-narasi (bahasa) yang disusun dengan baik dan meyakinkan dapat mempengaruhi pendengar yang pada akhirnya dapat mengubah pola pikir atau pandangan seseorang terhadap suatu isu yang diikutinya (Hamdan & Huda, 2019).

Konten-konten politik yang beredar di media sosial tentu ada banyak jenisnya. Ada konten yang isinya mendukung (pro) terhadap kebijakan pemerintah, ada juga konten yang menjadi lawannya yaitu menolak (kontra) terhadap kebijakan tersebut. Selain dua itu, ada juga yang bersifat netral yang tidak menolak dan tidak pula membenarkan suatu isu yang tengah beredar. Dari setiap konten tersebut tentunya menggunakan bahasa baik secara verbal maupun tulisan. Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan bahasa yang digunakan manusia dapat mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran, perasaan, serta maksud dan tujuan. Tidak jarang dalam sebuah bahasa yang terucap menimbulkan pertengkaran dikarenakan kurang tersampainya pesan atau maksud yang ingin dicapai atau bahkan bisa saja maksud dari kata-kata yang diungkapkan tersebut disalahartikan oleh pendengar yang mengakibatkan

kesalahpahaman. Hal tersebut kerap terjadi akibat kurangnya pemahaman terhadap konteks dari kata tersebut diucapkan (Mailani et al., 2022).

Aktor-aktor politik di Indonesia, khususnya menjelang pemilihan umum, kerap memanfaatkan media sosial untuk membangun citra politik, menyampaikan pandangan, atau merespons isu publik. Pesan yang disampaikan tidak selalu berbentuk materi kampanye resmi, melainkan juga konten politik nonkampanye yang berisi opini, kritik, atau dukungan terhadap kebijakan maupun tokoh tertentu. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam ranah politik sering kali sarat muatan emosional atau ideologis.

Misalnya, mencampurkan unsur bahasa agama untuk membangun citra atau menguatkan identitas politik tertentu, atau memberikan label negatif kepada lawan politik, seperti menyebut tokoh atau kelompok tertentu sebagai komunis atau zionis. Fenomena penggunaan bahasa seperti ini tidak hanya muncul dalam kampanye resmi, tetapi juga banyak ditemukan dalam konten politik nonkampanye di media sosial, yang membahas isu kebijakan atau pandangan terhadap tokoh publik. Padahal semestinya dalam kancah politik lebih mengedepankan aspek rasionalitas sebagai cara yang digunakan untuk menarik minat dan meyakinkan masyarakat (Lengga Wangge & Wijanarko, 2023).

Konten-konten politik yang beredar di media sosial bisa saja tidak sesuai dengan yang sebenarnya terjadi dan apabila konten politik yang beredar dinarasikan dengan bahasa yang meyakinkan serta diakui oleh banyak pengguna tentu dapat mempengaruhi dan menghilangkan kebenaran objektif dari isu tersebut. Hal tersebut tentunya dapat memicu konflik di tengah masyarakat. Karena para pengguna dalam media sosial dengan sadar maupun tidak sadar cenderung secara akumulatif menciptakan makna baru dengan menggunakan bahasa (Rohayati, 2023). Oleh karena itu kita sebagai pengguna media sosial seharusnya lebih kritis lagi dalam merespons konten-konten yang beredar di media sosial.

Makna baru yang tercipta dan beredar di media sosial tentunya menggunakan bahasa yang dapat diterima oleh masyarakat. Para pendukung maupun politisi akan berupaya dengan maksimal demi menarik minat para pemilih untuk memilihnya. Bahasa yang digunakan para politisi juga tentu akan digunakan dengan sehati-hati dan semenarik mungkin (Hartinah & Kindi, 2020). Bahasa yang diucapkan dapat menjadi bumerang terhadap dirinya sendiri apabila terdapat kesalahan dalam ucapannya. Karena bisa saja omongan yang sudah beredar dapat di edit ulang dengan kemudian di unggah ulang dengan narasi yang berbeda oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

Tidak jarang kita temui apabila terjadi pemilihan umum orang-orang yang mendukung calon pasangan tertentu kerap membela pasangan yang dipilihnya secara dogmatis dengan alasan-alasan yang tidak ada kaitannya dengan pemerintahan. Dan tidak jarang juga ada segelintir keluarga yang terpecah belah akibat berbeda pilihan dalam kompetisi politik. Seperti yang dikatakan oleh Menteri Agama Nasaruddin Umar *“Perceraian karena politik juga besar. Ada satu provinsi, terjadi 500 perceraian gara-gara politik. Suaminya milih si A, istrinya milih si B, cerai. Begitu rapuhnya sebuah perkawinan”*. Di kutip dari [tempo.com](https://www.tempo.com) yang di publikasi 22 November 2024.

Konten-konten politik yang beredar di media sosial tentunya akan menarik apabila dianalisis menggunakan perspektif language game (permainan bahasa) yang di tawarkan oleh Wittgenstein. Terlebih konten-konten yang beredar tersebut cenderung melebih-lebihkan atau bahkan terdapat kesalahan dalam kebahasaan. Dengan menggunakan teori *language game* dari Wittgenstein dapat membantu kita untuk memantapkan kepada siapa suara politik kita akan diberikan. Karena teori tersebut menawarkan kita untuk memahami makna dari kata secara kontekstual serta menarik kita untuk memperhatikan peraturan-peraturan yang ada dalam bahasa yang disampaikan agar tidak mudah terkecoh dengan narasi-narasi yang beredar di media sosial. Terkhusus dalam penelitian ini menjadikan konten politik menjelang pemilihan umum yang beredar di

platform media sosial Tiktok sebagai bahan yang diteliti. Maka dari itu dalam penelitian ini meneliti kebahasaan dalam konten-konten politik yang beredar di Tiktok dengan menggunakan teori language game Wittgenstein terkhusus konten yang pro dan kontra (*buzzer*) terhadap isu-isu politik yang ada.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah konten politik yang ditujukan untuk mempengaruhi preferensi politik masyarakat dengan menggunakan teori language game dari Ludwig Wittgenstein. Dari rumusan masalah itu dapat diturunkan menjadi pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana konten yang membahas isu politik Indonesia di media sosial Tiktok?
2. Bagaimana konten politik Indonesia di media sosial Tiktok dianalisis menggunakan permainan bahasa Wittgenstein?

C. Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah kiranya untuk menjawab rumusan masalah yang telah diturunkan menjadi pertanyaan penelitian, antara lain:

1. Memahami konten yang membahas isu politik Indonesia di media sosial Tiktok.
2. Mengetahui konten politik Indonesia di media sosial Tiktok dengan permainan bahasa Wittgenstein.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dasar tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti sangat berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara akademik maupun secara praktik bagi peneliti sendiri. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara:

1. Akademik

Dapat memberi tambahan pemahaman dan wawasan bagi para akademisi yang ingin menggali lebih dalam mengenai pemikiran Wittgenstein terkhusus tentang konsep permainan bahasa serta penerapan permainan bahasa yang ditawarkan oleh Wittgenstein.

2. Praktis

Adapun mengenai manfaat praktis, sekiranya penelitian ini dapat menjadikan pedoman bagi para pengguna sosial dalam merespons, menanggapi konten-konten politik yang ada di dalam sosial media. Serta diharapkan para pengguna media sosial menjadi lebih kritis lagi dalam menggunakan media sosial terkhusus untuk menentukan pilihan politiknya. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai sarjana.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari banyaknya konten-konten yang berkaitan dengan isu-isu politik menyebar di media sosial tiktok. Yang mana, konten-konten yang ada tersebut bisa saja tidak semuanya sesuai dengan apa yang sebenarnya terjadi. Akan tetapi hal tersebut dapat diakses oleh masyarakat, yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi preferensi politiknya.

Masyarakat yang telah memiliki hak suara pada dasarnya memiliki kecondongan politik kepada siapa suara politiknya akan ia berikan, meskipun hanya sekedar tahu secara umum, misalnya hanya sekedar suka terhadap seorang tokoh politik ataupun golongan tertentu. Pilihan politik ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari proses sosial yang berlangsung secara terus-menerus dan dipengaruhi oleh dinamika kekuasaan, pendidikan, serta media massa dan digital. Dalam konteks ini, pilihan politik menjadi cerminan dari identitas kolektif masyarakat, yang sering kali terkait erat dengan aspek-aspek seperti kelas sosial, agama, etnisitas, dan ideologi.

Saat kontestasi politik diadakan, tentu para calon pasangan melakukan kampanye untuk menyampaikan gagasan, ide-ide maupun rencana kedepannya apabila terpilih nanti. Hal tersebut tidak dapat terlepas dari bahasa, strategi dan lain sebagainya. Bahasa yang digunakan tentunya akan dirangkai sedemikian rupa yang bertujuan untuk mempengaruhi preferensi politik masyarakat agar menaruh pilihan politiknya kepadanya.

Preferensi politik masyarakat dalam era digital ini terbentuk melalui interaksi yang kompleks dan rumit. Dalam ekosistem media sosial, di mana algoritma, afiliasi ideologis, dan bentuk komunikasi yang viral memainkan peran penting. Pembentukan preferensi politik masyarakat tidak lagi bergantung pada interaksi tatap muka atau media tradisional semata. Perkembangan teknologi komunikasi telah mendorong munculnya ruang digital yang semakin dominan, di mana media sosial seperti Tiktok memainkan peran signifikan. Tiktok, dengan format video singkatnya, telah menjadi wadah interaktif tempat masyarakat menyampaikan opini politik, membentuk narasi kolektif, serta mempengaruhi arah dukungan politik.

Konten-konten politik di platform tiktok tidak hanya hadir dalam bentuk pesan yang terang-terangan, melainkan juga dibalut dengan simbol-simbol, ekspresi visual, serta penggunaan bahasa yang penuh nuansa dan makna tersembunyi. Tiktok, sebagai salah satu platform media sosial dalam dinamika politik digital, tidak hanya menyediakan ruang ekspresi, tetapi juga membentuk cara masyarakat memahami dan merespons wacana politik melalui format video pendek dan mekanisme interaksi yang ada. Sebagai platform berbasis video pendek, telah berkembang menjadi arena diskursif tempat masyarakat mengekspresikan pandangan politik, membentuk opini, dan bahkan memobilisasi dukungan.

Keunikan tiktok terletak pada pola komunikasi berbasis visual dan dengan banyak model yang memungkinkan narasi politik berkembang dalam bentuk yang lebih dinamis. Fitur seperti duet dan stitch maupun komentar tidak sekadar

memperluas jangkauan diskusi, tetapi juga menciptakan kondisi bagi amplifikasi ideologi dan antagonisme politik. Dalam lingkup preferensi politik masyarakat saat ini, lebih sering dipengaruhi oleh performativitas ekspresi digital dibandingkan proses pertimbangan logis yang mendalam (Anam, 2024). Konsekuensi dari fenomena ini dapat membangun polarisasi opini dalam masyarakat. Berkembangnya pola komunikasi politik yang lebih berbasis emosi dan estetika daripada argumen berbasis fakta dan logis dapat menjadi bumerang bagi masyarakat itu sendiri.

Munculnya politik berbasis performativitas menuntut aktor politik untuk memahami permainan bahasa digital agar mampu memengaruhi wacana publik secara efektif. Pergeseran strategi komunikasi politik yang semakin memperhitungkan keterlibatan dan respons publik dalam lanskap digital (*viralitas*) dapat menggeser atau bahkan menenggelamkan aspek-aspek penting yang seharusnya ditonjolkan dalam kontestasi politik. Oleh karena itu kita sebagai masyarakat seharusnya lebih kritis dalam mengonsumsi konten-konten politik tersebut.

Konsep *language game* dari Wittgenstein menawarkan cara untuk memahami bagaimana bahasa dan simbol digunakan dalam ekosistem komunikasi politik yang beredar di media sosial. Dengan menggunakan teori *language game* kita diarahkan untuk melihat aspek-aspek yang menjadi latar belakang dari kata tersebut diucapkan agar makna dapat diketahui. Konsep *language game* yang menekankan konteks dan tidak adanya fungsi tunggal dari sebuah bahasa (setiap bahasa memiliki aturannya tersendiri) dapat membantu kita memunculkan aspek-aspek lain sebagai pertimbangan mendalam untuk pengambilan sebuah keputusan.

Dengan menggunakan konsep *language game* memungkinkan kita untuk mengungkap bagaimana bahasa digunakan tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membentuk identitas politik, menciptakan oposisi, dan mempengaruhi persepsi publik. Selain itu dengan adanya media sosial

sebagai tempat berekspresi dapat menjadi ruang bagi demokratisasi wacana sekaligus potensi polarisasi.

Dalam penelitian ini akan mencoba menelusuri bagaimana permainan bahasa yang digunakan dalam konten-konten politik yang beredar dalam media sosial Tiktok menjelang pemilihan umum untuk mengetahui bagaimana pola, penerapan serta implikasinya terhadap preferensi politik masyarakat. Pendekatan language game memungkinkan peneliti untuk melihat konten politik di Tiktok bukan hanya sebagai representasi ideologi, tetapi sebagai praktik sosial yang membentuk dan mereproduksi makna politik. Dalam konteks ini, pengguna tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga berpartisipasi dalam penciptaan makna melalui pilihan kata, gaya penyampaian, penggunaan simbol, dan interaksi dengan pengguna lain. Bahkan elemen non-

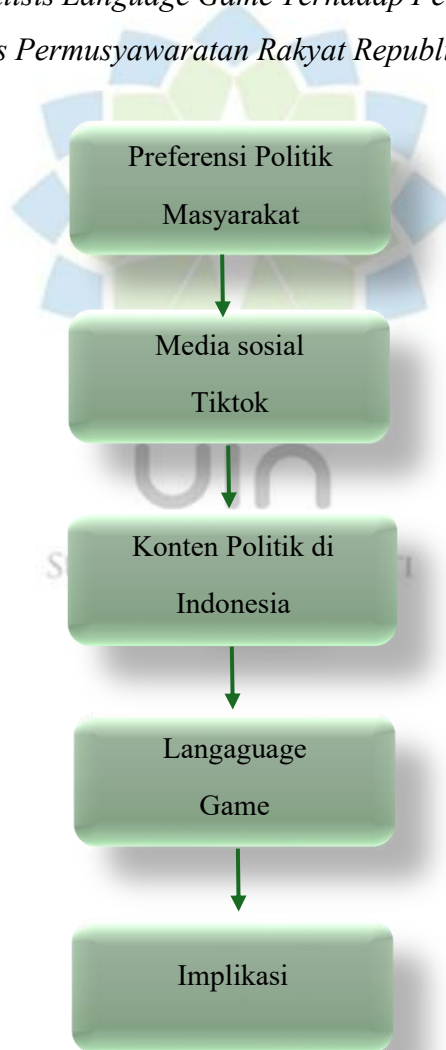


verbal seperti ekspresi wajah, musik latar, dan efek visual turut berperan dalam membentuk makna yang ingin disampaikan.

F. Hasil penelitian terdahulu

Setelah melakukan beberapa riset terhadap persoalan yang diteliti, peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang tentunya relevan bagi penelitian yang peneliti lakukan yaitu permainan bahasa konten politik dalam media sosial tiktok. Penelitian-penelitian yang relevan tersebut antara lain:

- 1) Artikel yang ditulis oleh Hastangka, Armaidy Armawi, dan Kaelan yang berjudul *Analisis Language Game Terhadap Penggunaan Istilah Empat Pilar Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia* (Hastangka



Bagan 1 Kerangka Pemikiran

et al., 2019) yang diterbitkan oleh jurnal Wawasan Yuridika. Artikel ini membahas mengenai Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia yang mencoba mencanangkan empat pilar berbangsa dan bernegara yang terdiri atas Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika menjadi satu kesatuan. Menurut hasil penelitian dalam artikel ini, MPR RI tidak mengikuti aturan-aturan main (rule of games) istilah hukum yang berlaku menurut Wittgenstein. Istilah empat Pilar MPR RI ini telah memasuki beberapa arena permainan bahasa yang berbeda seperti sejarah, politik, hukum, sosial, dan pendidikan.

- 2) Artikel yang di tulis oleh Muhammad Habibullah dan Muhammad Makinuddinb yang berjudul *Extremism Counter-narration of the Jamaah Ansharut Daulah within the Perspective of Ludwig Wittgenstein Language Games Theory* (Habibullah, 2023) yang di terbitkan oleh Journal of Islamicate Social Studies membahas mengenai kelompok ekstrimisme Jamaah Ansharut Daulah (JAD). Dalam pembahasannya artikel ini mengemukakan narasi-narasi yang digunakan oleh kelompok tersebut dalam menyiarkan ajaran agama, namun menurut penelitian tersebut terdapat kesalahan dalam memahami konteks dalam dakwah yang dilakukan oleh Rasulullah. Yang mana salah satu kesalahan tersebut adalah mencampurkan konteks pada masa Rasulullah dengan konteks kekinian sehingga mengalami kekacauan.
- 3) Artikel yang ditulis oleh Murni Fidiyanti, Suhartono, dan Syamsul Sodiq yang berjudul *Language Game dan Pengembangan Konsep Kognitifpragmakritis* (Murni Fidiyanti, Suhartono, 2024) yang membahas mengenai language game secara ontologi dan epistemologi dalam kognitifpragmakritis. pendekatan kognitifpragmakritis membuka jendela yang lebih luas dalam memahami peran bahasa dalam masyarakat dan budaya, dengan penekanan pada pengetahuan kritis dan kesadaran terhadap konteks sosial. Yang menurut peneliti langkah yang

penting untuk menjawab persoalan atau isu-isu bahasa dan kekuasaan dalam kehidupan kontemporer saat ini.

- 4) Artikel yang ditulis oleh Lilis Hartini yang berjudul *Tata Permainan Bahasa Wittgenstein Dalam Teks Konstitusi* (Hartini, 2019) yang diterbitkan oleh jurnal Wawasan Yuridika. Artikel ini membahas mengenai bagaimana permainan bahasa dalam UUD 1945, sebagaimana dalam artikel tersebut mengatakan bahwa banyak ditemukan istilah hukum yang serupa akan tetapi digunakan di berbagai aturan yang beda. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan memiliki kemiripan (family resemblance) akan tetapi meskipun memiliki kesamaan bukan berarti memiliki makna yang sama juga.
- 5) Artikel yang ditulis oleh Khairul Fikri, Umi Wasilatul Firdausiyah yang berjudul *Reinterpretasi Teori Language Game dalam Bahasa Dakwah Perspektif Ludwig Wittgenstein* (Firdausiyah, 2021) yang di publikasi oleh journal of Islamic Civilization. Artikel ini menelaah penerapan konsep permainan bahasa dari Wittgenstein dalam konteks dakwah, pembahasan dalam artikel ini menekankan bahwa makna bahasa bersifat dinamis dan bergantung pada konteks sosial di mana ia digunakan. Dalam komunikasi dakwah, terdapat aturan tersendiri yang dipahami oleh komunitas tertentu, sehingga pemilihan kata, gaya penyampaian, dan simbol memiliki peran penting dalam efektivitas pesan. Artikel ini juga menggarisbawahi bahwa pemahaman terhadap prinsip permainan bahasa dapat meningkatkan relevansi dakwah dengan berbagai lingkungan sosial, sehingga menjadikannya lebih mudah diterima oleh audiens. Dengan pendekatan ini, penyampaian dakwah dapat lebih efisien, mengikuti pola komunikasi yang berlaku dalam masyarakat, sekaligus menjaga esensi pesan keagamaan yang terkandung di dalamnya.

- 6) Artikel yang ditulis oleh Sebinus Alencandra Margon yang berjudul *Permainan Bahasa Dalam Politik Perspektif Ludwig Wittgenstein* (Margon, 2024) diterbitkan oleh jurnal Jurnal Multidisiplin Inovatif. Artikel ini membahas mengenai penggunaan bahasa dalam dunia politik. Artikel ini menerangkan bahwa dalam dunia politik, bahasa memiliki aturan khusus yang berfungsi untuk mempengaruhi, membujuk, dan menarik simpati dari masyarakat. Dalam konteks demokrasi, penggunaan bahasa menjadi instrumen utama dalam membangun citra, menyampaikan gagasan ideologis, serta menciptakan interpretasi tertentu di tengah masyarakat. Penulis juga menyoroti bahwa bahasa politik kerap kali bersifat ambigu dan penuh dengan multiinterpretasi, tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan tetapi juga untuk menyamarkan maksud yang tersembunyi. Dengan merujuk pada teori permainan bahasa Wittgenstein, artikel ini menegaskan perlunya memahami konteks penggunaan bahasa politik guna menghindari manipulasi dan kesalahpahaman. Fenomena permainan bahasa dalam politik dianggap sebagai aspek yang memerlukan kewaspadaan dan penilaian kritis demi menjaga integritas sistem demokrasi.
- 7) Artikel yang ditulis oleh Muhammad Natsir, Ivana Gracia Tarigan, Cristin Atalia Sinaga, Muhammad Hilmy Zhafran, Nabila Putri Balqis yang berjudul *Language Games in Digital Communication: An Analysis of Wittgenstein's Theory on the Twitter Platform* (Muhammad Natsir et al, 2024) Artikel ini membahas bagaimana konsep language games yang dikembangkan oleh Wittgenstein diterapkan untuk memahami fenomena aforisme di Twitter. Dengan menganalisis 10 tweet populer yang berfokus pada tema kehidupan, kesuksesan, dan kebahagiaan, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pengguna membentuk makna melalui konteks sosial, visualisasi, dan gaya bahasa yang digunakan.

Hasil kajian menunjukkan bahwa aforisme di Twitter sering memanfaatkan metafora, repetisi, serta gaya bahasa puitis untuk menciptakan kesan yang lebih mendalam. Selain itu, makna dari tweet-tweet tersebut bergantung pada pengalaman subjektif masing-masing pembaca, yang menguatkan gagasan Wittgenstein bahwa bahasa tidak memiliki makna tetap di luar praktik sosialnya. Penelitian ini juga menyoroti bahwa meskipun aforisme di Twitter sering kali berfungsi sebagai sumber motivasi dan inspirasi, terdapat ambiguitas makna akibat keterbatasan konteks dan penggunaan bahasa yang bersifat terlalu universal. Akibatnya, interpretasi dapat bervariasi berdasarkan latar belakang individu yang membacanya. Dengan pendekatan analisis kualitatif terhadap 10 tweet, artikel ini menyoroti bagaimana bahasa dalam era digital terus berkembang sebagai alat komunikasi sosial serta refleksi budaya.

- 8) Artikel yang ditulis oleh Arina Haque, Habil Abyad, Iffat Maimunah, dan Suo Yan Mei dengan judul *Changing Mindset and Using of Language Game on Nawal Sa'dawi's Al-Mar'ah wa al-Jins: A Perspective of Ludwig Wittgenstein* (Haque et al., 2022) penelitian yang dilakukan dalam artikel tersebut bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana permainan bahasa Nawal Sa'dami yang ada dalam bukunya *Al Maret'ah wa Al Jins* untuk mengkritik sosial dan perjuangan para kaum feminis. Fokus utama dalam penelitian tersebut ada mencoba menggali bagaimana pilihan kata dan struktur teks yang ada dalam buku tersebut menggambarkan perlawanan terhadap ketimpangan gender. Hasil dari penelitian yang ada dalam artikel tersebut mengatakan bahwa Nawal Sa'dami menggunakan beberapa permainan bahasa dalam buku karangannya tersebut antara lain dengan penegasan langsung, sindiran yang tajam dan lainnya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa bahasa dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan perubahan sosial.

Sa'dawi memanfaatkan prinsip yang ada dalam filsafat Wittgenstein untuk mencoba meruntuhkan struktur sosial yang tidak adil terhadap perempuan. Dengan demikian permainan bahasa tidak hanya sekedar konsep retorik akan tetapi dapat menjadi sebuah instrumen untuk melakukan perubahan.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Anwar Ibrahim Triyoga, Ahmad Mubarak, dan Purwanti dengan judul *Language games in the Dayak tribe: a study of meaning and language structure* (Tiyoga & Mubarak, 2024) membahas tentang bahasa Dayak Maanyan sebagai objek kajian dalam kerangka filsafat bahasa Ludwig Wittgenstein, khususnya melalui konsep permainan bahasa (language games). Penelitian ini menekankan bahwa makna dalam bahasa tidak bersifat tetap atau inheren, melainkan terbentuk melalui praktik penggunaannya dalam kehidupan sosial masyarakat. Dalam konteks ini, bahasa Dayak Maanyan dipahami bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pewarisan nilai-nilai budaya, spiritualitas, dan identitas kolektif. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Dayak Maanyan menggunakan bahasa dengan mempertimbangkan norma sosial, seperti kesopanan dan keharmonisan hubungan antarpersonal. Hal ini terlihat dalam strategi penolakan yang digunakan, di mana penutur memilih ungkapan yang halus dan kontekstual, sesuai dengan usia, status sosial, dan situasi percakapan. Temuan ini sejalan dengan gagasan Wittgenstein bahwa makna suatu ujaran hanya dapat dipahami dalam konteks aturan sosial yang mengiringinya.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Alip Sugianto yang berjudul *JAVENGLISH: PERMAINAN BAHASA DI ERA MASYARAKAT MULTILINGUAL* (Sugianto, 2022). Penelitian ini menyoroti fenomena linguistik yang dikenal sebagai “Javenglish”, yaitu perpaduan antara

bahasa Jawa dan bahasa Inggris yang berkembang dalam masyarakat multilingual. penelitian ini menempatkan Javenglish sebagai bentuk permainan bahasa yang tidak hanya mencerminkan kreativitas linguistik, tetapi juga menjadi cerminan dinamika sosial dan budaya masyarakat. Sugianto menyoroti bahwa Javenglish muncul sebagai hasil dari proses pencampuran kode dan peralihan kode, namun dengan tujuan utama bukan untuk efisiensi komunikasi, melainkan untuk menciptakan efek humor dan keunikan ekspresif. Permainan bahasa ini memanfaatkan kemiripan bunyi (fonologi) dan makna (semantik) antara kata-kata dalam bahasa Jawa dan bahasa Inggris. Dalam konteks teori Wittgenstein, fenomena ini dapat dipahami sebagai bentuk permainan bahasa yang memiliki aturan tersendiri dan berakar pada praktik sosial tertentu.

Adapun persamaan dari beberapa penelitian terdahulu di atas antara lain adalah dengan menggunakan objek material yang sama yaitu dengan menggunakan teori Language Game (permainan bahasa dari wittgenstein). Sedangkan perbedaannya adalah objek yang menjadi pusat penelitian, ada beberapa yang mencoba meneliti mengenai hukum atau politik namun tidak dalam konteks media sosial, ada juga yang mempunyai konteks yang sama media sosial, namun tidak pada platform tiktok.

Dengan demikian penelitian ini yang berjudul *kajian language game ludwig wittgenstein dalam konteks politik studi analisis konten politik dalam media sosial tiktok* memiliki tempat tersendiri yang menjadikannya berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu.

