



**PENGARUH INTERAKSI VIRTUAL TERHADAP PEMBENTUKAN  
BAHASA SLANG DI KOMUNITAS GAMER INDONESIA: PERSPEKTIF  
SOSIOLINGUISTIK**

***THE IMPACT OF VIRTUAL INTERACTION ON THE FORMATION OF  
SLANG LANGUAGE IN INDONESIAN GAMING COMMUNITIES: A  
SOCIOLINGUISTIC PERSPECTIVE***

**Anhar<sup>1</sup>, Raudatul Hasanah<sup>2</sup>, Rezky Putri Aprilia<sup>3</sup>**

Program Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan

Email: [anhar@stiebalikpapan.ac.id](mailto:anhar@stiebalikpapan.ac.id)

---

**Article Info**

Article history :

Received : 10-10-2024

Revised : 13-10-2024

Accepted : 15-10-2024

Published : 18-10-2024

**Abstract**

*This study examines the impact of virtual interaction on the formation and dissemination of slang among Indonesian gaming communities from a sociolinguistic perspective. Employing a qualitative descriptive method, this research integrates in-depth interviews and conversation analysis to explore the linguistic dynamics within online gaming contexts. The findings reveal that slang functions not only as a communication tool but also as a marker of group identity and solidarity. Intensive virtual interactions through online games and related communication platforms accelerate the creation and spread of new terms. Variations in slang are also found to correlate with the types of games played, reflecting the social complexities within virtual communities. This study provides new insights into the role of digital interaction in the evolution of language and social dynamics in the digital era.*

**Keywords:** *Slang Language, Gaming Community, Sociolinguistics*

---

**Abstrak**

Penelitian ini mengkaji pengaruh interaksi virtual terhadap pembentukan dan penyebaran bahasa slang di kalangan komunitas gamer Indonesia dari perspektif sosiolinguistik. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini menggabungkan wawancara mendalam dan analisis percakapan untuk memahami dinamika kebahasaan dalam konteks permainan daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa slang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penanda identitas dan solidaritas kelompok. Interaksi virtual yang intensif melalui permainan daring dan platform komunikasi terkait mempercepat pembentukan dan penyebaran istilah-istilah baru. Variasi bahasa slang juga ditemukan berkorelasi dengan jenis permainan yang dimainkan, mencerminkan kompleksitas sosial dalam komunitas virtual. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang peran interaksi digital dalam evolusi bahasa dan dinamika sosial di era digital.

**Kata Kunci:** Bahasa Slang, Komunitas Gamer, Sociolinguistik

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempercepat pertumbuhan komunitas virtual, menciptakan ruang interaksi baru yang unik. Salah satu komunitas yang mengalami pertumbuhan pesat adalah komunitas gamer, yang tidak hanya berbagi minat dalam permainan digital tetapi juga mengembangkan budaya dan bahasa khas (Riad & Kemp, 2021).



Fenomena ini menarik perhatian dari sudut pandang sosiolinguistik, mengingat bahasa yang berkembang dalam komunitas ini mencerminkan dinamika sosial dan teknologi yang kompleks di era digital.

Bahasa slang, sebagai variasi bahasa, terus menjadi fokus dalam studi sosiolinguistik modern karena perannya yang penting dalam membentuk identitas dan solidaritas kelompok, terutama di era digital (Fitria, 2021). Dalam konteks komunitas gamer, bahasa slang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif, tetapi juga sebagai penanda identitas dan mekanisme untuk memperkuat ikatan sosial secara virtual (Sherblom, 2020). Nurasih Anggini dan rekan-rekannya (2022) menyoroti bahwa bahasa slang di kalangan remaja, termasuk dalam konteks gaming, mengalami perkembangan pesat melalui media sosial dan platform gaming. Istilah-istilah sering kali diubah atau diciptakan agar dapat dipahami di antara anggota kelompok tertentu, mencerminkan kreativitas linguistik yang khas dalam era digital.

Fauziah (2021) juga menggarisbawahi peran bahasa slang dalam menunjukkan loyalitas kelompok dan menciptakan rasa kebersamaan di antara anggota komunitas virtual. Dalam konteks gaming, penggunaan istilah seperti noob, AFK, atau GG tidak hanya mempermudah komunikasi tetapi juga menandakan status dan pengalaman pemain dalam permainan. Fenomena ini menunjukkan bagaimana interaksi virtual dapat membentuk praktik kebahasaan yang unik dan dinamis.

Meskipun studi tentang bahasa slang dalam konteks digital telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir (misalnya, Pratiwi & Mariam, 2022; Li et al., 2019), masih ada kesenjangan dalam pemahaman kita tentang bagaimana interaksi virtual yang spesifik dalam komunitas gamer di Indonesia mempengaruhi pembentukan dan penyebaran bahasa slang. Indonesia, sebagai salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara dengan proyeksi 179,1 juta pemain pada tahun 2025 (Statista, 2023), menawarkan konteks yang unik dan penting untuk penelitian ini. Keragaman linguistik Indonesia, ditambah dengan pengaruh bahasa Inggris dalam dunia gaming global, menciptakan lingkungan yang kompleks untuk evolusi bahasa dalam ruang virtual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada tiga aspek utama: menganalisis proses pembentukan dan penyebaran bahasa slang melalui interaksi virtual dalam komunitas gamer di Indonesia, mengidentifikasi fungsi sosial bahasa slang dalam membangun identitas dan solidaritas kelompok di kalangan gamer Indonesia, serta menyelidiki variasi bahasa slang berdasarkan jenis permainan dan platform komunikasi yang digunakan. Pertanyaan-pertanyaan kunci yang akan dijawab meliputi bagaimana interaksi virtual mempengaruhi proses pembentukan dan penyebaran bahasa slang, peran bahasa slang dalam membangun dan mempertahankan identitas komunitas gamer Indonesia, serta bagaimana variasi genre game dan platform komunikasi mempengaruhi karakteristik bahasa slang yang digunakan.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika sosiolinguistik di era digital, khususnya dalam konteks Indonesia. Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya akan memperkaya bidang sosiolinguistik dan studi game terkini, tetapi juga dapat membantu dalam pengembangan strategi komunikasi yang lebih efektif dalam komunitas online dan desain game yang lebih inklusif secara kultural di era digital saat ini.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi pembentukan dan penyebaran bahasa slang di kalangan komunitas gamer Indonesia melalui interaksi di dunia maya. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan wawasan yang mendalam mengenai dinamika sosial dan linguistik yang berlangsung dalam konteks digital. Subjek penelitian terdiri dari anggota komunitas gamer yang secara aktif terlibat dalam permainan daring dan percakapan di berbagai platform, seperti Discord, forum permainan, dan media sosial. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria seperti aktif bermain game daring minimal satu tahun, sering berkomunikasi dengan sesama gamer, serta menggunakan bahasa slang dalam interaksi sehari-hari.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama, yaitu wawancara mendalam dan analisis percakapan. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan dengan anggota komunitas gamer untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang penggunaan bahasa slang, termasuk asal-usul istilah dan dampak interaksi virtual terhadap pemakaian bahasa tersebut. Sementara itu, analisis percakapan mencakup rekaman dan pengamatan interaksi yang terjadi dalam permainan daring dan platform komunikasi terkait, dengan fokus pada penggunaan bahasa slang dalam konteks interaksi real-time. Data yang diperoleh dari wawancara dan percakapan akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang meliputi transkripsi, pengodean, kategorisasi, dan interpretasi berdasarkan teori sosiolinguistik. Untuk memastikan validitas data, teknik triangulasi metode akan diterapkan, sedangkan etika penelitian diutamakan dengan meminta persetujuan informan dan menjaga kerahasiaan identitas mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Data 1. Pembentukan dan Penyebaran Bahasa Slang dalam Komunitas Gamer Indonesia

Bahasa slang dalam komunitas gamer Indonesia berkembang melalui proses dinamis dan adaptif, yang mencerminkan kebutuhan komunikasi yang khas dalam lingkungan gaming. Istilah seperti *noob*, *AFK*, *GG*, *push rank*, *Ezz*, *KS*, *gendong*, *smurfing*, dan *toxic* menjadi bagian penting dari leksikon gamer. Setiap istilah ini memiliki nuansa dan konteks penggunaannya masing-masing.

Pembentukan istilah-istilah tersebut melibatkan beberapa mekanisme linguistik:

- Penyingkatan: Seperti *GG* (*Good Game*) dan *AFK* (*Away From Keyboard*), memungkinkan komunikasi cepat dalam situasi permainan yang intens.
- Peminjaman dan adaptasi: Contohnya *noob* (*dari newbie*), yang diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia.
- Metaforisasi: Misalnya *gendong* (*carry*), yang menggunakan konsep fisik untuk menggambarkan dukungan dalam game.
- Neologisme: Penciptaan kata baru seperti *smurfing* untuk menggambarkan praktik khusus dalam gaming yang sebelumnya tidak memiliki istilah.

Penyebaran bahasa slang ini terjadi melalui berbagai platform komunikasi:

- Interaksi langsung dalam permainan, melalui chat in-game dan komunikasi suara.



- b. Komunitas gaming online seperti forum diskusi, grup media sosial, dan server Discord.
- c. Konten kreator dan streamer di platform seperti YouTube, Twitch, Facebook Gaming, dan TikTok, yang mempercepat adopsi dan evolusi istilah baru.

Analisis percakapan in-game menunjukkan penggunaan kontekstual yang kaya:

- a. "*Toxic* banget tuh orang, *spam chat* nggak jelas." (Toxic menggambarkan perilaku negatif yang merusak pengalaman bermain, sedangkan spam chat merujuk pada pengiriman pesan berulang yang mengganggu).
- b. "Mudah banget game ini, *Ezz win!*" (Penggunaan Ezz menunjukkan persepsi pemain terhadap tingkat kesulitan permainan, serta modifikasi ejaan untuk efisiensi komunikasi).

Temuan ini mengindikasikan bahwa pembentukan dan penyebaran bahasa slang merupakan wujud dari kreativitas linguistik komunitas gamer dalam menciptakan kode komunikasi yang efisien, kontekstual, serta mencerminkan identitas dan nilai-nilai dalam kultur gaming.

### **Data 2. Fungsi Bahasa Slang sebagai Penanda Identitas**

Bahasa slang dalam komunitas gamer memiliki peran signifikan sebagai penanda identitas, menciptakan sistem semiotik yang kompleks. Penggunaan dan pemahaman istilah tertentu menjadi indikator pengalaman, keterlibatan, dan status sosial seseorang dalam hierarki komunitas gaming.

Contohnya, istilah seperti *GG*, *push rank*, *AFK*, dan *smurfing* menjadi penanda linguistik yang membedakan pemain berpengalaman dari pemain baru. Familiaritas terhadap istilah-istilah ini mencerminkan keterlibatan pemain dan menjadi bagian dari proses sosialisasi mereka dalam komunitas.

Penguasaan bahasa slang juga menciptakan hierarki sosial di antara pemain:

- a. "Dia bisa *solo carry* tim, pasti pro player nih." (Kemampuan solo carry dikaitkan dengan status sebagai pro player).
- b. "*Noob* itu masih *gaptek* soal meta game sekarang." (Penggunaan istilah noob dan gaptek menunjukkan stratifikasi sosial berdasarkan pengetahuan dan adaptasi terhadap dinamika permainan).

Proses adopsi bahasa slang menjadi bagian integral dari sosialisasi pemain baru, memperkuat identitas kolektif dan membedakan subkultur gamer dari kelompok sosial lainnya.

### **Data 3. Solidaritas dan Kesetiaan Kelompok**

Bahasa slang memiliki peran sentral dalam membangun dan memperkuat ikatan sosial di antara para pemain, menciptakan solidaritas virtual dalam komunitas gaming online. Istilah-istilah seperti *mabar* (main bareng) dan *gendong* (membantu pemain lain) berfungsi sebagai kode komunikasi serta katalis untuk interaksi sosial dan pembentukan komunitas.

Mabar mencerminkan dimensi sosial:

- a. Ajakan Sosial: Lebih dari sekadar undangan bermain, *mabar* merupakan inisiasi ke dalam lingkaran sosial komunitas.
- b. Pertukaran Pengetahuan: Sesi *mabar* menjadi sarana untuk berbagi strategi dan pengalaman.
- c. Ritual Sosial: Aktivitas *mabar* yang rutin memperkuat ikatan komunitas.



Gendong sebagai metafora gaming mencakup:

- a. Etika Komunitas: Mencerminkan nilai gotong royong dalam komunitas.
- b. Mentorship Informal: Pemain berpengalaman yang *menggendong* pemain baru memfasilitasi transfer pengetahuan.
- c. Ekonomi Sosial: Tindakan *menggendong* dapat meningkatkan reputasi dan membangun jaringan dalam komunitas.

Pernyataan responden, seperti "Gue sering *mabar* sama mereka, walaupun nggak pernah ketemu langsung. Tapi, pakai bahasa yang sama bikin kita merasa lebih dekat," menunjukkan bagaimana bahasa slang memperkuat ikatan sosial, membangun komunitas virtual, dan menciptakan realitas bersama yang memperkuat identitas kolektif.

#### **Data 4. Variasi Bahasa Slang Berdasarkan Game yang Dimainkan**

Ekosistem linguistik dalam komunitas gamer bersifat heterogen dan dipengaruhi oleh konteks spesifik game yang dimainkan. Setiap game memiliki istilah slang yang unik, mencerminkan mekanika, strategi, dan budaya dari game tersebut. Analisis komparatif dilakukan terhadap beberapa game populer:

a. Mobile Legends:

- 1) Terminologi: *ulti, buff, ganking, rotate, split push*
- 2) Karakteristik: Menekankan koordinasi tim dan strategi pertempuran.
- 3) Contoh: "Jangan mulai sebelum *ulti* gue ready!" (menekankan sinkronisasi kemampuan karakter).

b. PUBG:

- 1) Terminologi: *looting, zone, chicken dinner, hot drop, camping*
- 2) Karakteristik: Fokus pada survival dan manajemen posisional.
- 3) Contoh: "*Zone* udah closing, kita *rotate* ke safe *zone* sekarang." (menunjukkan dinamika pergerakan dalam game).

c. Valorant:

- 1) Terminologi: *headshot, plant, clutch, diffuse, eco round*
- 2) Karakteristik: Fokus pada akurasi tembakan dan strategi tim.
- 3) Contoh: "Nice headshot! One tap langsung mati." (menggambarkan penghargaan terhadap akurasi).

d. Dota 2:

- 1) Terminologi: *last hit, deny, farm, gank, push, roshan*
- 2) Karakteristik: Mencerminkan kompleksitas game dan strategi makro.
- 3) Contoh: "*Deny* terus creep-nya, biar lawan ga dapet exp." (menunjukkan mekanik unik dalam MOBA).

e. Genshin Impact:

- 1) Terminologi: *pull, whale, farming artifact, resin, gacha*



- 2) Karakteristik: Fokus pada koleksi karakter dan manajemen sumber daya.
- 3) Contoh: "Udah *pull* berapa kali buat dapetin Raiden Shogun?" (mencerminkan sistem gacha).

Analisis ini menunjukkan bahwa:

- a. Setiap game mengembangkan kosakata yang unik.
- b. Slang yang berkembang sering kali merupakan refleksi langsung dari mekanik game.
- c. Penguasaan slang spesifik game menjadi penanda keanggotaan dalam subkomunitas.
- d. Beberapa istilah bersifat universal, tetapi dapat memperoleh nuansa baru dalam konteks game tertentu.
- e. Istilah seperti *whale* mencerminkan dinamika ekonomi mikrotransaksi dalam game modern.

Variasi bahasa slang ini memperlihatkan bagaimana komunitas gamer menyesuaikan bahasa untuk menggambarkan kompleksitas dari setiap game, memperkuat identitas dan rasa kebersamaan dalam subkomunitas tersebut. Slang dalam gaming mencerminkan perubahan dalam teknologi, desain game, dan dinamika sosial dalam era digital.

## PEMBAHASAN

Variasi Bahasa slang dalam komunitas gamer memiliki peran penting dalam membentuk dinamika komunikasi, identitas sosial, dan ikatan di antara para pemain. Penelitian ini menemukan bahwa bahasa slang tidak hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan identitas, menggerakkan perubahan bahasa, memperkuat solidaritas kelompok, dan menciptakan variasi berdasarkan jenis permainan. Keempat aspek ini saling terkait dan menunjukkan bagaimana bahasa berkembang dalam ruang interaksi virtual yang khas bagi komunitas gamer.

### 1. Bahasa Slang sebagai Cerminan Identitas Sosial

Bahasa slang dalam komunitas gamer menjadi penanda yang membedakan pemain berpengalaman dari yang baru. Istilah seperti *push rank*, *headshot*, atau *Roshan* bukan hanya kata-kata biasa, tetapi cerminan dari tingkat pemahaman dan keterlibatan seseorang dalam dunia game. Penggunaan istilah-istilah tersebut menunjukkan bahwa pemain sudah terakulturasi dalam subkultur tertentu, mengenali aturan tak tertulis dan dinamika sosial yang berlaku di komunitas tersebut. Hal ini mendukung teori sosiolinguistik yang menyatakan bahwa bahasa dapat menjadi penanda identitas kelompok dan digunakan untuk mempertegas posisi seseorang dalam hierarki sosial. Temuan ini juga sesuai dengan pendapat Pitrianti dan Maryani (2023), yang menyebutkan bahwa bahasa slang dalam suatu komunitas merefleksikan keunikan identitas kelompok tersebut. Dengan demikian, bahasa slang bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga simbol status dan pengalaman dalam komunitas gaming.

### 2. Interaksi Virtual sebagai Penggerak Perubahan Bahasa

Pertumbuhan pesat bahasa slang di kalangan gamer tidak dapat dipisahkan dari interaksi virtual yang intens dan terus-menerus. Istilah-istilah seperti *toxic* atau *smurfing* dapat dengan mudah menyebar di antara para pemain melalui pengaruh streamer dan platform daring seperti YouTube, Twitch, dan Discord. Penggunaan istilah baru oleh seorang influencer atau streamer dapat dengan cepat diadopsi oleh para pengikutnya, yang kemudian menyebar ke komunitas yang lebih luas. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang sering melalui media digital



menjadi katalis bagi penyebaran dan perubahan bahasa. Proses ini mendukung teori perubahan bahasa yang menyatakan bahwa jaringan komunikasi dan interaksi yang intensif dapat mempercepat penerimaan kata-kata baru. Dalam konteks ini, media sosial dan platform streaming berfungsi sebagai medium yang mempercepat penyebaran istilah-istilah baru dalam komunitas gamer, menjadikan bahasa berkembang lebih dinamis.

### **3. Bahasa Slang sebagai Solidaritas Kelompok**

Bahasa slang juga berfungsi untuk membangun ikatan sosial yang kuat di antara anggota komunitas gamer. Istilah seperti *maabar* (*main bareng*), *gendong* (membantu pemain lain), atau *revive* (menghidupkan kembali karakter) mencerminkan semangat kolektivitas dan kerja sama yang kuat di antara pemain. Penggunaan bahasa ini menciptakan rasa kebersamaan dan keterhubungan, meskipun interaksi terjadi secara virtual. Dalam perspektif sosiolinguistik, penggunaan bahasa yang sama di dalam kelompok memperkuat rasa kebersamaan dan membangun solidaritas di antara anggotanya. Bahasa slang menjadi simbol kebersamaan yang mengatasi batasan geografis dan fisik, memungkinkan pemain dari berbagai daerah untuk merasa bagian dari komunitas yang sama. Oleh karena itu, bahasa slang tidak hanya berperan dalam komunikasi, tetapi juga dalam membentuk kohesi sosial di kalangan komunitas gamer.

### **4. Variasi Bahasa Berdasarkan Jenis Game**

Bahasa slang dalam komunitas gamer juga bervariasi tergantung pada jenis game yang dimainkan. Setiap game memiliki karakteristik dan konteks komunikasi yang unik, yang menciptakan lingkungan linguistik tersendiri. Misalnya, dalam *Valorant*, istilah seperti *plant* dan *clutch* lebih dominan karena fokus permainan pada strategi dan tembak-menembak. Sementara itu, dalam *Genshin Impact*, istilah seperti *pull* dan *resin* lebih sering digunakan karena permainan ini berpusat pada koleksi karakter dan manajemen sumber daya. Variasi ini menunjukkan bagaimana kosakata dalam game berkembang sesuai dengan dinamika permainan dan kebutuhan komunikasi pemain. Temuan ini mendukung pandangan bahwa bahasa berkembang mengikuti konteks sosial dan kultural tertentu, seperti yang dijelaskan oleh Ahmad Akram Syam (2022). Bahasa slang dalam game tertentu menjadi cerminan dari pengalaman dan aktivitas yang sering dilakukan oleh para pemain, sekaligus membentuk subkomunitas yang memiliki identitas bahasa yang khas.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini mengungkapkan pengaruh signifikan interaksi virtual terhadap pembentukan dan penyebaran bahasa slang di kalangan komunitas gamer Indonesia. Melalui analisis sosiolinguistik, terlihat bahwa lingkungan virtual game online menjadi katalisator yang kuat dalam evolusi bahasa, menciptakan ekosistem linguistik yang dinamis dan adaptif. Interaksi intensif melalui platform game, forum diskusi, dan media sosial memfasilitasi pembentukan istilah-istilah baru dengan cepat, yang kemudian diadopsi dan disebarluaskan dalam komunitas. Proses ini melibatkan mekanisme linguistik seperti penyingkatan, peminjaman, metaforisasi, dan neologisme, yang mencerminkan kebutuhan komunikasi efisien dalam konteks permainan daring.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahasa slang yang terbentuk melalui interaksi virtual tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan identitas dan solidaritas kelompok. Penggunaan istilah-istilah khusus menjadi



penanda keanggotaan dan tingkat keahlian dalam komunitas, menciptakan hierarki sosial dan memperkuat ikatan di antara pemain. Variasi bahasa slang yang ditemukan berdasarkan jenis permainan lebih lanjut menegaskan bagaimana interaksi virtual dalam konteks spesifik game mempengaruhi pembentukan subvariasi linguistik, mencerminkan kompleksitas dan keragaman dalam komunitas gamer Indonesia.

Interaksi virtual dalam komunitas gamer Indonesia telah menciptakan laboratorium bahasa yang unik, di mana bahasa slang berkembang pesat sebagai respons terhadap kebutuhan komunikasi dan identitas sosial dalam ruang digital. Fenomena ini tidak hanya memperkaya kajian sosiolinguistik tentang variasi bahasa di era digital, tetapi juga memberikan wawasan berharga tentang bagaimana teknologi dan interaksi virtual membentuk praktik kebahasaan dan dinamika sosial dalam masyarakat modern. Penelitian ini membuka jalan bagi eksplorasi lebih lanjut tentang peran interaksi digital dalam evolusi bahasa dan implikasinya terhadap komunikasi dan kohesi sosial di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10586-10589.
- Anggini, N., Afifah, N. Y., & Syaputra, E. (2022). Pengaruh Bahasa Gaul (Slang) Terhadap Bahasa Indonesia pada Generasi Muda. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 143-148.
- Anggini, N., Ramadhanti, D., & Rahmawati, L. E. (2022). Bentuk dan Fungsi Slang dalam Media Sosial TikTok. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 37-46.
- Fadlilah, A., Utari, R., & Iskandar, D. (2023). Bahasa dan Identitas Kelompok dalam Pernyataan Tokoh Politik: Sebuah Studi Sosiolinguistik. *Sasdaya: Gadjah Mada Journal of Humanities*, 7(2), 81-98.
- Fauziah, F., Mulyana, D., Puspitasari, L., & Damayani, N. A. (2021). Bahasa Slang sebagai Identitas Sosial dalam Komunikasi Kelompok. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 135-150.
- Fitria, T. N. (2021). An Analysis of Slang Language in Social Media. *Journal of ELT Research*, 6(1), 1-10.
- Herson, S. F., Surya, S., & Rahayu, F. E. S. (2022). An Analysis of Jargons Used by the Commentators Found in PlayerUnknown's Battleground Mobile Game. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 6(4), 1592-1601.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Li, X., Liu, S., & Shi, W. (2019). A Comparative Analysis of Slang Translation in Two Chinese Versions of *The Catcher in the Rye*. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 2(3), 1-8.
- Mayrita, H., Sari, A. P. I., Ernawati, Y., & Wahyuni, S. (2022). Social Media Platform Slang Language: Learning Indonesian as a Language of Communication in Daily Conversation. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan dan Multikulturalisme*, 4(3), 775-789.





- Miswaty, T. C., et al. (2024). Investigating Regional Variation and Digital Dialect in Online Game Identity. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(3), 1366-1378.
- Pitrianti, S., & Maryani, S. (2023). Analisis Bahasa Slang di Media Sosial Instagram. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 5(1), 9-16.
- Polumulo, M. (2024). Perkembangan Bahasa Indonesia di Era Digital. *Abdima Dejournal*, 1(4), 152-157.
- Pratiwi, D. P. E., & Mariam, S. (2022). An Analysis of Slang Language Used by Gamers in PUBG Mobile Game. *Journal of English Language Teaching and Literature*, 5(1), 48-58.
- Riad, S. M., & Kemp, R. (2021). Exploring Social Identity in Online Gaming Communities: A Systematic Review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(7), 37.
- Sherblom, J. C. (2020). *Computer-Mediated Communication: Approaches and Perspectives*. John Wiley & Sons.
- Statista. (2023). Number of Video Gamers in Indonesia from 2017 to 2022 with Forecasts Until 2027.
- Syam, A. A. (2022). Penggunaan Ragam Bahasa Gamer di Indonesia pada Teks Pemain Games di Grup Facebook dan Grup WhatsApp: Tinjauan Sociolinguistik. Skripsi, Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Taqi, M. S., & Zaid, A. (2023). An Analysis of Gaming Language Used by Team Liquid Players in True Sight: The International 2019 Finals. Skripsi, University of Technology Yogyakarta.
- Wijana, I. D. P. (2021). *Pengantar Sociolinguistik*. UGM PRESS.