Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

Analisis Bahasa Slang dalam Interaksi Virtual pada Platform *Game* Roblox: Kajian Sosioliungistik

Author:
Zerlina Maulida[1]
Etin Pujihastuti[2]
M. Riyanton[3]

Afiliation:
Universitas Jenderal Soedirman[1,2,3]

Corresponding email
zerlina.maulida@mhs.unsoed.ac.id

Histori Naskah:
Submit: 2025-11-06
Accepted: 2025-11-26
Published: 2025-11-28

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Kemajuan teknologi digital mengubah cara remaja dalam berkomunikasi, khususnya pada platform *game online* seperti Roblox. Platform ini menjadi wadah berkembangnya bahasa slang sebagai variasi bahasa tidak baku yang digunakan untuk berkomunikasi secara cepat dan efisien selama sesi permainan. Bahasa slang dalam *game online* memiliki bentuk yang beragam dan terus mengalami perubahan sesuai kebutuhan komunikasi dan tren. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk bahasa slang yang terdapat dalam *game* "Indo Camp" di Roblox. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan data berupa tuturan yang mengandung bahasa slang. Data dikumpulkan melalui teknik simak bebas libat cakap, rekam layar, dan teknik catat. Analisis data menggunakan metode padan dengan teknik pilah unsur penentu dan teknik hubung banding menyamakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya lima bentuk bahasa slang, yaitu singkatan, salah ucap yang lucu, pemendekan, interjeksi, serta adaptasi dari bahasa asing. Bentuk singkatan mendominasi dengan 12 data dan paling sedikit muncul adalah bentuk interjeksi sebanyak 3 data dari total 31 data yang ditemukan. Bahasa slang dalam *game online* bersifat temporal, terbatas, dan terus mengalami pembaruan sesuai perkembangan digital dan kebutuhan komunikasi remaja. Platform *game online* berfungsi sebagai wadah inovasi bagi para remaja untuk menciptakan dan menyebarkan istilah baru. Fenomena ini juga menunjukkan pola komunikasi remaja di era digital sebagai bukti kreativitas linguistik generasi muda.

Kata kunci: Bahasa Slang; Game Online; Platform; Roblox; Teknologi

Pendahuluan

Platform *game online* telah menjadi ruang interaksi virtual yang sangat populer di kalangan remaja. Tingginya intensitas penggunaan internet menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling diminati oleh kalangan remaja (Ferrari dkk., 2022). Interaksi intensif antarpemain dalam platform ini memunculkan berbagai istilah baru yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi (Wibowo dkk., 2025) Kemunculan istilah-istilah tersebut merupakan bagian dari variasi bahasa dalam aktivitas *game online*. Kemajuan teknologi digital mempengaruhi cara remaja dalam berkomunikasi dan menggunakan

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

bahasa di ruang virtual. Variasi bahasa ini muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap karakteristik komunikasi digital. Bintang dkk. (2025) menjelaskan bahwa pola penggunaan bahasa akibat perkembangan teknologi mengalami perubahan yang menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk variasi bahasa yang muncul dari kreativitas pemain adalah bahasa slang yang digunakan sebagai sarana komunikasi selama sesi permainan berlangsung.

Bahasa slang sebagai salah satu bentuk variasi bahasa tidak baku banyak digunakan oleh kalangan remaja dalam berkomunikasi dan menunjukkan contoh perubahan bahasa yang nyata di era modern. Furianto & Simanjuntak (2023) menambahkan bahwa penggunaan bahasa slang oleh remaja dalam aktivitas *game online* mendukung terciptanya komunikasi yang cepat dan efisien selama sesi permainan berlangsung. Bahasa yang digunakan dalam *game online* bersifat informal, bervariasi, dan terus mengalami perubahan, di mana pengguna memanfaatkan slang berupa singkatan hingga kata-kata kasar untuk berkomunikasi secara efektif sekaligus mempererat interaksi sosial selama sesi permainan (Pahlevi & Tesniyadi, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa gaya bahasa dalam *game online* mencerminkan pola komunikasi yang sedang berkembang di kalangan remaja masa kini. Fenomena ini memperlihatkan bahwa bahasa slang dalam *game online* memiliki bentuk yang beragam dan terus mengalami pembaruan sesuai dengan kebutuhan komunikasi serta tren yang berkembang. Perubahan yang cepat dan beragamnya bentuk bahasa slang menjadikan remaja harus terus menyesuaikan dan memahami istilah-istilah tersebut agar dapat memahami komunikasi dengan pemain lain saat sesi permainan berlangsung.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji bentuk bahasa slang dalam komunikasi digital tetapi sebagian besar masih terbatas pada platform media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Marzuki dkk. (2025) menganalisis 58 data bentuk bahasa slang dari akun Instagram pada akun *@jendamclover* dengan fokus pada ekspresi informal berbasis teks dan gambar. Begitu juga dengan Sitorismi (2025) yang mengkaji takarir unggahan akun Instagram *@gojekindonesia* untuk melihat strategi komunikasi merek. Konteks media sosial ini sangat berbeda dengan platform *game online* yang membutuhkan komunikasi cepat dan interaktif secara *real time*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Anhar dkk. (2024) yang mengidentifikasi bahasa slang dari beberapa *game online* populer, seperti Mobile Legends, PUBG, Valorant, Dota 2, dan Genshin Impact dengan istilah khas seperti *ulti, looting, clutch, Roshan*, dan *pull*. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara spesifik membahas bentuk bahasa slang dalam platform *game* Roblox melalui dua fitur, yaitu *live chat* dan *voice chat*.

Kesenjangan penelitian menjadi jelas ketika belum terdapat kajian yang secara khusus menganalisis bentuk bahasa slang di platform *game* Roblox. Berdasarkan data dari Backlinko Team (2025), Roblox telah menjadi platform metaverse dengan pengguna aktif bulanan mencapai 380 juta orang pada tahun 2024. Jumlah pengguna yang banyak dengan interaksi yang intensif dalam menjadi wadah yang baik bagi munculnya variasi bahasa slang karena bahasa bersifat dinamis dan berkembang seiring interaksi sosial penggunanya. Roblox juga memberikan kebebasan bagi pengguna untuk membuat *game* dengan berbagai tema seperti yang dijelaskan oleh Yahsy & Syas (2022) sehingga setiap *game* menciptakan istilah baru yang khas. Keberagaman konteks sosial ini mendorong munculnya bentuk-bentuk bahasa slang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh remaja.

Game "Indo Camp" dipilih sebagai fokus penelitian karena mewakili ruang interaksi virtual yang diciptakan khusus untuk pemain server Indonesia. *Game* ini dirilis pada 25 Januari 2025 yang dirancang sebagai ruang untuk berkumpul dan bersosialisasi. Fasilitas-fasilitas yang disediakan juga menciptakan situasi komunikasi santai dan informal. Kondisi ini ideal bagi kemunculan istilah bahasa slang. *Game* "Indo

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

Camp" telah dikunjungi lebih dari 8,6 juta kali per Agustus 2025 yang menunjukkan popularitas tinggi dan interaksi aktif di kalangan para pemain Indonesia. Popularitas ini membuat *game* "Indo Camp" menjadi representasi yang baik untuk melihat bagaimana remaja menggunakan bahasa slang dalam ruang virtual sebagai strategi dalam berkomunikasi. Pemahaman terhadap bentuk-bentuk bahasa slang dalam konteks ini menjadi penting untuk mengkaji bagaimana teknologi digital mendorong perkembangan bahasa dan pola komunikasi generasi muda, memahami pola penggunaan bahasa slang oleh remaja, serta memahami persebaran bahasa slang yang terjadi di platform *game* Roblox.

Penelitian ini muncul dari pentingnya memahami bagaimana bahasa slang terbentuk dan selalu mengalami perubahan dalam interaksi virtual pada platform *game online* yang berlangsung secara *real time*, cepat, serta melibatkan berbagai gaya komunikasi. Roblox sebagai platform yang memberikan kebebasan berkreasi kepada penggunanya membentuk lingkungan komunikasi yang aktif dan interaktif. *Game* "Indo Camp" yang menjadi fokus penelitian menunjukkan ruang virtual bagi pengguna server Indonesia, di mana bahasa slang tidak hanya berfungsi sebagai bentuk kebahasaan tetapi juga mencerminkan identitas sosial remaja di dunia digital. Pemahaman terhadap bentuk-bentuk bahasa slang dalam konteks ini menjadi penting dalam melihat bagaimana teknologi digital mendorong adanya perkembangan dan perubahan bahasa serta pola komunikasi generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk bahasa slang yang muncul dalam *game* "Indo Camp" di platform *Roblox* yang dapat memberikan kontribusi pada pemahaman teoretis mengenai variasi bahasa di era digital serta implikasinya terhadap pola komunikasi remaja masa kini.

Studi Literatur

Bahasa Slang dalam Pandangan Sosiolinguistik

Bahasa slang digunakan oleh kalangan remaja sebagai bentuk gaya komunikasi yang berbeda dari bahasa formal atau baku. Istilah-istilah dalam bahasa slang berasal dari perluasan makna kata yang sudah ada dan tidak sesuai dengan struktur bahasa yang baku (Alwasilah, 1990). Pendapat ini memberikan pemahaman dasar tentang ciri-ciri bahasa slang sebagai variasi bahasa yang menyimpang dari aturan baku. Penyimpangan tersebut bukan kesalahan berbahasa melainkan pilihan remaja dalam berkomunikasi di lingkungan sosial tertentu.

Sarwono (dalam Elawati dkk., 2023) menjelaskan bahwa bahasa slang merupakan variasi bahasa yang mengalami proses modifikasi sehingga hanya dipahami oleh sesama pengguna tetapi masih tetap dikenali oleh sebagian besar remaja yang terpapar media masa. Bahasa slang menjadi bentuk komunikasi yang bersifat terbatas tetapi memiliki makna sosial yang kuat di antara para remaja. Sifat yang terbatas menyebabkan bahasa slang bersifat temporal dan terus mengalami perubahan. Pandangan ini sesuai dengan fenomena bahasa slang di platform *game* Roblox, di mana pemain terus menciptakan istilah-istilah khusus yang hanya dipahami oleh sesama pemain Roblox atau kalangan remaja tertentu. Pemahaman bersama terhadap beberapa istilah slang tersebut menjadi tanda bahwa seseorang dapat menyesuaikan kebutuhan komunikasi remaja saat ini dan mengikuti tren.

Sifat terbatas bahasa slang menjadikan penggunaannya tidak bertahan lama dan terus berubah. Sudana (dalam Amri & Putri, 2019) menyatakan bahwa bahasa slang tidak digunakan secara konsisten karena sifatnya yang musiman dan bergantung pada perkembangan tren. Perubahan ini menyebabkan bahasa slang terus berada dalam siklus pembaruan dan hanya istilah yang relevan dengan kebutuhan tren saat itu yang bertahan. Ciri ini terlihat dalam dunia digital, seperti dalam platform *game* Roblox dengan perubahan tren

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

yang jauh lebih cepat dibandingkan dengan pergaulan di dunia nyata. Pembaruan fitur *game*, munculnya jenis *game* baru, mudahnya akses terhadap budaya asing, serta pergeseran minat pemain menyebabkan istilah slang tertentu cepat populer tetapi juga cepat ditinggalkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa slang memiliki jangka waktu yang singkat karena terus digantikan oleh istilah-istilah baru sesuai dengan gaya komunikasi remaja saat itu.

Bentuk Bahasa Slang

Bahasa slang merupakan wujud kreativitas masyarakat dalam berbahasa untuk menyederhanakan, memodifikasi, menyesuaikan bentuk bahasa dengan kebutuhan komunikasi informal. Bloomfield (dalam Saranate, 2021) mengelompokkan bahasa slang menjadi empat bentuk, yaitu: (a) singkatan merupakan hasil pemendekan gabungan huruf atau suku kata agar lebih praktis digunakan, (b) salah ucap yang lucu adalah plesetan yang digunakan untuk menimbulkan kesan lucu dan ekspresif yang tidak sesuai dengan pelafalan baku, (c) pemendekan ialah bentuk bahasa slang yang kata aslinya mengalami pemendekan dengan menyisakan satu suku kata atau lebih pada bagian paling dominan saat pengucapan, (d) interjeksi berupa kata yang tidak dapat diberi imbuhan untuk mengekspresikan emosi secara langsung.

Selain keempat bentuk tersebut, Nabila dkk. (2021) menambahkan bahwa pembentukan bahasa slang juga bisa berasal dari dari bahasa asing. Penggunaan kata asing dalam slang biasanya terjadi karena seseorang terbiasa menggunakan istilah yang sedang populer lalu menyelipkannya dalam percakapan sehari-hari. Adaptasi ini bisa dilakukan dengan memelesetkan kata asing agar terdengar lebih akrab, seperti pada kata "*effort*" dan "*bradda*". Fenomena ini menandakan bahwa bahasa slang berkembang secara dinamis melalui interaksi lintas budaya serta memperlihatkan fleksibilitas dan kreativitas pengguna bahasa dalam menyesuaikan diri dengan arus globalisasi dan tren sosial.

Klasifikasi empat bentuk bahasa slang yang meliputi singkatan, pemendekan, plesetan, dan interjeksi sebenarnya telah menggambarkan pola pembentukan bahasa slang dalam komunikasi informal. Keempat bentuk tersebut biasanya ditemukan dalam komunikasi digital, seperti yang digunakan oleh para pemain Roblox untuk berbagai tujuan. Bentuk singkatan digunakan untuk efisiensi komunikasi yang cepat, pemendekan untuk mempercepat pengetikan, plesetan untuk menciptakan humor, dan interjeksi untuk mengekspresikan emosi secara spontan. Namun, keempat bentuk tersebut belum cukup untuk menjelaskan pola pembentukan bahasa slang di era digital, khususnya dalam platform *game online* seperti Roblox. Roblox sebagai platform yang menghubungkan pemain dari berbagai negara menjadikan pemain khusus server Indonesia sering terpapar dan berinteraksi menggunakan bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Kondisi ini mendorong munculnya bentuk kelima, yaitu adaptasi bahasa asing, Penambahan bentuk adaptasi bahasa asing sebagai bentuk kelima menjadi relevan karena mencerminkan realitas komunikasi digital remaja Indonesia yang tidak hanya memodifikasi bahasa kesehariannya tetapi juga melibatkan proses adopsi dan modifikasi bahasa asing,

Roblox

Roblox merupakan platform *game online* yang memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk membuat sekaligus memainkan berbagai jenis *game* secara interaktif. Rolly menjelaskan bahwa Roblox didirikan oleh David Bazucki dan Erik Cassel pada tahun 2006 dan hingga kini masih aktif digunakan secara luas (Marini & Salas, 2023). Berdasarkan data Clement, pada November 2022 terdapat lebih dari 58,8 juta pengguna aktif harian Roblox di seluruh dunia (Amanda, 2022). Nilai penilaian platform ini juga tinggi, yakni 4,3 dari 5 berdasarkan sekitar 25 juta ulasan pengguna (Yahsy & Syas, 2022). Data tersebut

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

menunjukkan bahwa Roblox memiliki daya tarik besar, tingkat partisipasi tinggi, serta komunitas pemain yang luas dan aktif. Popularitas Roblox sebagai platform dengan jutaan pengguna aktif menciptakan ruang interaksi yang intensif dan beragam. Intensitas interaksi tersebut menjadi faktor penting dalam pembentukan bahasa slang karena bahasa bersifat dinamis dan berkembang melalui komunikasi sosial penggunanya. Kondisi ini juga menyebabkan munculnya penggunaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris yang kemudian diadaptasi dan dimodifikasi oleh pemain server Indonesia dalam komunikasi sehari-hari.

Platform Roblox dilengkapi dengan berbagai fitur seperti, *live chat dan voice chat* yang memberikan kesempatan bagi para pengguna untuk berinteraksi melalui karakter virtual yang disebut *avatar*. Avatar ini dapat dimodifikasi secara bebas sesuai keinginan pengguna, mulai dari kostum, aksesori, hingga animasi khusus (Li & Kim, 2023). Fitur *live chat* berbasis teks dan fitur *voice chat* berbasis suara dapat mendorong munculnya penggunaan istilah slang bentuk singkatan dan pemendekan untuk efisiensi komunikasi serta plesetan dan interjeksi sebagai ekspresi emosi spontan. Kedua fitur ini mendukung interaksi sosial secara langsung serta menjadi wadah yang tepat untuk melihat bagaimana remaja menggunakan dan mengembangkan bahasa slang dalam komunikasi digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai bentuk penelitian. Metode ini menurut Sudaryanto (2015) digunakan dalam penelitian kualitatif karena dapat memudahkan untuk memahami makna dibalik suatu fenomena serta hasil analisis data berupa deskripsi. Sampel penelitian adalah pemain *game* "Indo Camp" yang aktif berkomunikasi menggunakan fitur *live chat* dan *voice chat* selama periode observasi. Pengumpulan data dilakukan selama bulan September 2025. Setiap sesi observasi berlangsung selama 2 hingga 30 menit pada waktu-waktu dengan aktivitas pemain yang tinggi, yaitu sore hingga malam hari. Data dalam penelitian ini berupa tuturan dari para pemain dalam *game* "Indo Camp" di platform Roblox yang mengandung kriteria istilah bahasa slang, yakni istilah yang hanya populer sementara waktu, bersifat terbatas, dan sesuai dengan tren. Data bahasa slang yang dipilih hanya berupa bentuk singkatan, salah ucap yang lucu, pemendekan, interjeksi, dan adaptasi bahasa asing.

Pengumpulan data menggunakan metode simak yang berpedoman pada teori Sudaryanto (2015). Teknik simak bebas libat cakap (SBLC) digunakan dalam penelitian sebagai teknik pengumpulan data terhadap tuturan dari para pemain dalam *game* "Indo Camp" di platform Roblox yang mengandung unsur bahasa slang. Teknik pengumpulan selanjutnya adalah rekam layar menggunakan gawai dan teknik catat selama bulan September 2025 dengan mencatat semua data berdasarkan bentuknya serta diketik pada buku catatan yang dilengkapi kode agar memudahkan proses pendataan.

Tabel 1. Pemberian Kode Data pada Bentuk Bahasa Slang

Bentuk Bahasa Slang	Kode
Slang	S
Bentuk singkatan	BS
Bentuk salah ucap yang lucu	BSU
Bentuk pemendekan	BP
Bentuk interjeksi	BI
Bentuk adaptasi bahasa asing	BA
Tanggal	TG

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan metode padan dengan teknik pilah unsur penentu (PUP) untuk memberikan kemampuan pada peneliti dalam memilah dan memisahkan unsur-unsur bahasa yang relevan dalam tuturan pemain game Roblox yang mengandung bahasa slang. Setelah data berhasil diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah menggunakan teknik hubung banding menyamakan (HBS). Teknik HBS digunakan untuk membandingkan tuturan-tuturan yang ditemukan dengan teori bentuk bahasa slang agar diperoleh hasil analisis yang konsisten dan objektif. Penelitian ini menggunakan penyajian data jenis formal dan informal. Teknik triangulasi teori digunakan oleh peneliti dalam melakukan uji validitas penelitian menggunakan berbagai sudut pandang teori. Hasil analisis disusun dalam bentuk uraian deskripsi yang menjelaskan konteks dan bentuk dari setiap istilah bahasa slang pada tuturan dari para pemain.

Hasil

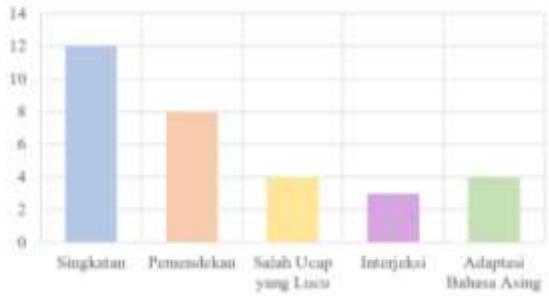
Penelitian ini menemukan 31 data bahasa slang dalam *game* "Indo Camp" di platform Roblox. Data diperoleh melalui fitur *live chat* dan *voice chat* selama interaksi berlangsung. Hasil penelitian menemukan lima bentuk bahasa slang berdasarkan gabungan dari teori Bloomfield (dalam Saranate, 2021) dan Nabila dkk. (2021), yaitu singkatan, salah ucap yang lucu, pemendekan, interjeksi, serta adaptasi bahasa asing. Hasil data disajikan secara ringkas melalui tabel dan diagram berikut untuk memperlihatkan frekuensi kemunculan masing-masing bentuk Bahasa slang dalam tuturan oleh pemain *game* "Indo Camp".

Tabel 1. Hasil Data Bentuk Bahasa Slang

Bentuk	Data	Kata Asal
Singkatan	"**Btw** badannya itu apa namanya kak"	*By the Way*
	"Engga ya, itu si Mauzan yang **cupu** kalo main."	Culun punya
	"Hayxzaa **bucin** sama King Steven"	Budak cinta
	"Iyaa **cp.**"	*Couple*
	"**Gpp** ngetik aja."	Ngga apa-apa
	"Udah aktif sbnrnya **vc** nya."	*Voice chat*
	"Pamer pc **lol** wowkwk."	*Laugh out loud*
	"**Bacot** banget."	Banyak cocot
	"Gua ngga nerima orang jauh yang **omdo** doang bang"	Gendong tiga
	"**NT** bang."	*Nice try*
	"Guys di sini bisa **gentig** ngga si?"	Gendong tiga
	"**Omg** bocil **skena**."	1. *Oh my God* 2. Suasana, kelana, dan cengekarama
Salah Ucap yang Lucu	"Ih kembar tapi kamu perutnya rata, dia **gembrong** perutnya"	Gembrot
	"**Amonali**"	Anomali
	"Apalagi si Hayxzaa nih mainnya kaya **dontol**"	Denis
	"Komunitas aspirasi **rosblock** jd tempat gener z"	Roblox

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

Bentuk	Data	Kata Asal
Pemendekan	"**Ez**, ez"	*Easy*
	"Dimana **seng** ayo *photo*"	Sayang
	"Eh ***sharelock*** yok"	*Share location*
	"Ah nada lu aja **kea** orang jauh bang"	Kaya
	"*Wait mom* tadi kembaranku ***relog***"	*Re-log in*
	"**Mang** iya?"	Emang
	"***Obby*** aja kak"	*Obstacle course*
	"Komunitas aspirasi rosblock jd tempat **gener** z"	Generasi
Interjeksi	"Yang putih di duluin ini *game* rasis **anjir**"	Anjing
	"**Bjir** lucu amay"	Anjing
	"**Nyeyeyeyeye**"	-
Adaptasi Bahasa Asing	"Kok lu ngga ***carry*** bang?"	*Carry*
	"Pria ***medium well*** kah?"	*Medium well*
	"Eh ini dong apa, ***spill*** spill"	*Spill*
	"Lu mengapa bang tiba nge ***ragebait*** orang?"	*Rage bait*



Gambar 1. Diagram frekuensi Data Bentuk Bahasa Slang dalam *Game* "Indo Camp"

Berdasarkan diagram di atas, bentuk singkatan mendominasi dengan 12 data dari total 31 data yang ditemukan. Bentuk pemendekan menempati posisi kedua dengan 8 data, diikuti oleh salah ucap yang lucu, dan adaptasi bahasa asing yang masing-masing berjumlah 4 data. Bentuk interjeksi menjadi yang paling sedikit ditemukan dengan jumlah sebanyak 3 data. Keberagaman bentuk bahasa slang yang ditemukan menunjukkan bahwa *game* "Indo Camp" dapat menjadi tempat muncul dan berkembangnya istilah slang oleh para pemain Roblox. Setiap bentuk bahasa slang memiliki fungsi sosial yang berbeda dalam konteks interaksi virtual. Bentuk bahasa slang yang paling sering muncul dalam penelitian ini adalah singkatan dan pemendekan. Hal ini menunjukkan kebutuhan komunikasi yang ringkas dalam interaksi *real time* di platform *game online*. Penggunaan bahasa slang dalam bentuk singkatan dan pemendekan juga memperlihatkan bahwa pemain Roblox menciptakan istilah-istilah praktis yang dapat diketik atau diucapkan dengan cepat selama sesi permainan berlangsung. Sebagaimana dijelaskan oleh Furianto & Simanjuntak (2023) mengenai karakteristik bahasa dalam *game online* yang mendukung komunikasi cepat

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

agar efisien. Bentuk salah ucap yang lucu juga dapat menciptakan humor dan keakraban, bentuk adaptasi bahasa asing agar mengikuti tren global, serta bentuk interjeksi untuk mengekspresikan emosi secara spontan.

Hasil penelitian juga memperkuat pandangan Sarwono (dalam Elawati dkk., 2023) bahwa bahasa slang merupakan variasi bahasa yang mengalami proses modifikasi sehingga hanya dipahami oleh sesama pengguna, khususnya kalangan remaja. Bahasa slang yang muncul dalam *Game* "Indo Camp" juga memperlihatkan sifat yang temporal dan terus berubah sesuai dengan konteks sosial saat itu dan bergantung pada perkembangan tren. Pada bagian pembahasan akan menyajikan beberapa contoh data beserta analisis konteks penggunaannya dalam interaksi virtual di *game* "Indo Camp" untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang setiap bentuk bahasa slang yang ditemukan dari hasil penelitian ini.

Pembahasan

Singkatan

Menurut bloomfield (dalam Saranate, 2021), bentuk bahasa slang berupa singkatan adalah bentuk yang dihasilkan melalui gabungan beberapa huruf atau suku kata pada setiap kata maupun frasa. Pada platform Roblox dalam *game* "Indo Camp" muncul beberapa contoh bentuk slang yang digunakan oleh para pemain berupa singkatan.

Data 2

Konteks: P1 merupakan karakter laki-laki yang beberapa kali memuji suara P2 yang berkarakter perempuan. Namun, P2 hanya memberikan respons dengan nada yang ketus bahkan sempat hanya diam saja. Melihat hal tersebut, P3 menanggapi situasi tersebut sebagai bentuk komentar terhadap usaha P1 yang tidak sesuai harapan dan dianggap tidak berhasil.

P1: "Ka, suaramu bikin candu."

P2: "Iya iya makasih."

P3: "NT bang." (S:BS:TG 21/09/2025)

Kata "NT" berasal dari bahasa Inggris, yaitu *nice try* yang berarti usaha yang bagus. Kata tersebut mengalami proses penyingkatan dengan hanya mengambil huruf awal dari setiap kata, yaitu dari kata "*nice*" dan berasal dari kata "*try*". Pemilihan bentuk singkatan ini menunjukkan kebutuhan komunikasi cepat dalam interaksi *real time* yang menjadi ciri khas platform *game online*. Bentuk singkatan ini juga menunjukkan bahwa remaja membangun kedekatan emosional melalui pemahaman bersama terhadap istilah-istilah khusus. Hanya pemain yang terpapar budaya internet dan memahami konteks percakapan remaja yang dapat menangkap makna sindiran halus di balik penggunaan "NT" dalam situasi ini. Fenomena ini memperlihatkan bahwa teknologi digital dapat mengubah cara remaja dalam berinteraksi dan membangun relasi sosial melalui bahasa slang yang terus mengalami modifikasi sesuai kebutuhan komunikasi remaja.

Data 11

Konteks: P1 menanyakan kepada P2 mengenai fitur dalam *game* "Indo Camp". Pertanyaan tersebut berkaitan dengan melakukan aktivitas membawa tiga karakter sekaligus yang biasanya tersedia pada *game* bertema pendakian gunung di platform Roblox.

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

P1: “Guys di sini bisa gentig ngga si?” (S:BS:TG 25/09/2025)

Kata “gentig” merupakan hasil singkatan dari “gendong tiga”. Proses penyingkatan dilakukan dengan menggabungkan suku kata awal dari kata gendong yaitu “gen”, suku kata awal dari kata kedua “ti“ dengan mengambil salah satu huruf pada suku kata kedua dari kata tiga sehingga terbentuk istilah baru “gentig”. Pemakaian kata “gentig” dalam tuturan tersebut digunakan penutur untuk menyingkat kata menjadi bentuk yang lebih praktis. Proses pembentukan “gentig” menunjukkan pola penyingkatan yang menjadi ciri khas dalam komunikasi yang cepat dalam platform *game online*. Pemain tidak hanya memendekkan kata untuk efisiensi tetapi juga menciptakan istilah baru yang menjadi penanda keanggotaan dalam komunitas. Bahasa slang seperti ini berfungsi sebagai pembatas sosial yang membedakan pemain Roblox dari pengguna platform lain. Sifat temporal bahasa slang terlihat jelas dalam tuturan ini karena istilah “gentig” akan terus digunakan selama *game* bertema pendakian popular tetapi dapat segera tergantikan ketika tren permainan berubah. Fenomena ini menunjukkan bahwa platform *game online* dapat menjadi tempat kreativitas para remaja untuk menjadi pencipta istilah baru yang menyesuaikan kebutuhan perkembangan tren.

Salah Ucap yang Lucu

Sebuah kata dalam bahasa slang yang biasanya diucapkan dengan cara diplesetkan secara sengaja untuk memberi efek lucu, sarkastik, atau ekspresif yang tidak sesuai dengan kaidah pelafalan baku. Kata-kata ini sengaja dipelesetkan oleh pemain untuk menimbulkan kesan lucu dan humoris.

Data 4

Konteks: P1 menggunakan karakter Roblox dengan bentuk yang aneh dan tidak biasa. P2 kemudian menanggapi dengan memberi komentar yang menandakan bahwa karakter dari P1 terlihat tidak normal.

P1: “Halo!”

P2: “Amonali!” (S:BSU:TG 09/09/2025)

Kata “amonali” merupakan plesetan dari kata “anomali” dengan menukarkan huruf <n> pada suku kata pertama dan huruf <m> menjadi pada suku kata kedua. Kata “anomali” bermakna ketidaknormalan atau sesuatu yang menyimpang dari keadaan biasa. Pada percakapan ini, penutur menggunakan kata tersebut untuk menyebut karakter P1 yang berbentuk tidak normal dan aneh. Pemilihan kata “amonali” juga digunakan karena istilah ini sedang populer di kalangan anak muda dan terdengar lebih lucu sehingga menciptakan kesan bercanda dibandingkan menyebut kata “anomali” secara langsung. Plesetan berfungsi sebagai penghalus makna yang membuat sindiran terdengar lebih ramah dan penuh humor. Hal ini menegaskan bahwa bahasa slang memiliki peran penting dalam menjaga keakraban dalam interaksi virtual. Sifat temporal bahasa slang juga terlihat dalam tuturan ini karena popularitas istilah “anomali” sangat bergantung pada tren media social dan *meme* internet yang terus berubah. Ketika tren ini memudar, istilah tersebut akan digantikan oleh plesetan baru yang lebih sesuai.

Data 23

Konteks: P1 menyampaikan tuturan yang menyatakan bahwa P2 tidak mahir dalam memainkan *game* jenis pendakian gunung yang memiliki banyak rintangan di platform Roblox. Menanggapi hal tersebut, P2 menolak pernyataan P1 dengan membalikkan tuduhan bahwa justru P1 yang tidak mahir dalam memainkan *game* tersebut.

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

P1: “Apalagi si @hayxzaa nih mainnya kaya dontol.” (S:BSU:TG 10/09/2025)

P2: “Engga ya, itu si @mauzan yang cupu kalo main.”

Kata “dontol” berawal dari karakter dengan nama Denis dalam animasi *Adit dan Sopo Jarwo* yang digambarkan sebagai sosok penakut dan sering menjadi beban bagi orang lain. Julukan ini kemudian dipopulerkan melalui meme tebak-tebakan berupa gambar tentang nama orang di platform X dengan takarir berisi “kelamin cowok huruf depan ganti D” menghasilkan sebutan “dontol”. Seiring berjalannya waktu, istilah ini dipakai oleh warga internet sebagai ungkapan kekesalan sekaligus bahan hiburan untuk menyebut seseorang yang dianggap lemah. Bentuk ini sesuai dengan karakteristik bahasa slang bentuk salah ucap yang lucu yang diplesetkan secara sengaja untuk memberi kesan humoris sehingga tetap menjaga keakraban dalam sebuah interacts informal. Sifat terbatas bahasa slang juga terlihat dalam tuturan ini karena hanya sesama pemain yang memahami tren dan makna sindiran di balik penggunaan istilah tersebut. Sifat temporal juga sangat tampak pada istilah “dontol” karena berasal dari *meme* yang bersifat musiman. Istilah ini akan cepat tergantikan ketika *meme* lain menjadi populer di kalangan remaja sehingga menunjukkan bahwa bahasa slang tidak digunakan secara konsisten dan bergantung pada perkembangan tren.

Pemendekan

Bentuk bahasa slang yang kata aslinya dipendekan dengan tetap mempertahankan bagian awal suku kata. Bentuk ini sering digunakan untuk menciptakan gaya komunikasi yang lebih santai, cepat, atau akrab di kalangan pemain *game* “Indo Camp”.

Data 7

Konteks: P1 meminta pemain lain yang menjadi salah satu mutual friends untuk menunggu teman lainnya yang memiliki karakter dengan bentuk serupa.

P1: “Wait *mom* tadi kembaranku *relog*” (S:BP:TG 18/09/2025)

Kata “*relog*” berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*re-login*” yang memiliki arti masuk kembali ke dalam permainan setelah keluar sebelumnya. Proses pembentukannya melalui pemendekan dengan cara menghilangkan suku kata “in” pada kata “login”. Hasilnya terbentuk istilah “*relog*” yang lebih singkat. Istilah dalam bentuk pemendekan ini menunjukkan adanya gaya komunikasi remaja yang cepat pada platform *game online* agar tidak menghambat interaksi atau mengganggu alur permainan. Penyebaran istilah “*relog*” juga memperlihatkan sifat terbatas bahasa slang yang hanya dipahami oleh sesama pengguna dalam suatu kelompok sosial tertentu. Pemain yang tidak terbiasa dengan istilah teknis dalam *game online* biasanya tidak memahami makna “*relog*” tanpa penjelasan kontekstual. Istilah slang ini juga bersifat temporal karena akan terus relevan selama fitur *login* dan *logout* masih menjadi mekanisme utama dalam *game online*. Namun, perubahan teknologi atau munculnya sistem baru dapat menyebabkan istilah ini tergantikan.

Data 19

Konteks: Saat memainkan *game* “Indo Camp” di Roblox, P1 mulai merasa jenuh dan mempertimbangkan untuk berpindah ke *game* lain. Situasi tersebut kemudian ditanggapi oleh P2 dengan memberikan usulan *game* bertema tantangan menekankan pada rintangan-rintangan yang harus dilalui oleh pemain.

P1: “Ganti map ga?”

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

P2: "*Obby* aja kak." (S:BP:TG 25/09/2025)

Kata "*obby*" merupakan bentuk pemendekan dari istilah "*obstacle course*" yang berarti lintasan yang berisi rintangan. Pemendekan dilakukan dengan cara mengambil suku kata pertama dari kata "*obstacle*", yaitu "ob" kemudian diberi tambahan huruf <b> dan <y> sehingga menjadi "*obby*". Berdasarkan konteks tuturan di atas, Kata "*obby*" yang digunakan oleh P2 untuk memberikan usulan dengan merekomendasikan *game* dengan tema tantangan berupa lintasan rintangan yang harus dilalui oleh pemain di Roblox. Penggunaan kata "*obby*" sudah banyak dipakai oleh pemain di Roblox, terutama di kalangan anak muda. Penggunaan istilah "*obby*" oleh P2 tidak hanya berfungsi sebagai rekomendasi *game* tetapi juga menunjukkan bahwa kedua pemain memiliki pemahaman yang sama tentang jenis-jenis *game* di Roblox. Hanya pemain Roblox dan terbiasa dengan berbagai jenis *game* di platform tersebut yang memahami istilah ini. Pemendekan "*obby*" juga memudahkan komunikasi melalui fitur *voice chat* dan *live chat* yang harus dilakukan dengan cepat selama sesi permainan. Istilah "*obby*" merupakan bahasa slang berbentuk pemendekan yang berfungsi sebagai efisiensi komunikasi sekaligus identitas sosial pemain Roblox.

Interjeksi

Kata slang yang digunakan untuk menyampaikan emosional secara langsung dan tidak dapat diberi imbuhan.

Data 26

Konteks: Ketika P1 sedang mengelilingi lokasi dalam *game* "Indo Camp" dan bertemu dengan pemain lain. P1 memuji karakter yang digunakan oleh pemain lain karena gaya berpakaian yang lucu.

P1: "Bjir lucu amay." (S:BI:TG 22/09/2025)

Kata "bjir" merupakan plesetan yang berasal dari kata "anjing". Kata asli mengalami modifikasi dengan perubahan suku kata pertama "an" pada kata anjing yang diganti huruf <b> dan perubahan fonem /ŋ/ menjadi /r/ sehingga muncul bentuk baru, yaitu "bjir." Istilah ini banyak digunakan dalam percakapan informal untuk mengekspresikan keterkejutan, kekaguman, atau penekanan terhadap suatu hal. Berdasarkan konteks tuturan tersebut, kata "bjir" dipakai P1 untuk menegaskan kekagumannya terhadap karakter pemain lain yang dianggap lucu dan imut. Penggunaan "bjir" sebagai interjeksi slang menunjukkan bahwa remaja mampu mengekspresikan perasaan emosional berupa kekaguman dengan memodifikasi kata aslinya yang kasar dengan cara memelesetkan agar lebih ringan. Tuturan ini juga menunjukkan bahwa bahasa slang merupakan hasil kreativitas penutur dalam memodifikasi kata untuk menyesuaikan kebutuhan komunikasi informal. Penggunaan istilah "bjir" juga menunjukkan sifat terbatas karena hanya remaja yang terpapar media massa dan aktif dalam komunikasi digital yang memahami konteks penggunaan istilah ini. Popularitas "bjir" ini bergantung pada tren komunikasi di media sosial dan platform digital yang memperlihatkan sifat temporal.

Adaptasi Bahasa Asing

Pembentukan bahasa slang juga bisa berasal dari dari bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Menurut Nabila dkk. (2021), bahasa slang dalam bentuk bahasa asing ini disebabkan oleh seseorang yang terbiasa menggunakan bahasa asing yang sedang populer dan menyebar secara luas yang kemudian diselipkan dalam bahasa kesehariannya.

Data 11

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

Konteks: P1 menanyakan kepada pemain lain yang sedang mengikuti permainan tarik tambang mengenai alasan tidak dibantu oleh salah satu anggota tim agar memperoleh kemenangan.

P1: "Kok lu ngga *carry* bang?" (S:BA:TG 01/09/2025)

Kata "*carry*" berasal dari bahasa Inggris yang secara harfiah memiliki arti membawa. Namun, dalam platform Roblox istilah ini mengalami pergeseran makna. Kata "*carry*" merujuk pada tindakan seorang pemain yang dianggap mampu menanggung beban permainan, misalnya dengan cara menggendong pemain lain dengan suatu strategi. Berdasarkan konteks tuturan tersebut, kata "*carry*" digunakan oleh P1 untuk menanyakan mengapa tidak menggendong pemain lain agar bisa memenangkan permainan tarik tambang. Istilah ini mencerminkan kebiasaan para pemain Roblox, khususnya anak muda yang sering memakai istilah tersebut ketika membicarakan strategi atau kerja sama tim pada permainan yang memiliki banyak tantangan, biasanya terdapat pada *game* tema pendakian gunung. Penggunaan istilah asing dengan pergeseran makna menandakan adanya pengaruh budaya asing terhadap komunikasi remaja Indonesia. Adaptasi bahasa asing merupakan proses kreatif penutur mengadopsi kata dari bahasa lain dan menyesuaikan maknanya dengan konteks lokal.

Data 31

Konteks: P2 dan beberapa pemain lain sedang memainkan permainan catur di *game* "Indo Camp" dan saat permainan P1 sengaja bergabung untuk mengganggu. Selanjutnya, P2 menyarankan agar P1 menggunakan headset yang terhubung dengan personal computer (PC) karena fitur voice chat tidak berfungsi dengan baik. Namun, saran tersebut disampaikan dengan maksud menyindir karena P2 merasa terganggu selama sesi permainan. Saran itu membuat P1 yang bermain menggunakan gawai merasa tersindir karena tidak memiliki PC.

P1: "Nyaranin ngga gitu ya anjg."

P2: "Lu mengapa bang tiba nge *ragebait* orang?" (S:BA:TG 17/09/2025)

Istilah "*ragebait*" berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris, yaitu "*rage*" yang artinya kemarahan dan "*bait*" yang berarti umpan. Secara harfiah, istilah ini memiliki arti umpan kemarahan. Makna tersebut kemudian berkembang dan saat ini populer digunakan untuk menyebut konten, komentar, atau pernyataan yang sengaja dibuat untuk memancing emosi orang lain. Pada tuturan tersebut, istilah "*ragebait*" dipakai oleh P2 untuk menilai bahwa P1 berusaha memancing kemarahan melalui ucapan yang bersifat provokatif. Roblox sebagai platform *game* global yang menghubungkan pemain dari berbagai negara menjadi wadah kontak bahasa yang intensif. Pemain server Indonesia terpapar bahasa Inggris secara terus-menerus sehingga proses adopsi dan modifikasi istilah asing terjadi secara alami. Pada tuturan ini memperlihatkan bahwa teknologi digital mempercepat penyebaran dan pembaruan bahasa slang. Istilah yang populer di negara asing dapat dengan cepat masuk ke dalam komunikasi remaja. Sifat terbatas bahasa slang juga terlihat dalam penggunaan "*ragebait*" karena hanya remaja yang aktif di platform digital dan terpapar budaya internet yang memahami makna istilah ini.

Kesimpulan

Hasil penelitian menemukan 31 data bahasa slang yang terbagi dalam lima bentuk, yaitu singkatan sebanyak 12 data, pemendekan 8 data, salah ucap yang lucu 4 data, adaptasi bahasa asing 4 data, dan interjeksi 3 data. Bentuk singkatan dan pemendekan paling banyak ditemukan karena pemain membutuhkan cara berkomunikasi yang ringkas agar tidak menghambat jalannya permainan. Temuan

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

penting menunjukkan bahwa bahasa slang dalam Berdasarkan hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa bahasa slang dalam *game online* bersifat temporal karena terus mengalami pembaruan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan komunikasi dan terbatas karena tidak semua kalangan remaja memahami istilah slang tersebut bahkan beberapa istilah hanya dipahami oleh pemain Roblox. Platform *game online,* seperti Roblox dapat berfungsi sebagai wadah inovasi yang aktif, di mana remaja tidak hanya sekadar menggunakan bahasa tetapi juga menjadi pencipta dan penyebar istilah baru. Bahasa slang berkembang dari kebiasaan sehari-hari para pemain saat berinteraksi karena kebutuhan komunikasi yang cepat, spontan, dan sesuai dengan gaya komunikasi remaja

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis bahwa bahasa dalam platform digital berubah lebih cepat dibandingkan komunikasi di dunia nyata. Perubahan cepat ini terjadi karena pemain dari berbagai negara saling berinteraksi, fitur *game* terus diperbarui, dan tren berganti dengan sangat cepat dalam ruang digital. Secara praktis, penelitian ini memberikan kerangka untuk menganalisis variasi bahasa di platform digital lainnya dan membantu ahli bahasa memahami bahwa bahasa slang merupakan bentuk kreativitas berbahasa remaja dalam menyesuaikan diri dengan komunikasi digital, bukan kesalahan berbahasa.

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini karena hanya berfokus pada satu jenis *game* dan periode pengamatan tertentu yang tidak sepenuhnya mendapatkan keragaman slang di *game* lain. Kekurangan ini dapat dijadikan kebaharuan untuk penelitian selanjutnya dalam memperluas cakupan analisis yang mencakup platform atau *game online* lain agar memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena bahasa slang. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi persepsi pengguna dan pengaruh potensial slang terhadap pola komunikasi di kalangan anak muda di era digital.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Etin Pujihastuti, S.S., M.Pd. dan Bapak Riyanton S.S., M.Pd. selaku pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah memberikan arahan serta masukan berharga selama proses penyusunan dan dukungan pendanaan pada penelitian ini.

Artikel ini merupakan bagian dari skripsi yang disusun oleh peneliti sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman.

Referensi

Alwasilah, A. C. (1990). *Linguistik: Suatu Pengantar*. Angkasa.

Amri, Y. K., & Putri, D. M. (2019). *Analisis Interferensi Budaya pada Media Sosial* (Cetakan pertama). Manggu Media.

Anhar, A., Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang di Komunitas Gamer Indonesia: Perspektif Sosiolinguistik. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(8), 3821–3829. https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Backlinko Team. (2025, Februari 25). *Roblox User and Growth Stats You Need to Know*. Backlinko. https://backlinko.com/roblox-users

Bintang, R. N. S., Meiala, J. K., Zacky, F. M., Sembiring, O. C., & Azizah, N. (2025). Dinamika Bahasa Indonesia Terkait Tantangan Menjaga Kebakuan Bahasa pada Mahasiswa PPKn sebagai Generasi Z.

Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, *4*(1), 325–344. https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4011

Elawati, E., Herdiana, R., & Agustini, R. (2023). Penggunaan Ragam Bahasa Gaul dalam Komunikasi Lisan oleh Masyarakat Desa Cieurih Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis. *Jurnal Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *7*(1), 62–68. https://dx.doi.org/10.25157/diksatrasia.v7i1.8195

Ferrari, M., Sabetti, J., McIlwaine, S. V., Fazeli, S., Sadati, S. M. H., Shah, J. L., Archie, S., Boydell, K. M., Lal, S., Henderson, J., Jimenez, M. A., Andersson, N., Nielsen, R. K. L., Reynolds, J. A., & Iyer, S. N. (2022). Gaming My Way to Recovery: A Systematic Scoping Review of Digital Game Interventions for Young People's Mental Health Treatment and Promotion. *Frontiers in Digital Health*, *4*. https://doi.org/10.3389/fdgth.2022.814248

Furianto, F., & Simanjuntak, R. R. (2023). Gaming Language as a Language Variations in Digital Humanities. *E3S Web of Conferences*, *388*. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804010

Li, I., & Kim, J. (2023). Exploring the Relationship Between Game Motives and Avatar Perception Among Russian Teenagers Roblox Players: A Survey-Based Analysis. *Korean Society For Computer Game*, *34*(4), 117–128. https://doi.org/10.21493/kscg.2016.29.2.1

Marini, M., & Salas, H. J. (2023). Metaverse Virtual Communication Through Roblox Games For Teenagers. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT*, *42*(1), 184–189.

Marzuki, M., Ahyar, J., & Azhari, T. (2025). Studi Penggunaan Bahasa Slang pada Platform Media Sosial Instagram. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, *2*(1), 73–97. https://doi.org/10.62383/dilan.v2i1.1094

Nabila, H., Swatiningsih, D. I., & Wuriyanto, A. B. (2021). Bahasa Slang dalam Komunikasi Grup WhatsApp Remaja di Kota Lumajang. *Riksa Bahasa*, *6*(2). http://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/index

Pahlevi, M. R., & Tesniyadi, D. (2024). Analisis Penggunaan Bahasa Pada Komunikasi Di Dunia Game Online Yang terjadi Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi UNTIRTA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*, 10183–10195. https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Saranate, M. (2021). *Analisis Glosarium Bahasa Slang di Media Sosial*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Sitorismi, A. A. (2025). Bahasa Slang dalam Media Sosial: Studi Kasus pada Takarir Unggahan Akun Instagram @gojekindonesia. *Mimesis*, *6*(1), 1–15. https://doi.org/10.12928/mms.v6i1.11979

Sudaryanto, S. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistis* (Cetakan pertama). Sanata Dharma University Press.

Wibowo, M. T., Sinaga, A. I., Sitepu, N. A. S., Hasibuan, A. A., & Jannah, M. (2025). Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif Fikih Islam. *Jurnal Mudabbir: Journal Research and Education*, *5*(1), 14–27. https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.660

Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume: 5 | Nomor 02 | November 2025
E-ISSN: 2809-238X
DOI: 10.47709/jbsi.v5i02.7213

Yahsy, U. S., & Syas, M. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal Interact*, *11*(2). http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fiabikom/index