

**FENOMENA PENGGUNAAN BAHASA GAUL
DALAM KOMUNITAS PERMAINAN PERAN AGENSI TERTUTUP
PADA MEDIA SOSIAL X**

Hani Greisilavia Andaresta*¹, Farida Nugrahani²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Sukoharjo

***Correspondence email: haninigres@gmail.com**

Abstract

Human interaction today frequently utilizes social media as an intermediary. One of the most widely used social media platforms is X. A notable example of a group or community on platform X, formed to bring together individuals who share common interests, goals, or missions and create their own linguistic culture, is the role-playing community. One of the most prominent aspects of interaction among members of role-playing communities is the development and use of slang language. This study aims to explore the variations and formation processes of slang words and to identify the meanings and functions of such slang usage within role-playing communities on closed agencies of social media platform X. The research method employed in this study is qualitative descriptive. The data in this study consists of slang words found in posts by members of role-playing communities on closed agencies within social media platform X, collected during October to November 2024. The sampling technique used in this study is purposive sampling, and the collected data was recorded in data card tables, classified, and analyzed using Yule's word formation theory and Vestergaard and Schroder's language function theory. The study's findings indicate a predominance of slang formed through the process of conversion, with directive and interactional functions being the most common uses of the language.

Keywords: *Functions of slang language; Role-playing; Slang language; Social media platform X*

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Sukoharjo

² Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Sukoharjo

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup dalam kelompok-kelompok dan komunikasi merupakan salah satu cara berinteraksi pada manusia (Parid, 2020; Pohan & Fitria, 2021). Setiap kelompok memerlukan bahasa sebagai sarana komunikasi antar anggota (Al-Ma'ruf, et al., 2024; Mailani et al., 2022), sehingga kemudian bahasa menjadi alat utamanya. Bahasa adalah sistem yang terstruktur secara sistematis yang digunakan secara generatif dan menjadi simbol atau lambang yang dikenal oleh banyak orang dalam suatu komunitas (Jadidah et al., 2023; Noermanzah, 2019). Bahasa memiliki bentuk yang baik, komunikatif, dan efektif sehingga memudahkan interaksi antar individu (Mailani et al., 2022).

Bahasa terbagi menjadi bahasa lisan dan bahasa tulis serta merupakan hasil kesepakatan individu atau kelompok sehingga bersifat universal (Irawan et al., 2020; Noermanzah, 2019). Bahasa juga memiliki kekhasan dan disesuaikan dengan budaya kelompok pemakai (Sari et al., 2019). Bahasa Indonesia memiliki banyak variasi atau ragam, hal ini disebabkan oleh penggunaan bahasa Indonesia yang luas dan beragamnya penutur bahasa Indonesia (Pohan & Fitria, 2021).

Interaksi antara manusia di masa kini banyak menggunakan perantara media sosial (Darwisy et al., 2023; Prayudi & Nasution, 2020; Sabrina, 2021). Salah satu media sosial yang sedang marak digunakan adalah X (Septiana, et al., 2024). X adalah sistem *micro-blogging* dalam bentuk teks sebanyak 280 karakter yang aktif sejak tahun 2006 (Sabrina, 2021). Sebagai media sosial berbasis teks, X memunculkan banyak ragam bahasa, salah satunya yang menonjol adalah bahasa gaul atau bahasa *slang* (Prayudi & Nasution, 2020). Menurut Chaer & Agustin ((Sahardin et al., 2020; Sudadi, 2021), bahasa gaul diciptakan dan digunakan oleh kelompok sosial tertentu untuk berinteraksi secara internal agar tidak diketahui oleh orang lain di luar komunitas.

Salah satu contoh kelompok atau komunitas pada media sosial X yang dibentuk dengan tujuan mengumpulkan orang-orang yang memiliki suatu kesamaan baik minat akan sesuatu hal ataupun visi dan misi dan menciptakan suatu budaya bahasanya tersendiri adalah komunitas permainan peran (*role-play*) (Pratiwi & Putra, 2018; Aisyah & Sumaryanti, 2022). Permainan peran di komunitas daring agensi tertutup (*closed agency*) dimainkan dengan cara mengekspresikan diri karakter yang digerakkan melalui cerita yang dibuat oleh para pemain peran dan pemain peran hanya dapat melakukan berbagai macam interaksi hanya dengan sesama anggota komunitas (Pratiwi & Putra, 2018; Aisyah & Sumaryanti, 2022).

Sebagai generasi yang berada dalam lingkup kemajuan teknologi, penggunaan variasi bahasa oleh generasi milenial Indonesia, tidak terkecuali pada komunitas daring permainan peran, banyak terpengaruh oleh globalisasi (Sabrina, 2021). Salah satu hal yang paling menonjol dalam interaksi anggota komunitas permainan peran adalah pada perkembangan dan penggunaan bahasa gaul (Septiana, et al., 2024). Kemunculan ragam bahasa gaul di media sosial tidak terlepas dari fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (Sudadi, 2021). Ragam bahasa gaul sendiri menjadi sebuah penegasan dari sifat bahasa yang arbitrer atau manasuka dan sesuai dengan kesepakatan penuturnya (Prayudi & Nasution, 2020).

Bahasa gaul memiliki berbagai macam karakteristik (Febriana et al., 2024; Irawan et al., 2020; Jadidah et al., 2023), beberapa di antaranya adalah banyak kosakata bahasa gaul yang dianggap menyenangkan baik untuk didengar maupun digunakan; beberapa istilah bahasa gaul hanyalah parafrase dari istilah yang sudah ada dengan dengan arti yang sama; beberapa ekspresi bahasa gaul adalah permainan kata dan digunakan untuk menghibur menghibur orang lain; bahasa gaul dapat bersifat sementara di dalam kelompok yang menciptakannya, tetapi bahasa gaul tersebut juga bisa hidup lebih

lama jika mereka menjadi bahasa gaul umum. Oleh karena itu, sebagian besar anggota komunitas permainan peran gemar menggunakan kata-kata gaul dan bahasa gaul adalah bentuk bahasa yang memiliki emosi di dalamnya sehingga penggunaannya sangat disukai sehingga anggota komunitas akan memastikan untuk selalu memperbarui istilah dan menggunakannya ketika ada kesempatan (Sudadi, 2021).

Kenyataannya, bahasa gaul hidup secara dinamis (Sudadi, 2021). Penelitian yang relevan hanya berfokus untuk mengidentifikasi jenis dan proses pembentukan suatu kata dalam bahasa gaul (Noermanzah, 2019; Sahardin et al., 2020; Sudadi, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting karena suatu kata dalam bahasa gaul akan mengalami proses neologisme (Yule, 2010) sebelum berubah menjadi umum dan hal ini akan seiring dengan perubahan makna serta fungsinya yang tidak lagi terbatas secara eksklusif untuk perorangan, tetapi menjadi milik seluruh anggota komunitas permainan peran atau bahkan dapat diadopsi oleh khalayak di luar komunitas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui variasi dan proses terbentuknya sebuah kata dalam bahasa gaul serta mengidentifikasi makna dan fungsi penggunaan bahasa gaul tersebut dalam perkembangan bahasa di ranah komunitas permainan peran pada agensi tertutup media sosial X.

Landasan Teori

Bahasa gaul adalah ragam bahasa yang berkembang dalam komunitas tertentu sebagai bentuk ekspresi dan komunikasi antaranggota yang memiliki pemahaman bersama. Bahasa gaul diciptakan untuk menjaga eksklusivitas komunikasi di dalam kelompok sosial (Sahardin et al., 2020; Sudadi 2021) sehingga bahasa ini sering kali bersifat dinamis dan mengalami perubahan makna sesuai dengan pengaruh globalisasi.

Permainan peran (*roleplay*) dalam komunitas daring adalah praktik di mana individu menggunakan identitas atau karakter

fiktif untuk berinteraksi dengan anggota lain. Komunitas permainan peran di media sosial X terbentuk untuk menghubungkan individu dengan minat yang sama, menciptakan dunia naratif bersama, dan memperkuat hubungan sosial melalui komunikasi berbasis teks (Pratiwi & Putra, 2018; Aisyah & Sumaryanti, 2020).

Media sosial X adalah platform berbasis teks yang memungkinkan pengguna untuk bebragi pesan singkat hingga 280 karakter. Dalam perkembangannya, X menjadi wadah utama bagi berbagai komunitas, termasuk komunitas permainan peran, untuk berinteraksi dan meniptakan budaya bahasa mereka sendiri (Sabrina, 2021).

Berdasarkan proses pembentukannya, bahasa gaul terbagi menjadi lima variasi sebagai berikut: (1) *borrowing*, yang berarti bahwa bahasa gaul meminjam kosakata dari Bahasa asing untuk kemudian diserap atau diubah menjadi bahasa Indonesia yang bersifat informal, (2) *blending*, yang berarti penggabungan dua kata untuk membentuk sebuah kata baru dengan mengambil beberapa suku kata dari kata-kata dasarnya dan biasanya membawa makna dari dua kata dasarnya, (3) *conversion*, yang berarti bahwa sebuah kata bahasa gaul adalah kata-kata yang sudah ada sebelumnya, namun maknanya sudah meluas atau bahkan sangat berbeda dari aslinya, (4) *acronym* dan singkatan, yang berarti bahwa sebuah kata bahasa gaul dibuat dengan menggabungkan fonem pertama dari setiap kata dalam sebuah frasa atau dengan mengambil inisial dari beberapa frasa atau suku kata untuk diucap sebagai satu kata, dan (5) *clipping*, yang berarti sebuah kata bahasa gaul dibuat dengan memotong atau memendekkan sebuah kata tanpa membentuk makna baru, (6) *reversed form*, yang berarti bahwa sebuah kata bahasa gaul dibuat dengan cara membalik susunan fonem atau susunan kosakata dari sebuah kata asal atau dasar, (7) *backformation*, yang berarti sebuah kata bahasa gaul dibentuk dengan cara memotong beberapa suku kata dalam kombinasi kata

dasar, akan tetapi hal ini tidak membentuk sebuah makna baru (Yule, 2010).

Berdasarkan makna dan fungsinya, bahasa gaul berpotensi memiliki fungsi sebagai bentuk fatik untuk menyapa, menjalin dan memelihara hubungan antar penutur; ekspresif untuk menyampaikan emosi penutur; direktif untuk meminta lawan tutur melakukan atau menghasilkan sesuatu; informasional untuk menyampaikan informasi antar penutur; metalingual untuk menjelaskan atau membicarakan bahasa itu sendiri; interaksional untuk berinteraksi dengan penutur lain; kontekstual untuk berfokus pada konteks pemakaian bahasa; dan puitik untuk menyampaikan amanat tertentu (Vestergaard dan Schroder, 1985).

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang menyajikan hasil analisis dalam bentuk deskriptif. Menurut Sudaryanto (2015), penelitian linguistik deskriptif dilakukan tanpa adanya pengubahan data, melainkan melalui proses deskripsi dan interpretasi data yang dilakukan peneliti. Penelitian kualitatif juga merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah-masalah sosial atau kemanusiaan (Nugrahani, 2014). Hal tersebut menjadi dasar penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan hasil analisis terkait bahasa gaul yang terdapat di dalam komunitas permainan peran agensi tertutup media sosial X.

Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel di mana peneliti secara sengaja memilih individu atau kelompok yang dianggap paling cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian (Creswell & Creswell, 2022). Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang akan dituju generalisasi hasil penelitian. Kelompok subjek pada populasi harus memiliki karakteristik yang sama, sehingga nantinya sampel harus memiliki karakteristik yang

sama dengan populasi (Azwar, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah para anggota dari komunitas daring permainan peran agensi tertutup media sosial X.

Data adalah dokumen penelitian yang sudah jadi, bukan dokumen penelitian mentah. Data mengacu pada bahan atau informasi yang disediakan oleh alam yang dengan sengaja harus disediakan oleh peneliti sesuai dengan masalah yang diteliti (Sugiyono, 2013). Adapun data dalam penelitian ini adalah bahasa gaul yang terdapat pada cuitan anggota komunitas permainan peran agensi tertutup di media sosial X yang diambil pada bulan Oktober-November 2024.

Data yang didapatkan kemudian dikumpulkan dengan teknik dokumentasi tangkap layar dan catat. Dokumentasi merupakan informasi yang berasal dari dokumen-dokumen penting, baik dari instansi, organisasi maupun perseorangan berupa teks, gambar atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini peneliti mengambil dokumentasi dengan tangkap layar atau *screenshot* terhadap komentar yang memuat bahasa gaul dalam cuitan anggota komunitas permainan peran agensi tertutup media sosial X. Setelah data didapatkan, langkah selanjutnya adalah menggunakan metode catat atau *taking note*. Data-data yang didapat tersebut dicatat ke dalam tabel kartu data untuk kemudian diklasifikasi dan dianalisis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis wacana. Analisis wacana merupakan studi tentang kata, kalimat, makna pemakaian, dan interpretasinya. Analisis wacana berusaha mencari makna yang sama persis atau mendekati dengan makna yang dimaksud oleh pembicara dalam wacana lisan atau penulis dalam wacana tulis (Azwar, 2016).

Penelitian deskriptif ini dimulai dengan pengumpulan data secara *purposive sampling*. Cuitan yang mengandung bahasa gaul sengaja didokumentasi dan dicatat dalam tabel. Peneliti memilih sampel yang

memenuhi syarat dengan tujuan sampel tersebut bisa mewakili cuitan-cuitan berisi bahasa gaul yang lainnya. Setelah terkumpul, setiap unggahan diverifikasi dan diterjemahkan ke ungkapan-ungkapan baku. Setelah melakukan terjemahan cuitan berisi bahasa gaul ke bahasa baku, data dikategorikan dan ditabulasikan berdasarkan teori pembentukan kata menurut Yule lalu diidentifikasi fungsinya berdasarkan teori fungsi bahasa menurut Vestergaard dan Schroder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa cuitan dari komunitas permainan peran agensi tertutup mengandung bahasa gaul yang memiliki makna serta variasi yang beragam. Hasil ini didominasi oleh bahasa gaul yang mengalami proses pembentukan *conversion* serta fungsi penggunaan direktif dan interaksional.

Tabel 1. Hasil Analisis terhadap Variasi Bahasa Gaul yang Dipakai oleh Anggota Komunitas Permainan Peran Agensi Tertutup

Variasi Bahasa	Jumlah penggunaan
<i>Borrowing</i>	2
<i>Blending</i>	2
<i>Conversion</i>	4
<i>Acronym</i>	3
<i>Clipping</i>	1
<i>Reversed form</i>	2
<i>Backformation</i>	1
Jumlah	15

Tabel 2. Hasil Analisis terhadap Makna dan Fungsi Penggunaan Bahasa Gaul yang Dipakai oleh Anggota Komunitas Permainan Peran Agensi Tertutup

Fungsi Bahasa	Jumlah penggunaan
Fatik	1
Ekspresif	2
Direktif	4
Informasional	3
Metalingual	0
Interaksional	4
Kontekstual	1
Puitik	0
Jumlah	15

Tabel 3. Data Cuitan Pertama

Cuitan	
Kompensasi lingset malam ini, semua <i>dare</i> ditanggung kembar gila yaa	
“Lingset” adalah bahasa gaul yang dibentuk dari kata dasar “lingkar” dan “setan” yang mengalami proses <i>blending</i> . Hal ini berarti kata “lingset” memiliki makna baru namun membawa karakteristik setiap kata dasarnya. Makna dari bahasa gaul ini adalah sebuah hal rumit yang disebabkan oleh suatu kekeliruan yang awalnya tidak	disadari dan berlangsung secara terus-menerus (seperti lingkaran yang tak berujung dan awalnya tidak terlihat seperti setan). Berdasarkan fungsi penggunaannya dalam kalimat di cuitan tersebut, penuturnya meminta anggota komunitas lain untuk tidak menjalankan hukuman/ <i>dare</i> yang disebabkan oleh “lingset” tersebut di atas. Oleh karena

Fenomena Penggunaan Bahasa Gaul dalam Komunitas Permainan Peran Agensi Tertutup pada Media Sosial X

itu, “lingset” dalam cuitan tersebut menjadi tanda untuk fungsi direktif.

Tabel 4. Data Cuitan Kedua

Cuitan	
Tanggung jawab berlima tapi satunya pengki	
“Pengki” adalah bahasa gaul yang berasal dari kata dasar “Pengkhiat” yang mengalami proses <i>clipping</i> . Kata “pengki” memang terdengar seperti kata baru, akan tetapi maknanya tidak baru dan masih satu makna dengan kata dasarnya. Berdasarkan fungsi penggunaannya, kata “pengki”	digunakan penuturnya untuk menyampaikan rasa kecewanya terhadap suatu hal yang dilakukan oleh anggota komunitas lainnya sehingga penutur melayangkan sindiran dengan menggunakan kata “pengki” tersebut di atas. Oleh karena itu, kata “pengki” adalah penanda untuk fungsi ekspresif.

Tabel 5. Data Cuitan Ketiga

Cuitan	Bahasa gaul
Eh mjb mungkin maksud dia bukan gitu?	Mjb
“Mjb” adalah bahasa gaul yang berasal dari frasa “membantu jawab” yang mengalami proses pembentukan <i>acronym</i> dengan mengambil beberapa fonem dari bagian awal dan akhir tiap katanya. “Mjb”	dalam cuitan ini menjadi penanda bahwa penuturnya sedang berusaha memberikan informasi kepada anggota komunitas yang lainnya sehingga kata “mjb” adalah penanda fungsi informatif.

Tabel 6. Data Cuitan Keempat

Cuitan	
Siapa yang mau nitip risma?	
“Risma” adalah bahasa gaul yang berasal dari kata dasar “risol” dan “ <i>mayonnaise</i> ” yang mengalami proses pembentukan kata <i>blending</i> dan membentuk makna baru yaitu sebuah variasi olahan risol yang berisi saus <i>mayonnaise</i> , namun masih membawa karakteristik dari kedua kata	dasarnya. Kata “risma” di dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa penuturnya menanyakan sejaligus menawarkan jika ada dari anggota komunitas lain yang ingin menitip atau membeli juga. Oleh karena itu, kata “risma” menjadi penanda fungsi interaksional.

Tabel 7. Data Cuitan Kelima

Cuitan	
terima kasih sudah perhatian sama kaum bnn	
Bahasa gaul “bnn” merupakan singkatan untuk “Badan Narkotika Negara”, akan tetapi singkatan yang memiliki makna yang mutlak di EYD ini kemudian mengalami proses pembentukan kata <i>conversion</i> yang mana maknanya bergeser sangat jauh dari makna aslinya yaitu menjadi “bagian nengok-nengok”. Kata “bnn” dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa penuturnya menunjukkan rasa terima kasih	karena telah diberikan perhatian oleh anggota komunitas lainnya walaupun si penutur mungkin tidak memahami hal yang sedang dibahas dengan menekankan kondisinya yang merupakan bagian dari kaum yang <i>nengok-nengok</i> . Oleh karena itu, kata “bnn” menjadi penanda dari fungsi fatik yang bertujuan untuk mempererat hubungan dengan penutur lain.

Tabel 8. Data Cuitan Keenam

Cuitan	
Siapa yang jam segini bm bubur ayam?	

Bahasa gaul “bm” berasal dari frasa “banyak mau” yang mengalami proses pembentukan kata *acronym* dengan pengambilan fonem awal di setiap kata dasarnya untuk kemudian membentuk singkatan “bm”. Kata “bm” dalam cuitan

tersebut menjadi penanda bahwa penuturnya sedang menanyakan kepada anggota komunitas lain tentang apakah ada yang mungkin mempunyai keinginan yang sama seperti si penutur. Oleh karena itu, kata “bm” menjadi penanda untuk fungsi interaksional.

Tabel 9. Data Cuitan Ketujuh

Cuitan	
Sini ambil opsi ketiga aja, kane terus daritadi	
Bahasa gaul “kane” berasal dari kata dasar “anak” yang mengalami proses pembentukan kata <i>reversed form</i> yang mana susunan dari fonem di dalam kata tersebut dibalik atau ditukar posisinya tetapi tidak mengubah maknanya. Kata “kane” dalam	cuitan tersebut menjadi penanda bahwa penutur sedang meminta anggota komunitas lainnya untuk ikut mengambil opsi ketiga sebab opsi tersebut selalu memiliki hasil yang bagus atau enak. Oleh karena itu, kata “kane” menjadi penanda fungsi direktif.

Tabel 10. Data Cuitan Kedelapan

Cuitan	
Pukis sayangku?	
Bahasa gaul “pukis” berasal dari kata dasar “pukis” yang mengalami proses pembentukan kata <i>conversion</i> sehingga maknanya berubah jauh dari makna yang telah dicatat oleh EYD. Kata “pukis” memiliki makna kue yang dipanggang dalam cetakan berbentuk bulat, sementara setelah mengalami <i>conversion</i> , maknanya beruba	menjadi peluk <i>kiss</i> (peluk cium). Kata “pukis” dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa si penutur Tengah meminta anggota komunitas lain untuk memberikannya peluk dan <i>kiss</i> (cium). Oleh karena itu, kata “pukis” menjadi penanda fungsi direktif.

Tabel 11. Data Cuitan Kesembilan

Cuitan	Bahasa gaul
Keren, lehuga idenya	lehuga
Bahasa gaul “lehuga” berasal dari frasa “boleh juga” yang mengalami proses pembentukan kata <i>backformation</i> yaitu pemendekan dan menyisakan hanya suku kata terbelakangnya serta tidak membentuk	makna baru. Kata “lehuga” dalam cuitan ini menjadi penanda bahwa penutur sedang mengungkapkan rasa kagumnya kepada anggota komunitas lain. Oleh karena itu, kata “lehuga” menjadi penanda fungsi ekspresif.

Tabel 12. Data Cuitan Kesepuluh

Cuitan	
Eh mau IWIR juga	
Bahasa gaul “IWIR” berasal dari bahasa Arab yaitu kalimat “ <i>Inalillahi wa innailaihi raji’un</i> ” yang mengalami proses pembentukan kata <i>borrowing</i> sehingga kalimat tersebut dipinjam atau diserap ke dalam bahasa Indonesia informal, tetapi maknanya tidak berubah. Kata “IWIR”	dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa penuturnya ingin segera meninggalkan kehidupannya atau untuk konteks lebih lanjutnya, ingin meninggal dunia. Oleh karena itu, kata “IWIR” menjadi penanda fungsi kontekstual.

Tabel 13. Data Cuitan Kesebelas

Cuitan	
Nonton aja seneng, giliran disuruh sabskreb dia nggak mau	
Bahasa gaul “sabskreb” berasal dari bahasa Inggris yaitu kata “ <i>subscribe</i> ” yang mengalami proses pembentukan kata <i>borrowing</i> sehingga kata tersebut dipinjam atau diserap menjadi bahasa Indonesia informal tanpa mengubah makna aslinya. Kata “sabskreb” dalam cuitan tersebut	menjadi pendanda bahwa si penutur sedang memberikan informasi bahwa ada individu lain yang sulit untuk berlangganan atau <i>subscribe</i> pada sebuah kanal siaran atau kanal menonton tertentu. Oleh karena itu, kata “sabskreb” menjadi penanda fungsi informasional.

Tabel 14. Data Cuitan Keduabelas

Cuitan	
kromboloni tolong diceritain dong kl boleh tau	
Bahasa gaul “kromboloni” berasal dari kata dasar “kromboloni” yang mengalami proses pembentukan kata <i>conversion</i> sehingga maknanya bergeser jauh dari makna aslinya. Kata “kromboloni” memiliki makna kue khas negara Prancis, tetapi setelah mengalami <i>conversion</i> ,	maknanya berubah menjadi kronologi. Kata “kromboloni” dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa si penutur meminta agar anggota komunitas lain menceritakan kronologi suatu kejadian padanya. Oleh karena itu, kata “kromboloni” menjadi penanda fungsi direktif.

Tabel 15. Data Cuitan Ketigabelas

Cuitan	
Hei ini udah rebes mainnya?	
Bahasa gaul “rebes” berasal dari kata dasar “beres” yang mengalami proses pembentukan kata <i>reversed form</i> yang mana susunan dari fonem di dalam kata tersebut dibalik atau ditukar posisinya tetapi tidak mengubah maknanya. Kata “rebes” dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa si	penutur sedang bertanya pada anggota komunitas lain tentang apakah sudah berakhir atau belumnya suatu permainan yang sedang berlangsung dan dilewatkan oleh penutur. Oleh karena itu, kata “rebes” jadi penanda fungsi interaksional.

Tabel 16. Data Cuitan Keempat Belas

Cuitan	
banyak omong gini biasanya malah yang paling semangat www	
Bahasa gaul “www” berasal dari kata dasar “www” yang mengalami proses pembentukan kata <i>conversion</i> sehingga maknanya bergeser jauh dari makna aslinya. Kata “www” memiliki makna <i>world wide web</i> yang berkaitan dengan internet dan jejaring sosial, tetapi setelah mengalami <i>conversion</i> , maknanya berubah menjadi <i>was</i>	<i>wes wos</i> yang berarti basa-basi. Kata “www” dalam cuitan tersebut menjadi penanda bahwa si penutur sedang memberikan informasi bahwa anggota komunitas yang banyak berbicara justru merupakan individu yang paling semangat untuk berbasa-basi. Oleh karena itu, kata “www” menjadi penanda fungsi informasional.

Tabel 17. Data Cuitan Kelimabelas

Cuitan	
Bibi nongkrong di sutet mana sih?	
Bahasa gaul “sutet” berasal dari frasa “saluran ultra tegangan tinggi” yang	mengalami proses pembentukan kata <i>acronym</i> dengan pengambilan fonem awal di

setiap kata dasarnya untuk kemudian membentuk akronim “sutet”. Kata “sutet” menjadi penanda bahwa si penutur sedang bertanya di mana posisi anggota komunitas lainnya sebab kecepatan internet yang bersangkutan terhitung di atas rata-rata. Oleh karena itu, kata “sutet” menjadi penanda fungsi interaksional.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, bahasa gaul terbukti bersifat dinamis dan anggota komunitas akan memastikan untuk selalu memperbarui istilah serta menggunakannya ketika ada kesempatan, didukung dengan proses pembentukan kata pada penelitian ini yang didominasi oleh *conversion* yang berkaitan dengan banyaknya perluasan atau bahkan perubahan makna dari suatu kata dan hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Sudadi, 2021). Kemudian, terdapat penemuan baru bahwa fungsi bahasa gaul banyak didominasi oleh penanda fungsi direktif dan interaksional. Hal ini dapat terjadi dalam komunitas permainan peran karena komunitas tersebut memang mengharuskan anggotanya untuk saling berinteraksi dan bertukar perintah sehingga kebanyakan dari evolusi bahasa gaul dipergunakan untuk menandai fungsi sebagai penyampaian sebuah perintah atau permintaan serta untuk menandai fungsi sebagai tutur sapa antar anggota.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas permainan peran pada agensi tertutup di media sosial X memiliki penggunaan bahasa gaul yang khas dan bervariasi. Penelitian deskriptif kualitatif ini menemukan bahwa proses pembentukan kata dalam bahasa gaul didominasi oleh *conversion*, di mana makna kata berubah dari yang asli. Adapun fungsi utama dari penggunaan bahasa gaul dalam komunitas ini adalah untuk tujuan direktif dan "interaksional," yang mencerminkan kebutuhan anggota komunitas untuk saling berinteraksi dan bertukar perintah. Temuan

ini memperlihatkan bahwa bahasa gaul bersifat dinamis dan terus diperbarui oleh para pengguna untuk menjaga relevansi dan ikatan komunitas.

Penelitian ini memberikan kontribusi langsung terhadap pengembangan variasi bahasa dan penggunaannya sebagai alat komunikasi tertulis dan diharapkan dapat membantu siapa saja yang hendak mempelajari dinamika perkembangan bahasa serta evolusi fungsi penggunaannya dalam komunikasi, terutama pada media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Hikaru Venus & Sumaryanti, Indri Utami. (2022). Studi deskriptif self-presentation pada roleplayer di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 1–6. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i1.662>
- Azwar, S. (2016). *Metode penelitian psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Al-Ma'ruf, A. I., Arifin, Z., & Nugrahani, F. (2024). *Exploring ethical frontiers: Moral dimensions in the tapestry of contemporary Indonesian literature*. *Studies in English Language and Education*, 11(1), 578-604. <https://doi.org/10.24815/siele.v11i1.35142>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Darwisy, G. D., Wuryaningrum, R., & Syukron, A. (2023). Wacana direktif dalam video iklan pada channel YouTube Agung Hapsah. *Lingua Skolastika*, 2(1), 1–10. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/LF>
- Febriana, I., Simamora, E., Hombing, E. U. B., Siahaan, S. K. A., Muntaza, K. R., & Manalu, M. E. (2024). Penyerapan bahasa gaul dalam bahasa Indonesia pada iklan dan pemasaran produk. *Jiic*, 1. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>

- Irawan, S., Sudika, N., & Hidayat, R. (2020). Karakteristik bahasa gaul remaja sebagai kreativitas berbahasa Indonesia pada komentar status inside Lombok di Instagram. *Bastrindo*, 1.
- Jadidah, I. T., Pramudita, V. P., Kiftiah, M., Bela, S., & Isnaini, F. (2023). Analisis penggunaan bahasa gaul terhadap bahasa Indonesia di kalangan remaja. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(02), 214–220. <https://doi.org/10.62668/significant.v2i02.860>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *KAMPRET*, 1(2), 1–10. www.plus62.isha.or.id/index.php/ka_mpret
- Noermanzah. (2019). *Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian*.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif: dalam penelitian pendidikan bahasa*. UNS Press.
- Parid, M. (2020). Relevansi komunikasi pembelajaran dengan materi bahan ajar SD/MI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6.
- Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis-jenis komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrсс>
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan roleplay dalam media sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2.
- Prayudi, S., & Nasution, D. W. (2020). Ragam bahasa dalam media sosial Twitter: kajian sosiolinguistik. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 269.
- Sabrina, A. N. (2021). Slang internet mengandung campur-kode bahasa Inggris dan Indonesia yang digunakan oleh milenial di Twitter. *Kandai*, 17(2), 153. <https://doi.org/10.26499/jk.v17i2.3422>
- Sahardin, R., Hudiya, S., & Iskandar, A. S. (2020). An investigation of word formation processes of Indonesian slang words. In *Humanities & Social Sciences Reviews* (Vol. 8, Issue 3). Maya Global Education Society. <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8322>
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive gamification learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Septiana, F. D., Amilia, F., & Anggraeni, A. W.. (2024). Modifikasi fonologis bahasa prokem di media social (Tiktok, Instagram, X, dan Youtube). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 72-82.
- Sudadi. (2021). Techniques for word formation of Indonesian slang and the its use of the advertisements in social media. *Jalabahasa*, 7.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaeman, A. (n.d.). *Bahasa slang generasi muda dalam media sosial di era milenial*. 2019. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/s_emiba
- Yule, G. (2010). *The study of language*. Cambridge Univeristy Press.