

ANALISIS MORFO-SOSIOLINGUISTIK FENOMENA CYBERSLANG PADA KOMUNITAS GAMING INDONESIA DI PLATFORM DIGITAL

Nurhidayati¹, Lisken Sirait², Mahesa Bayu Baihaqi³, Qorry Endria Vadilla⁴, Vita Rahayu⁵

¹Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
nurhidayati@sttindonesia.ac.id

²Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
liskensirait06@gmail.com

³Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
mahesabayu30@email.com

⁴Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
qorry@sttindonesia.ac.id

⁵Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
VitaRahayu@sttindonesia.ac.id

Abstract

This research examines the phenomenon of emerging new vocabulary (cyber-slang) within the gaming community and its correlation with everyday language interaction. The focus of the study is limited to morphological and sociolinguistic aspects to understand the mechanisms of word formation and their social functions. Utilizing a descriptive qualitative approach, data were collected through observation and note-taking techniques of 1,500 lingual units from Live Chat features and streaming audio on digital platforms. The results indicate that the most dominant word-formation processes are hybridization through affixation (such as the prefix nge-) and reduction in the form of acronyms and clipping. Sociolinguistically, the study found a semantic expansion of technical gaming terms into social metaphors in real life, such as the terms NPC, toxic, and bot. The research conclusion emphasizes that gaming language functions as a linguistic laboratory that actively enriches the national informal lexicon and acts as a digital identity badge influencing the speech patterns of modern society.

Keywords: *Cyber-slang, Morphology, Sociolinguistics, Gaming Community.*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji fenomena munculnya kosakata baru (cyber-slang) dalam komunitas gaming dan korelasinya dengan interaksi bahasa sehari-hari. Fokus kajian dibatasi pada aspek morfologi dan sosiolinguistik untuk memahami mekanisme pembentukan kata dan fungsi sosialnya. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui teknik simak dan catat terhadap 150 satuan lingual pada fitur Live Chat dan audio streaming di platform digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembentukan kata yang paling dominan adalah hibridasi melalui afiksasi (seperti prefiks nge-) dan reduksi berupa akronim serta clipping. Secara

sosiolinguistik, ditemukan terjadinya perluasan makna (semantic expansion) pada istilah teknis gim menjadi metafora sosial di kehidupan nyata, seperti pada istilah NPC, toxic, dan bot. Simpulan penelitian menegaskan bahwa bahasa gaming berfungsi sebagai laboratorium linguistik yang secara aktif memperkaya leksikon informal nasional serta bertindak sebagai lencana identitas digital yang memengaruhi pola tutur masyarakat modern.

Kata Kunci: Cyber-slang, Morfologi, Sociolinguistik, Komunitas Gaming.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan instrumen fundamental manusia yang bersifat dinamis dan adaptif, berfungsi tidak hanya sebagai alat transmisi informasi tetapi juga sebagai cermin evolusi sosiokultural di era digital. Sebagai sistem tanda yang arbiter, bahasa senantiasa mengalami pemekaran leksikal melalui proses neologisme guna mengakomodasi realitas baru yang muncul dalam ekosistem video gim. Fenomena munculnya kosakata slang dalam komunitas gaming—seperti istilah *maabar*, *toxic*, *nerf*, hingga *clutch*—kini telah melampaui batas ruang virtual dan menginfiltrasi percakapan sehari-hari masyarakat lintas generasi secara masif. Menurut studi Pratama dan Dwi (2020), penggunaan istilah ini merupakan bentuk ekonomi bahasa untuk mempercepat transmisi pesan dalam situasi permainan yang intens. Namun, permasalahan aktual muncul ketika kosa kata tersebut masuk ke ranah komunikasi sosial umum, sehingga memicu ambiguitas makna dan pergeseran struktur kebahasaan. Masalah utama yang menjadi fokus dalam kajian ini dibatasi pada mekanisme morfologis dalam pembentukan kata slang serta fungsi sosiolinguistiknya dalam interaksi sehari-hari. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembentukan kata (word formation) serta menganalisis alasan penggunaan variasi bahasa tersebut sebagai bentuk konstruksi identitas sosial. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan ilmu linguistik kontemporer, khususnya sosiolinguistik digital, serta menjadi referensi praktis dalam memahami transformasi perilaku komunikatif masyarakat modern.

Secara teoretis, dinamika ini dibedah menggunakan pendekatan sosiolinguistik yang menitikberatkan pada variasi bahasa dan pembentukan identitas kelompok. Neologisme yang lahir dalam ekosistem gim merupakan respons terhadap kebutuhan fungsional komunitas dalam menavigasi lingkungan teknologis yang baru. Sebagaimana ditegaskan oleh Stockwell (2020), bahasa bukanlah sistem yang kaku, melainkan praktik cair yang berevolusi seiring dengan navigasi penuturnya dalam lanskap sosial yang terdigitalisasi. Sejalan dengan itu, "Menurut Suryanto (2017), penggunaan slang dalam permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi yang efisien, tetapi juga sebagai variasi bahasa unik yang membedakan kelompok tersebut dari masyarakat umum, di mana makna istilahnya sering kali hanya dipahami oleh sesama pemain." Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis deskriptif terhadap data primer yang diperoleh dari siaran langsung (live streaming) di platform YouTube, guna melihat bagaimana unit-unit linguistik dalam gim dikonstruksi secara morfologis dan didistribusikan dalam interaksi sosial nyata. Hal ini relevan dengan pemikiran Wardhaugh dan Fuller (2015) bahwa bahasa dalam subkultur digital berfungsi sebagai lencana identitas yang mencerminkan posisi sosial penutur.

Keberadaan penelitian ini menempati posisi strategis sebagai upaya mengisi celah akademik yang secara spesifik mengulas interaksi antara struktur kata dan pemakaiannya di masyarakat tanpa meluas ke aspek psikologis pemain. Tidak berbeda dengan studi "Zerlina, Pujihastuti, dan Riyanton (2025), bahasa slang dalam interaksi virtual tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan dinamika sosiolinguistik di mana variasi bahasa tersebut memperkuat ikatan kelompok dan menciptakan identitas khas bagi komunitas pengguna dalam ekosistem digital tertentu." ini mengambil sudut pandang linguistik fungsional untuk membedah bagaimana bahasa virtual menjadi perangkat kognitif yang membentuk realitas nyata (Gee, 2014). Sebagai simpulan dari pemaparan latar belakang dan landasan teoretis tersebut, artikel ini akan membahas secara mendalam dua hal pokok, yakni proses morfologis

pembentukan kosa kata slang pada platform live streaming dan analisis sosiolinguistik mengenai korelasi penggunaan bahasa tersebut dalam memperkuat identitas serta solidaritas dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk membedah fenomena linguistik dalam ekosistem digital secara mendalam. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bersifat mutlak sebagai instrumen kunci (human instrument) yang melakukan observasi partisipatif pasif pada platform digital. Fokus penelitian dibatasi pada aspek morfologi, khususnya proses pembentukan kata (word formation processes), serta aspek sosiolinguistik yang mengkaji fungsi variasi bahasa dalam interaksi sosial. Lokasi penelitian dilakukan secara virtual pada kanal YouTube gaming populer dan fitur Live Streaming Room selama tiga bulan untuk menangkap dinamika bahasa yang representatif. Sumber data primer diperoleh dari tuturan lisan penyiar (streamer) dan teks pada fitur Live Chat, sementara data penelitian berupa satuan lingual berbentuk kata dan frasa slang yang terindikasi mengalami proses afiksasi, clipping, atau blending. Menurut Miles dkk. (2014), pendekatan kualitatif sangat relevan untuk menangkap makna kontekstual dari fenomena sosial yang berkembang secara dinamis. Instrumen pendukung yang digunakan meliputi tabel korpus data dan panduan observasi digital untuk mengklasifikasikan data berdasarkan kategori linguistiknya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui prosedur simak dan catat guna menjamin otentisitas data dalam konteks penggunaan real-time. Sebagaimana dijelaskan oleh Creswell dan Poth (2018), pengumpulan data digital memerlukan ketelitian sistematis dalam merekam interaksi spontan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti melakukan pengecekan melalui teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan data teks pada komentar dengan data lisan pada audio streaming, serta melakukan diskusi teman sejawat. Analisis data menerapkan model alir yang meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk tipologi leksikal, dan penarikan kesimpulan. Penulis menggunakan landasan teori morfologi untuk membedah struktur kata dan sosiolinguistik untuk menganalisis latar belakang penggunaan slang tersebut. Prosedur analisis ini dilakukan secara siklis hingga mencapai saturasi data sehingga validitas interpretasi terhadap fenomena bahasa komunitas gaming ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat hasil dan pembahasan penelitian dan dapat disajikan dalam bentuk deskripsi, grafik atau gambar

A. Hasil

Data penelitian yang terkumpul menunjukkan keragaman proses morfologis dan sosiolinguistik yang signifikan. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai karakteristik 200 data tersebut, hasil penelitian diklasifikasikan ke dalam tipologi proses pembentukan kata dan fungsi situasionalnya dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Cyber-Slang Komunitas Gaming

No	Kategori Morfologis	Contoh Data (Korpus 150)	Fungsi Sosiolinguistik	Konteks Penggunaan
1	Hibridasi (Afiksasi)	Nge-gank, Nge-kem, Nge-bokong, Badanin, Cicil, Nge-buff	Verba aktif & Operasional	Strategi & serangan tim

2	Reduksi (Akronim)	AFK, GGWP, OP, GLHF, DPS, RNG, DC, LFG, BRB, FF	Efisiensi & Ekonomi Bahasa	Komunikasi cepat dalam gim
3	Akronim Lokal	Mabar, Mukil, TB (Tebal Badan)	Identitas Subkultur Lokal	Interaksi komunitas Indonesia
4	Clipping (Pemendekan)	Invis, Nubi, XP, Ulti, Req, Suren, Recon, TP	Informalitas & Keakraban	Penyederhanaan istilah teknis
5	Semantic Expansion	NPC, Toxic, Bot, Bocah, Sultan, Beban, Hoki, Sakit	Labeling Sosial & Metafora	Penilaian perilaku di dunia nyata
6	Neologisme Gen-Alpha	Skibidi, Ohio, Delulu, Aura Farming, Sigma, Brain Rot	Ekspresi Identitas Terbaru	Tren internet & meme kontemporer
7	Onomatope & Visual	Patah-patah, Sinyal Merah, Zzzzz, Spam Emote	Deskripsi Kondisi Teknis	Gangguan jaringan & hardware
8	Istilah Strategi	Meta, Grinding, Farming, Gacha, Clutch, Ganking	Teknis & Manajerial	Mekanisme inti permainan
9	Ejekan (Pejoratif)	Scrub, Squeaker, Pwned, Trash, Loser, Noob	Dominasi & Konflik	Kritik performa pemain lain
10	Istilah Ekonomi	Whale, Pay-to-Win (P2W), Free-to-Play (F2P)	Klasifikasi Finansial	Status ekonomi dalam gim

Berdasarkan Tabel 1 proses hibridasi dengan penggunaan prefiks nge- pada istilah asing (seperti nge-gank dan nge-kem) merupakan temuan yang sangat produktif. Hal ini menunjukkan bahwa penutur melakukan adaptasi morfologis aktif untuk menyelaraskan istilah global dengan kaidah gramatikal bahasa Indonesia. Selain itu, munculnya akronim lokal seperti Mabar dan Mukil membuktikan bahwa komunitas gaming lokal secara kreatif memproduksi leksikon baru untuk mendukung komunikasi yang cepat.

B. Pembahasan

Data penelitian yang terkumpul menunjukkan keragaman proses morfologis dan sosiolinguistik yang signifikan. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai karakteristik 1.500 data tersebut, hasil penelitian diklasifikasikan ke dalam tipologi proses pembentukan kata dan fungsi situasionalnya dalam tabel berikut. Berdasarkan data hasil penelitian, terdapat empat poin esensial yang dibahas guna menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian:

1. Menjawab Masalah Penelitian: Mekanisme pembentukan kosa kata baru didorong oleh kebutuhan fungsional akan efisiensi komunikasi. Proses seperti clipping (Invis, Ulti) dan akronimisasi (AFK, GG) merupakan bentuk ekonomi bahasa dalam situasi permainan intens.

2. Menafsirkan Temuan: Perluasan makna pada kata NPC, Bot, dan Toxic menafsirkan pergeseran peran bahasa virtual menjadi perangkat kognitif sosial. Istilah ini kini menjadi metafora untuk melabeli perilaku individu dalam realitas fisik.
3. Integrasi Pengetahuan: Temuan ini memperkuat teori sosiolinguistik tentang "lencana identitas" (Wardhaugh & Fuller, 2015), di mana penguasaan leksikon menentukan otoritas sosial dalam kelompok.
4. Modifikasi Teori: Penulis mengajukan proposisi bahwa bahasa gaming bukan merusak tatanan, melainkan laboratorium linguistik yang memperkaya leksikon informal nasional melalui difusi budaya populer yang hegemonik.

4. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemunculan kosa kata baru dalam komunitas gaming merupakan fenomena linguistik yang sistematis. Berdasarkan analisis terhadap 200 data, esensi dari fenomena ini terletak pada kreativitas morfologis penutur yang melakukan hibridasi, akronimisasi, dan perluasan makna demi efisiensi komunikasi. Secara sosiolinguistik, kosakata ini telah bertransformasi menjadi instrumen pembentuk identitas kelompok dan perangkat kognitif masyarakat untuk memetakan karakter sosial di dunia nyata. Difusi istilah gim ke dalam percakapan sehari-hari membuktikan bahwa batas antara ruang virtual dan fisik semakin kabur, di mana bahasa digital kini memegang peran utama dalam evolusi bahasa populer.

REFERENSI

- [1] Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design*. SAGE. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-inquiry-and-research-design/book246896>
- [2] Gee, J. P. (2014). *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*. Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315814308>
- [3] A Maulida Zerlina, Etin Pujihastuti & M. Riyanton. (2025) *Analisis Bahasa Slang dalam Interaksi Virtual pada Platform Game Roblox: Kajian Sosiolinguistik*. JBSI. Volume: 5 (2). 2-3 <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/jbsi>
- [4] Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis*. SAGE. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246148>
- [5] Hidayatullah, Syarif & M. Imron Abadi. (2025). *Penggunaan Acronyms Dalam Komunitas Mobile Legends*. DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol. 5, No:3. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/deiktis>
- [6] Indonesia Pratama, A., & Dwi, R. (2020). *Analisis penggunaan slang dalam komunitas game online Mobile Legends*. Jurnal Komunikasi Global, 9(1), 45-62. DOI: <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15655>
- [7] Suryanto, G. Y. (2017). *The use of slang words by gamers in the game online*. E-Journal Student Unesa, 6(1), 1–6. URL: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pustaka-budaya/article/view/18922>
- [8] Stockwell, P. (2020). *Sociolinguistics: A resource book for students*. Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429344466>
- [9] Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. URL: <https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd-mpkk/>



[10] Wardhaugh, R., & Fuller, J. M. (2015). *An introduction to sociolinguistics*. Wiley-Blackwell.
URL: <https://www.wiley.com/en-us/An+Introduction+to+Sociolinguistics%2C+7th+Edition-p-9781118732403>