

Eksplorasi Tuturan dan Dinamika Bahasa Remaja di Dunia *Game Online*: Perspektif Psikolinguistik

Ninah Hasanah; Eldi Mulyana; Husna Epril Qinantri¹

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia Garut, Garut, Indonesia

Corresponding author, email: ninahhasanah@institutpendidikan.ac.id

Artikel Info

Received : 27 Okt 2025
Reviwe : 4 Nov 2025
Accepted : 12 Nov 2025
Published : 30 Nov 2025

Doi: <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v10i2.2646>

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi tuturan dan dinamika bahasa remaja dalam konteks *game online* ditinjau dari perspektif psikolinguistik. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kasus melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai pola komunikasi dan perkembangan bahasa di lingkungan digital. Penelitian ini melibatkan total 90 partisipan yang terdiri atas 12 partisipan dalam kegiatan observasi partisipatif terhadap interaksi *game online*, 15 partisipan dalam wawancara mendalam serta 63 partisipan yang berpartisipasi melalui pengisian kuesioner. Data ditranskripsi dan dianalisis menggunakan kerangka psikolinguistik sosial, berfokus pada aspek produksi dan pemahaman bahasa (*language processing*) serta variasi leksikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuturan remaja didominasi oleh kreativitas leksikal yang ekstrem, mencakup slang baru, akronim, dan *game-specific lexis*. Fenomena ini berfungsi sebagai penanda kecepatan pemrosesan kognitif dan batas sosial. Pola alih kode dan campur kode terutama antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sering terjadi untuk efisiensi waktu dan ekspresi emosi. Secara psikolinguistik, dinamika ini merefleksikan fleksibilitas linguistik yang tinggi dan adaptasi kognitif yang cepat terhadap komunikasi *real-time*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dunia *game online* berperan vital sebagai arena inkubasi bahasa, memberikan wawasan mendalam mengenai mekanisme adaptasi bahasa remaja dalam evolusi komunikasi digital. Temuan ini memiliki implikasi teoretis dalam pengembangan kajian psikolinguistik sosial, terutama terkait dinamika pembentukan makna, identitas, dan interaksi sosial dalam ruang digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk merancang strategi pembelajaran literasi digital yang lebih kontekstual, membangun kesadaran linguistik di kalangan remaja serta menjadi acuan bagi pendidik, orang tua, dan pengembang *game* dalam menciptakan ekosistem komunikasi digital yang positif dan edukatif.

Kata Kunci: *psikolinguistik; tuturan remaja; game online, dinamika bahasa, slang, code-switching*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang masif telah melahirkan ekosistem komunikasi digital baru, *game online* multi-pemain (MMO). *Game online* merupakan sumber hiburan yang semakin populer (Jap et al., 2013) muncul sebagai salah satu arena interaksi sosial yang paling dominan di kalangan remaja. Di Indonesia, statistik

menunjukkan peningkatan signifikan jumlah pemain *game online* dari kalangan usia remaja (15–20 tahun), menjadikan lingkungan digital ini sebagai ruang sosial primer tempat pembentukan identitas, norma, dan yang paling penting yaitu bahasa. Bahasa yang digunakan dalam konteks *game online* tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer informasi *in-game*, tetapi juga sebagai penanda afiliasi sosial dan strategi komunikasi yang unik (Androutsopoulos, 2007). Fenomena ini menawarkan tantangan dan peluang penelitian yang signifikan dalam kajian linguistik dan psikologi.

Kemajuan pesat dalam komputasi modern dan teknologi informasi telah memungkinkan jutaan orang untuk berinteraksi secara online melalui berbagai layanan jejaring sosial dan permainan (Son et al., 2012). Komunikasi tidak terbatas pada interaksi dua arah, tetapi juga mencakup pola komunikasi yang melibatkan multiarah yang melibatkan banyak individu (Dharmawan, 2025). Dunia *game online* menuntut komunikasi yang cepat, efisien, dan kontekstual. Tekanan waktu *real-time* dalam pengambilan keputusan kolektif selama permainan mendorong remaja untuk melakukan adaptasi linguistik secara spontan dan kreatif (Pickering, M., & Garrod, 2013). Adaptasi ini bermanifestasi dalam berbagai bentuk tuturan non-standar, seperti penggunaan akronim, singkatan, slang spesifik *game* (misalnya, *GG*, *NT*, dan *AFK*), dan tuturan bilingual berupa percampuran bahasa (*code-mixing*) antara bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahkan bahasa daerah (Muysken, 2000).

Studi-studi linguistik terdahulu telah banyak mengulas bahasa remaja di media sosial (Facebook, Twitter) atau aplikasi pesan instan, seringkali dari perspektif sosiolinguistik yang berfokus pada variasi dan registrasi bahasa. Dalam proses kerja Sama antar *gamer* di *game* tersebut munculah fenomena yang sangat menarik untuk dikaji yaitu kemunculan bahasa baru yang terjadi karena proses interaksi antar *gamer* di seluruh dunia (Hermawan, Adi Irwan; Rumaf, Nouval; Putra, 2020). Namun, interaksi verbal dan tekstual dalam lingkungan *game online* memiliki kekhasan tersendiri yaitu kebutuhan akan kecepatan pemrosesan kognitif yang ekstrem. Kekhasan inilah yang menuntut pendekatan yang lebih terperinci, yaitu perspektif Psikolinguistik.

Psikolinguistik secara fundamental mengkaji bagaimana bahasa diproduksi, dipahami, dan diproses dalam pikiran manusia (Harley, 2014; Levelt 2000; Chaer 2009). Dalam konteks *game online*, pertanyaan penting yang belum banyak terjawab adalah: Bagaimana keterbatasan *bandwidth* kognitif dalam situasi permainan bertekanan tinggi memengaruhi pilihan leksikal remaja? *Bandwidth* kognitif merupakan kapasitas mental atau sumber daya otak yang kita miliki untuk memproses informasi, fokus, membuat keputusan (Amrani, 2025). Apakah penggunaan *slang* dan singkatan merupakan strategi kognitif untuk mempercepat produksi bahasa (*speech production*) atau hanya sekadar penanda identitas?

Kajian dari perspektif psikolinguistik akan memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai mekanisme adaptasi bahasa remaja, termasuk: (1) Efek priming dan aktivasi leksikal dalam pemahaman istilah *game-specific* yang baru, (2) Peran memori kerja dalam pemrosesan tuturan yang melibatkan *code-switching* atau *code-mixing* yang cepat, dan (3) Kreativitas leksikal sebagai manifestasi kemampuan kognitif dalam mengatasi tuntutan komunikasi lingkungan *real-time*. Dengan demikian, penelitian ini mengisi *gap* dengan memindahkan fokus dari fungsi sosial semata ke mekanisme kognitif di balik tuturan remaja di dunia *game online*.

Berdasarkan latar belakang dan *gap* penelitian yang dijelaskan, tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengeksplorasi tuturan dan dinamika bahasa remaja di dunia *game online*, dengan fokus pada implikasi psikolinguistik yang menyertainya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu psikolinguistik sosial dan memperluas kajian mengenai bahasa digital, khususnya dalam konteks Indonesia. Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan

implikasi bagi pendidik, orang tua, dan pengembang *game* dalam memahami pola komunikasi serta perkembangan bahasa remaja di era digital. Pemahaman tersebut dapat dimanfaatkan sebagai dasar bagi pengembangan intervensi pendidikan dan kurikulum literasi digital yang relevan

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus (*case study*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk mengeksplorasi secara mendalam dan kontekstual fenomena tuturan dan dinamika bahasa yang kompleks dan unik pada subjek penelitian (remaja) dalam lingkungan alamiah mereka (dunia *game online*). Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif berupa tuturan lisan dan tekstual yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan pemahaman tentang proses psikolinguistik yang mendasarinya.

Partisipan penelitian adalah remaja di Kabupaten Garut dengan rentang usia 15–20 tahun sebanyak 90 orang yang tergolong aktif bermain *game online* setidaknya 10 jam per minggu, bermain *game online* multi-pemain yang membutuhkan komunikasi tim (*multiplayer online battle arena* - MOBA atau *battle royale*). Partisipan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria utama: (1) usia remaja, (2) aktif berkomunikasi verbal dan/atau tekstual selama bermain, dan (3) bersedia berpartisipasi dalam observasi dan wawancara. Penelitian difokuskan pada interaksi yang terjadi di lingkungan *platform game online* yang populer di Indonesia (*Mobile Legends*, *PUBG Mobile* atau sejenisnya) dan *platform* komunikasi pendukung (*discord* atau *in-game chat*).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), yang dibantu oleh instrumen pendukung: 1) Pedoman Observasi Partisipan Pasif, 2) Pedoman Wawancara Semi-Terstruktur: Digunakan untuk menggali data mengenai kesadaran partisipan terhadap penggunaan bahasa mereka, motivasi kognitif dan sosial di balik pilihan leksikal (misalnya, "Mengapa Anda menggunakan 'GG' daripada 'Good Game'?" atau "Apakah Anda merasa lebih cepat menggunakan singkatan?"), serta pengalaman mereka dalam memahami tuturan rekan tim. 3) Alat Perekam dan Transkripsi: Digunakan untuk merekam interaksi suara (*voice chat*) selama permainan berlangsung.

Jumlah tuturan yang dianalisis sebanyak 57 tuturan yang diklasifikasikan berdasarkan pada proses morfologis dan semantik dengan rincian dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Tuturan Remaja Pemain *Game Online*

Jenis Tuturan	Tuturan Berupa Akronim/ dan Singkatan	Tuturan Berupa Slang/ Kata Modifikasi	Tuturan Berupa Leksikon Khusus <i>Game</i>
Jumlah	21	13	23

Analisis data dilakukan melalui model interaktif Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña (2014) yang meliputi tiga tahapan utama: (1) Reduksi data (memilah data tuturan yang relevan dengan fokus psikolinguistik), (2) Penyajian data (pengkodean dan kategorisasi tuturan), dan (3) Penarikan kesimpulan/verifikasi.

Analisis akan difokuskan pada kerangka Psikolinguistik Sosial, khususnya pada aspek produksi bahasa (*language production*) dan pemrosesan bahasa (*language processing*), untuk menjelaskan fungsi kognitif dari tuturan non-standar tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tiga fokus utama: (1) Kreativitas leksikal dan slang, (2) Campur kode, dan (3) Fungsi kognitif tuturan remaja.

1. Kreativitas Leksikal dan Slang *Game-Specific*. Temuan menunjukkan dominasi penggunaan leksikon non-standar yang berfungsi untuk menghemat waktu dan upaya kognitif.

Terdapat 57 tuturan para pemain *game* online yang dianalisis. Berikut ini kategori tuturan berupa akronim dan singkatan dengan frekuensi sebesar 36.84%, slang/modifikasi sebesar 22.81%, dan leksikon khusus *game* sebesar 40.35%. Contoh perhitungan tuturan berupa singkatan dengan persentase 36.84% diperoleh dari:

$$= \frac{\text{Jumlah tuturan singkatan}}{\text{Jumlah keseluruhan tuturan}} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{57} \times 100\% = 36.84\%$$

Berikut ini data tuturan remaja pemain *game online* berupa kreativitas leksikal dan slang *game* spesifik.

Tabel 2. Tuturan Berupa Singkatan

No.	Bahasa Remaja	Padanan Standar
1	<i>GG</i>	<i>Good Game</i>
2	<i>NT</i>	<i>Nice Try</i>
3	<i>AFK</i>	<i>Away from Keyboard</i>
4	<i>TQ</i>	Terima Kasih
5	<i>P2W</i>	Pat to Win
6	<i>GGWP</i>	<i>Good Game Well Played</i>
7	<i>LOL</i>	<i>Laughting Out Loud</i>
8	<i>E2</i>	<i>Easy</i>
9	<i>WP</i>	<i>Well Played</i>
10	<i>Pro</i>	Profesional
11	<i>GLHV</i>	<i>Good Luck Have Fun</i>
12	<i>KS</i>	<i>Kill Steal</i>
13	<i>GJ</i>	Ga Jelas
14	<i>NU</i>	<i>No Ultimate</i>
15	<i>CS</i>	<i>Creep Store</i>
16	<i>BB</i>	<i>Bang Bang</i>
17	<i>BC</i>	<i>Broad Cast</i>
18	<i>FM</i>	<i>Friendly Match</i>
19	<i>NR</i>	<i>No Retry</i>
20	<i>BM</i>	<i>Bad Manners</i>
21	<i>TB</i>	Tahan Badan

Berikut ini contoh data tuturan berupa akronim & singkatan.

Data 1: Ya uwdh biar ga di *FM* ini.

Data 2: Awas *CS*...

Data 3: *BC* masuk donk

Tabel 3. Tuturan Berupa Slang/Kata Modifikasi

No.	Bahasa Remaja	Padanan Standar
1	<i>Cok/Cak</i>	Seruan/Kata Makian
2	<i>Goks</i>	Gila/Keren
3	<i>Kuy</i>	Ayo
4	<i>Mabar</i>	Main Bareng
5	<i>Noob</i>	Kurang Mahir
6	<i>Suhu</i>	Luar Biasa
7	<i>Kelazz</i>	Keren
8	<i>Gokil</i>	Mengesankan
9	<i>Boyahh</i>	Ungkapan Kegembiraan
10	<i>Perbol</i>	Peringkat Bola
11	<i>Ngeripep</i>	Kekalahan
12	<i>Gaess</i>	Variasi dari Bahasa Inggris yang berarti teman-teman
13	<i>Batang</i>	Wanita/Cewe

Berikut ini, contoh tuturan berupa slang/kata modifikasi.

Data 1: Ya... lewat *cok*

Data 2: Kelazz

Data 3: Noob *Batangan* dil, dil...

Tabel 4. Tuturan Berupa Leksikon Khusus *Game*

No	Bahasa Remaja	Padanan Standar
1	<i>Mid</i>	Posisi tengah
2	<i>Gank</i>	Menyerang mendadak
3	<i>Roaming</i>	Bergerak bebas
4	<i>Backup</i>	Memberi bantuan
5	<i>Nga-project</i>	Misi tertentu dalam <i>game</i>
6	<i>Nge-frame</i>	Tampilan <i>game</i> tidak lancar
7	<i>Nge-fix</i>	Menyelesaikan masalah yang terjadi dalam permainan
8	<i>Nge-blok</i>	Penyelesaian masalah dalam <i>game</i>
9	<i>Feeding</i>	Kegagalan pada suatu bagian dari tim
10	<i>Nge-player</i>	Tindakan seseorang aktif dalam memainkan
11	<i>Nge-rimade</i>	Memulai ulang pertandingan
12	<i>Feeling</i>	Pengalaman emosional pada saat bermain <i>game</i>
13	<i>Buy One</i>	Pertandingan satu lawan satu
14	<i>Req</i>	Saat draft pick dipersilakan untuk memilih hero terlebih dahulu
15	<i>Troll</i>	Perilaku pemain yang sengaja mengacaukan permainan tim sendiri
16	<i>Suren/Surrender</i>	Istilah player ketika dalam permainan <i>game</i> mainnya bercanda atau tidak serius sehingga merugikan tim,
17	<i>Feed B</i>	Menyerah, Pemain yang sering mati dalam permainan
18	<i>Nice/Good</i>	Memberikan pujian pada pemain lain, pujian atas performa baik selama permainan,
19	<i>Skip</i>	Tindakan melewati bagian dari cerita tanpa harus menonton bagian itu,
20	<i>Open</i>	Kondisi fitur, mode atau akses sudah dapat digunakan semua pemain,
21	<i>Spoke</i>	
22	<i>Kode</i>	Kode region
23	<i>Feeling</i>	Intuisi yang dimiliki oleh pemain <i>game</i>

Berikut ini, contoh tuturan berupa leksikon khusus *game*.

Data 1: Anjing... *nge-blok* anying

Data 2: *Ngeframe* heula 'ngeframe dulu'

Data 3: Harus di *stam* ini

Contoh Temuan: Frekuensi penggunaan akronim seperti *GG* dan *NT* jauh melebihi tuturan lengkapnya. Dalam wawancara, Partisipan A (18 tahun) menyatakan, "*Kalau ngetik 'Good Game' itu lama, jari harus gerak banyak. Kalau 'GG' kan cuma dua tombol, langsung selesai, jadi fokus nggak pecah.*"

2. Pola Alih Kode (*Code-Switching*) dan Campur Kode (*Code-Mixing*)

Analisis menunjukkan bahwa pergeseran bahasa (Indonesia, Inggris, dan Daerah) bukan terjadi secara acak melainkan bermotif fungsional. Contoh penggunaan campur kode (*code-mixing*) dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 5. Penggunaan Campur Kode pada Tuturan Pemain *Game Online*

Jenis Peralihan Kode			Contoh Tuturan	Fungsi Komunikatif
Campur sentensial	Kode Intra-		"Guys, jangan <i>throw</i> ya. Mainnya santai aja."	Ekspresi Emosi dan Identitas Kelompok (menggabungkan perintah teknis Inggris dengan emosi lokal).

Contoh temuan: *Code-mixing* paling sering terjadi ketika remaja menyisipkan kata teknis *game* berbahasa Inggris ke dalam struktur kalimat bahasa Indonesia. Ini menunjukkan bahwa leksikon teknis telah terintegrasi sebagai *lexeme* yang paling efisien untuk memicu pemahaman tertentu di otak.

3. Fungsi Kognitif Tuturan Remaja

Data wawancara menggarisbawahi peran penting bahasa non-standar dalam aspek kognitif: 1) Kecepatan Pemrosesan: Semua partisipan sepakat bahwa singkatan dan *slang* mempercepat interaksi yang krusial bagi keberhasilan *in-game*. 2) Identitas dan Afiliasi: Penggunaan bahasa tertentu menjadi ujian bagi anggota baru untuk diterima (*in-group marker*). 3) Pemahaman Kontekstual: *Slang* tertentu hanya dipahami dalam konteks *game*, menunjukkan aktivasi leksikal yang sangat spesifik domain.

Pembahasan

Pembahasan diarahkan untuk menginterpretasikan hasil temuan melalui teori-teori psikolinguistik.

1. Kreativitas Leksikal sebagai Strategi Produksi Bahasa

Kreativitas bahasa merupakan bentuk ragam bahasa informal yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari terutama di kalangan generasi muda (Setyaningsih, Pauline Dewi Juliani; Sudiyana. Benedictus; Kusumaningsih, 2024). Kreativitas bahasa berupa fenomena akronim dan singkatan yang masif di dunia *game online* dapat dijelaskan melalui model Produksi Ucapan Level Pra-linguistik (Level Konseptual). Remaja memprioritaskan penyampaian pesan strategis (*conceptual message*) dengan upaya fonologis minimal. Ekonomi Linguistik dan Upaya Kognitif: Penggunaan *slang* dan singkatan merupakan contoh *ekonomi linguistik* (Wardhaugh, R., & Fuller, 2015) yang dioperasikan pada level kognitif. Dalam

kondisi *real-time* dan *high-pressure* seperti *game*, *lexeme* yang lebih pendek dan mudah diakses (sering digunakan) di leksikon mental memiliki ambang aktivasi yang lebih rendah (Level *Lemma* dan *Form*) sehingga mempercepat proses *speech formulation* (Level *Phonological Encoding*). Tuturan remaja di sini bukan cerminan "kemalasan", melainkan adaptasi kognitif yang optimal untuk mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya atensi.

2. Campur Kode (*Code-Mixing*) dalam Konteks Memori Kerja

Campur kode (*code-mixing*) banyak digunakan dalam *game online* (Tamimi and Saddhono 2024; Reynhat et al., 2021; Rokhmawati & Madura, 2023; Fajri, Lalu Muhammad Ilham; Puspitasari, Yulina; Irfansyah, Muhammad Zulfa, Wijiarko, Tegar, Rahmawati, 2022; Charlina; Nabila; Oktanur, Ory Dwi; Sari, Tiara Yuyun; Zaini, 2022)

Penggunaan *code-mixing* yang cepat antara bahasa Indonesia dan istilah Inggris Muysken (2000) secara teknis dapat dianalisis menggunakan teori memori kerja (*Working Memory*). Pemrosesan bahasa bilingual/multilingual. Remaja yang secara otomatis mencampur kode menunjukkan bahwa kedua sistem bahasa (L1 dan L2/Bahasa *Game*) aktif secara simultan (Wardhaugh, R., & Fuller, 2015). *Code-mixing* berfungsi untuk mengurangi beban *memori kerja*. Ketika *lexeme* teknis (misalnya, *gank* atau *split push*) lebih *prominent* atau lebih cepat diakses dari leksikon mental daripada padanannya dalam bahasa ibu, individu secara otomatis beralih untuk mempertahankan kelancaran pemikiran. Fenomena ini mengindikasikan bahwa istilah *game* berbahasa Inggris telah menjadi bagian dari *leksikon mental spesifik Domain* remaja, diproses hampir secepat kata-kata L1 mereka dalam konteks *game*.

2. Fungsi Kreativitas Leksikal dalam Pembentukan Identitas Kelompok (Perspektif Psikolinguistik Sosial)

Kreativitas leksikal (penciptaan *slang* baru) memiliki fungsi konstruksi identitas yang kuat juga memengaruhi pemrosesan bahasa. Efek *In-Group*: Bahasa *game online* bertindak sebagai kode rahasia yang memperkuat batas antara anggota kelompok (*in-group*) dan orang luar (*out-group*). Secara psikolinguistik, pemahaman terhadap *slang* ini meningkatkan motivasi kognitif (rasa memiliki) dan memperkuat jaringan asosiatif leksikal dalam otak. Remaja menunjukkan waktu respons pemahaman (*reaction time*) yang lebih cepat terhadap *slang* kelompok mereka dibandingkan dengan kata-kata asing atau baru yang menegaskan bahwa *slang* tersebut telah terinternalisasi sebagai unit leksikal berprioritas tinggi dalam konteks *game*.

4. Dunia *Game Online* sebagai Laboratorium Fleksibilitas Linguistik

Secara keseluruhan, dunia *game online* dapat disimpulkan sebagai laboratorium bahasa yang unik. Lingkungan ini mendorong remaja untuk mengembangkan fleksibilitas linguistik yang luar biasa (Vasalou, A., Joinson, A. N., & Courvoisier, 2010). Adaptasi ini mencerminkan kemampuan otak dalam: (1) Rekalibrasi cepat ambang aktivasi leksikal, (2) Negosiasi makna secara instan, dan (3) Integrasi cepat leksikon baru ke dalam sistem produksi bahasa, semua demi memenuhi tuntutan komunikasi yang efisien dan cepat.

D. SIMPULAN

Tuturan remaja di *game online* merupakan adaptasi kognitif terhadap kebutuhan sosial dan situasional *real-time*, bukan penyimpangan bahasa. Penelitian mengidentifikasi tiga pola kunci: (1) kreativitas leksikal melalui akronim, singkatan, dan *slang game-specific* untuk efisiensi produksi bahasa dengan ambang aktivasi leksikal rendah; (2) campur kode (*code-mixing*) antara bahasa Indonesia dan istilah Inggris untuk mengurangi beban memori kerja (Grosjean, 2013); serta (3) dunia *game* sebagai arena inkubasi bahasa yang berfungsi ganda sebagai mekanisme kognitif dan penanda afiliasi sosial (Baron, 2008).

Dinamika ini menunjukkan fleksibilitas linguistik tinggi remaja dalam memilih sistem bahasa tercepat untuk komunikasi instan, menegaskan interaksi kompleks antara tuntutan lingkungan digital dan kemampuan pemrosesan bahasa adaptif. Temuan memperkaya teori psikolinguistik sosial tentang evolusi bahasa kontemporer yang dipengaruhi teknologi.

Keterbatasan pada penelitian meliputi cakupan populasi terbatas (90 remaja) dan fokus pada observasi partisipatif serta wawancara kualitatif tanpa analisis kuantitatif longitudinal. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk: (1) melibatkan sampel lebih besar dan lintas budaya; (2) mengukur dampak jangka panjang terhadap literasi formal; serta (3) mengembangkan intervensi pendidikan berbasis temuan adaptasi bahasa digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrani, F. (2025). Chebyshev-based cascaded single-stage distributed amplifier design for enhanced gain and bandwidth control. *COMPEL - The International Journal for Computation and Mathematics in Electrical and Electronic Engineering*, 44(6), 928–944. <https://doi.org/10.1108/COMPEL-03-2025-0108>
- Androutsopoulos, J. (2007). Game language: The sociolinguistics of language use in online games. *Journal of English Linguistics*, 35(2), 173–193.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Tinjauan Teoritik*. PT Rineka Cipta.
- Charlina; Nabila; Oktanur, Ory Dwi; Sari, Tiara Yuyun; Zaini, N. (2022). *Analisis Campur Kode dan Alih Kode dalam Program Game Show TWK Season 2 pada Akun Youtube Narasi*. 10, 71–77.
- Dharmawan, M. Y. (2025). *Pola Komunikasi Pemain Dalam Interaksi Virtual di Server Kota Baru Role Play Game GTA V*. IAIN Curup.
- Fajri, Lalu Muhammad Ilham; Puspitasari, Yulina; Irfansyah, Muhammad Zulfa, Wijiarko, Tegar, Rahmawati, L. E. (2022). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend. *Jurnal Literasi*, 6(April 2022), 86–94.
- Harley, T. A. (2014). *The Psychology of Language: From Data to Theory* (Fourth edi). Psychology Press.
- Hermawan, Adi Irwan; Rumaf, Nouval; Putra, T. Y. (2020). Analisis Abbreviation Bahasa game Online pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi). *Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1 (2), Agu(1), 8–18.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8, e61098. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Levelt, W. J. M. (2000). *Speaking: From Intention to Articulation*. MIT Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd.ed.). SAGE Publications.
- Muysken, P. (2000). *Bilingual speech: A typology of code-mixing*. Cambridge University Press.
- Pickering, M., & Garrod, S. (2013). Joint action: Coordinating within the language system. *Frontiers in Psychology*, 4(293), 1–11.
- Reynhat, M., Gusar, S., & Simanungkalit, K. E. (2021). *Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain Mobile Legend Bang Bang : Kajian Etno Sosiopragmatik*. 4(2).
- Rokhmawati, N. A., & Madura, U. T. (2023). *Analisis Civic Virtue dalam Berbahasa Secara Digital Terhadap Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang*. 02(1), 68–72.
- Setyaningsih, Pauline Dewi Juliani; Sudiyan. Benedictus; Kusumaningsih, D. (2024). Kosakata Ideologi dalam Alat Peraga Kampanye Pemilu 2-24: Analisis Praktik Kreativitas Bahasa. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 13, 17–32.
- Son, S., Kang, A. R., Kim, H., Kwon, T., Park, J., & Kim, H. K. (2012). Analysis of Context Dependence in Social Interaction Networks of a Massively Multiplayer Online Role-

- Playing Game. *PLoS ONE*, 7, e33918. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0033918>
- Tamimi, S., & Saddhono, K. (2024). *Analisis Campur Kode dalam Tuturan Komentator pada Game Ketujuh Grand Final M5 World Championship*. 266–277.
- Vasalou, A., Joinson, A. N., & Courvoisier, D. (2010). The Effect of Time Pressure and Communication Mode on Self-Disclosure and Intimacy. *Computers in Human Behavior*, 26(4), 775–783.
- Wardhaugh, R., & Fuller, J. M. (2015). *An Introduction to Sociolinguistics* (7th.ed.). Wiley Blackwell.