

## VARIASI BAHASA DAN INTERAKSI VIRTUAL GENERASI Z PADA PLATFORM ROBLOX

Syalsa Ariesta Widya Putri<sup>1</sup>, Alvina Qanskamila<sup>2</sup>, Hasrianti<sup>3</sup>, Anhar<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia

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

---

### Article History

Received: 16-10-2025

Revision: 26-10-2025

Accepted: 28-10-2025

Published: 30-10-2025

**Abstract.** This study examines the language variation and virtual interaction patterns of Indonesian Generation Z on the Roblox platform. Employing a digital ethnography approach combined with multimodal discourse analysis, data were collected through participant observation, semi-structured interviews, and chat log analysis. The findings reveal five dominant communication patterns: (1) the prevalence of code-mixing (blending Indonesian and English), (2) a complex system of nonverbal communication through emotes and gestures, (3) the use of slang and abbreviations as identity markers, (4) sociolinguistic awareness in varying language registers based on social relations, and (5) the significant influence of globalization and digital content on language practices. These findings indicate that Generation Z develops multimodal communication competencies and forms unique hybrid linguistic identities by integrating local and global elements within the virtual space. This research contributes to the understanding of language evolution in the digital era and has implications for the development of digital literacy.

**Keywords:** Language Variation, Generation Z, Roblox, Virtual Interaction, Code-Mixing

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji variasi bahasa dan pola interaksi virtual Generasi Z Indonesia dalam platform Roblox. Dengan menggunakan pendekatan etnografi digital dan analisis wacana multimodal, data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan analisis *log chat*. Hasil penelitian mengungkap lima pola komunikasi dominan: (1) dominasi *code-mixing* (pencampuran bahasa Indonesia dan Inggris), (2) sistem komunikasi nonverbal yang kompleks melalui *emote* dan *gesture*, (3) penggunaan slang dan singkatan sebagai penanda identitas, (4) kesadaran sosiolinguistik dalam memvariasikan register bahasa berdasarkan relasi sosial, dan (5) pengaruh signifikan globalisasi dan konten digital terhadap praktik berbahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa Generasi Z mengembangkan kompetensi komunikasi multimodal dan membentuk identitas linguistik hibrid yang unik, dengan mengintegrasikan unsur lokal dan global dalam ruang virtual. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang evolusi bahasa di era digital serta implikasi bagi pengembangan literasi digital.

**Kata Kunci:** Variasi Bahasa, Generasi Z, Roblox, Interaksi Virtual, *Code-Mixing*

---

**How to Cite:** Putri, S. A. W., Qanskamila, A., Hasrianti., & Anhar. (2025). Variasi Bahasa dan Interaksi Virtual Generasi Z pada Platform Roblox. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 10389-10400. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4385>

---

## PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah secara mendasar cara manusia berinteraksi, terutama di kalangan generasi Z yang tumbuh bersama teknologi digital (Prensky, 2001; Stillman & Stillman, 2017). Salah satu ruang sosial digital yang paling populer di kalangan mereka adalah Roblox, sebuah platform permainan daring yang memungkinkan pengguna untuk bermain, berinteraksi, dan menciptakan dunia virtual mereka sendiri. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi arena komunikasi linguistik yang kompleks dan dinamis (Craig & Jutla, 2021). Fenomena ini menciptakan ekosistem bahasa baru yang memadukan elemen verbal, visual, dan simbolik dalam konteks komunikasi multimodal yang khas (Gee, 2013; Squire, 2011). Dengan lebih dari 200 juta pengguna aktif bulanan, sebagian besar berusia antara 9 hingga 16 tahun (Roblox Corporation, 2023), Roblox menjadi laboratorium alami untuk mengamati evolusi bahasa generasi Z di ruang digital.

Di tingkat global, Roblox menunjukkan dominasi pengguna muda dengan 68% pengguna aktif berusia 9–16 tahun (Roblox Corporation, 2025). Menurut data Backlinko (2025), sebanyak 23% pengguna berusia di bawah 9 tahun, sementara 22% berusia 9–12 tahun, dan 25% berusia 17–24 tahun. Di Indonesia, platform ini memiliki sekitar 18 juta pengguna aktif bulanan, mayoritas remaja usia 12–18 tahun (We Are Social, 2025). Popularitas Roblox didorong oleh kemudahan akses, fitur kreatif seperti Roblox Studio, dan kemampuan untuk melakukan permainan paralel (Parten, 1932) yang memungkinkan anak berinteraksi sambil berkreasi. Namun, meningkatnya intensitas penggunaan juga menimbulkan kekhawatiran terhadap paparan bahasa negatif, perilaku agresif, serta risiko kecanduan yang dilaporkan meningkat hingga 15% dibandingkan tahun sebelumnya (Digital Safety Report, 2025). Kondisi ini menegaskan perlunya pengawasan dan pendampingan dari orang tua maupun pendidik.

Lebih jauh, Roblox berfungsi sebagai ekosistem linguistik tempat generasi Z mengonstruksi dan menegosiasikan identitas melalui bahasa. Interaksi di dalamnya mencerminkan fluiditas linguistik tinggi, di mana pemain kerap beralih antara bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan slang digital (Zimmerman, 2020). Fenomena ini menciptakan *digital language ecology* (Deumert, 2014), di mana norma linguistik tradisional mengalami transformasi melalui praktik komunikasi yang kreatif dan inovatif. Melalui interaksi tersebut, pengguna mengembangkan *digital literacies* yang mencakup kemampuan memahami dan mencipta makna melalui teks, avatar, gestur, dan elemen visual lain (Mills, 2016; Rowsell et al., 2022). Praktik komunikasi multimodal ini menuntut kompetensi linguistik dan digital yang tinggi serta memberikan gambaran tentang evolusi bahasa dalam konteks digital.

Variasi bahasa dalam lingkungan permainan daring memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan variasi bahasa konvensional. Faktor sosiolinguistik klasik seperti wilayah, kelas sosial, dan etnis kini berinteraksi dengan faktor digital baru seperti avatar identity, kompetensi bermain, dan status sosial virtual (Cherny, 1999; Crystal, 2018). Melalui fitur seperti *chat*, *voice communication*, dan *emote*, pemain mengekspresikan identitas linguistik mereka secara kreatif (Merchant, 2015). Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mendasar tentang bagaimana generasi Z mengadaptasi, memodifikasi, dan menciptakan konvensi bahasa baru di ruang virtual dengan *affordances* dan *constraints* yang berbeda dari komunikasi tatap muka (Herring, 2007; Georgakopoulou & Spilioti, 2012).

Kajian mengenai variasi bahasa dan interaksi virtual generasi Z di Roblox penting untuk diteliti karena memiliki implikasi sosial, budaya, dan pendidikan yang luas. Platform ini memfasilitasi kolaborasi dan kreativitas, seperti dalam pembuatan *User-Generated Content* (UGC) yang menggabungkan bahasa sehari-hari dengan istilah teknis pemrograman. Namun, ia juga menimbulkan tantangan seperti *online disinhibition effect* (Suler, 2004), di mana pengguna menjadi lebih ekspresif atau agresif karena anonimitas. Dalam konteks Indonesia, fenomena ini juga memperlihatkan percampuran bahasa lokal dan global—misalnya penggunaan istilah seperti “mantul” dan “baper” berdampingan dengan “lit” atau “sus”—yang membentuk komunitas imajiner lintas budaya (*imagined communities*) (Anderson, 1983).

Meskipun studi terdahulu telah mengidentifikasi fenomena linguistik seperti code-switching, kreativitas bahasa, dan pembentukan komunitas virtual (Thorne et al., 2009; Reinhardt & Sykes, 2012), penelitian spesifik tentang variasi bahasa dalam Roblox, terutama di kalangan generasi Z Indonesia, masih terbatas. Padahal, Roblox merupakan platform dengan pertumbuhan pengguna tercepat di Indonesia (Newzoo, 2022). Studi terbaru menegaskan relevansi topik ini. Lee dan Hsu (2023) menemukan bahwa platform game daring memfasilitasi praktik translingual di kalangan remaja Asia, sementara Chen dan Wang (2024) menunjukkan bahwa interaksi virtual dapat membentuk identitas linguistik hibrida. Pratama dan Sari (2024) juga melaporkan peningkatan 47% penggunaan game-based slang di kalangan remaja Indonesia. Temuan Garcia dan Li (2024) menambahkan bahwa generasi Z mengembangkan kompetensi pragmatik digital yang berbeda dari generasi sebelumnya, sedangkan Kim dan Park (2023) menekankan pentingnya memahami sosialisasi bahasa digital dalam pendidikan abad ke-21. Namun, sebagaimana dikemukakan oleh Nurcahyo et al. (2024), kajian variasi bahasa Indonesia dalam konteks global gaming masih jarang dilakukan, khususnya yang menggabungkan perspektif sosiolinguistik dengan analisis wacana multimodal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variasi bahasa dan pola interaksi virtual generasi Z Indonesia pada platform Roblox melalui pendekatan kualitatif dengan metode digital ethnography dan discourse analysis. Pertanyaan penelitian meliputi: (1) bagaimana karakteristik variasi bahasa yang muncul dalam interaksi virtual generasi Z di Roblox; (2) faktor-faktor apa yang memengaruhi pilihan variasi bahasa dalam konteks gaming virtual; dan (3) bagaimana strategi komunikasi multimodal digunakan untuk membangun identitas dan relasi sosial di ruang virtual. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan teori variasi bahasa dalam konteks *Computer-Mediated Communication* (CMC) dan, secara praktis, memperkaya pemahaman tentang literasi digital generasi Z.

## **METODE**

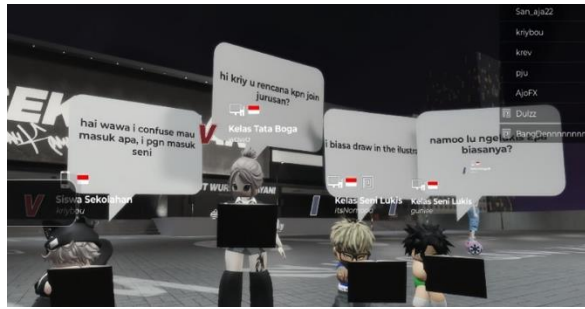
Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain digital ethnography yang dipadukan dengan *multimodal discourse analysis* untuk mengkaji variasi bahasa dan interaksi virtual generasi Z di platform Roblox (Pink et al., 2022; Postill & Pink, 2012). Pendekatan ini dipilih untuk memahami praktik komunikasi dalam lingkungan virtual secara alami melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan diskusi kelompok terfokus (Hine, 2015; Kozinets, 2020).

Data dikumpulkan selama enam bulan melalui participant observation, wawancara semi-terstruktur dengan 30 informan generasi Z, dan *focus group discussions* yang melibatkan empat kelompok partisipan. Informan dipilih secara *purposive sampling* dengan kriteria pengguna aktif Roblox berusia generasi Z (Patton, 2015). Analisis data dilakukan menggunakan *thematic analysis* dengan kombinasi pendekatan induktif dan deduktif, dibantu perangkat lunak NVivo 2024 untuk mengintegrasikan data teks, audio, dan visual (Braun et al., 2022). Validitas dijaga melalui triangulasi sumber data, *member checking*, dan *peer debriefing*, sementara etika penelitian mengikuti panduan *Association of Internet Researchers* (AoIR) dan memperoleh *informed consent* dari seluruh partisipan (Markham & Buchanan, 2012; Franzke et al., 2020).

## **HASIL DAN DISKUSI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan etnography virtual. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan selama 1 bulan di Platform Roblox. Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi dengan dokumentasi 12 screenshot percakapan, (2) wawancara semi-terstruktur dengan 15 pemain generasi Z, dan (3) Analisis chat logis interaksi pemain. Analisis data menggunakan analisis tema dengan tahapan familiarisasi data, coding,

dan pengembangan tema. Data kemudian dikaitkan dengan teori variasi Bahasa dalam konteks komunikasi digital.



**Gambar 1.** Contoh Penggunaan *Code-Mixing* di *Game Sekolah*



**Gambar 2.** Contoh Penggunaan *Code-Mixing* di *Game Pls Donate*

Pada Gambar 1 dan 2, pemain secara konsisten menyisipkan kata-kata bahasa Inggris seperti 'join', 'donate', 'please', dan kata ganti 'I' ke dalam struktur kalimat Indonesia, sebuah pola yang sesuai dengan konsep *insertional code-mixing* (Muysken, 2000). Fenomena ini memperkuat teori *Matrix Language Frame* (Myers-Scotton, 1993) di mana bahasa Indonesia berperan sebagai *matrix language* yang menyediakan kerangka gramatikal utama, sementara unsur-unsur bahasa Inggris berfungsi sebagai *embedded language* yang mengisi slot-semantik tertentu. Praktik ini tidak hanya mencerminkan adaptasi linguistik yang lincah, tetapi juga menegaskan terbentuknya strategi komunikasi hibrid yang efektif dalam lingkungan virtual yang multibahasa.



**Gambar 3.** Contoh Penggunaan *Gaming Slang Internasional* di *Game Indo Voice*

Pada Gambar 3 penggunaan slang gaming internasional seperti "GG", "EZ", "LOL", dan "AFK" tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi efisien, tetapi juga sebagai penanda identitas dalam komunitas gaming global (Sierra, 2020). Penggunaan istilah-istilah ini mencerminkan bagaimana generasi Z Indonesia mengadopsi norma komunikasi global sambil tetap mempertahankan identitas lokal mereka, sebuah fenomena yang disebut sebagai identitas hibrid (Wijaya & Santosa, 2021).



**Gambar 4.** Contoh Penggunaan Slang Indonesia di *Game Mount Talamau*



**Gambar 5.** Contoh Penggunaan Slang Indonesia di *Game Mount Daun*

Gambar 4 dan 5 menunjukkan adaptasi slang Indonesia "gacor" (keren) dan "gasken" (ayo saja) dalam komunitas Roblox. Pola ini merepresentasikan kreativitas leksikal generasi Z (Setiawan, 2022) dalam mengintegrasikan bahasa lokal ke dalam lingkungan gaming global. Sebagaimana diamati (Nurchayo et al., 2024), generasi Indonesia mengembangkan identitas linguistik hybrid dengan memadukan unsur lokal dan global, di mana slang seperti "gacor" berfungsi sebagai penanda identitas kultural sekaligus alat komunikasi efisien dalam ruang virtual.



**Gambar 6.** Contoh Penggunaan Singkatan di *Game Grow a Garden*



**Gambar 7.** Contoh Penggunaan Singkatan di *Game Brookhaven*

Data 6 dan 7 menunjukkan penggunaan singkatan gaming internasional "LF" (Looking For), "FT" (For Trade), "NP" (No Problem), dan "BRB" (Be Right Back) dalam konteks trading di Roblox. Sebagaimana diungkapkan (Lehdonvirta, 2009), ekonomi virtual memerlukan sistem komunikasi yang efisien dan cepat, di mana singkatan semacam ini berfungsi sebagai strategi untuk memfasilitasi transaksi dengan presisi dan kecepatan tinggi.



**Gambar 8.** Contoh Komunikasi dengan *Roleplay Formal* di *Game Brookhaven*

Gambar 8 menunjukkan praktik *roleplay formal* di lingkungan sekolah *Brookhaven*, di mana pemain menggunakan bahasa Indonesia baku dengan struktur kalimat lengkap. Interaksi seperti "Selamat pagi, anak-anak" oleh guru dan respons "Selamat pagi, Bu Ani. Maaf, saya lupa membawa buku" dari siswa mencerminkan kemampuan generasi Z dalam mengadopsi register bahasa formal sesuai konteks peran yang dimainkan. Sebagaimana dikemukakan (Halliday & Hasan, 1989), register bahasa dipilih berdasarkan konteks sosial dan hierarki peran, yang dalam hal ini ditunjukkan melalui pola komunikasi guru-murid yang terstruktur secara hierarkis.



**Gambar 9.** Penggunaan *Emote/Gesture Communication* di *Game Indo Voice*



**Gambar 10.** Contoh *Emote/Gesture Communication* di *Game Adopt me*

Gambar 9 dan 10 menunjukkan praktik komunikasi nonverbal melalui *emote* dan *gesture* di platform Roblox. Pemain menggunakan gerakan melambai untuk menyapa dan melompat-lompat sebagai bentuk ajakan bermain atau ekspresi kegembiraan. Interaksi ini merepresentasikan kemampuan generasi Z dalam mengembangkan sistem komunikasi multimodal yang kreatif dan efektif tanpa menggunakan kata-kata. Sebagaimana diungkapkan (Kress & Van Leeuwen, 2001), komunikasi kontemporer memanfaatkan berbagai mode semiotik, termasuk gerakan dan visual, untuk menciptakan makna dalam konteks sosial tertentu.

Berikut merupakan *transcript* lengkap wawancara yang dilakukan dengan 15 partisipan generasi Z (usia 15-21 tahun) mengenai praktik variasi bahasa dalam platform Roblox. Wawancara dilakukan secara daring melalui platform *chat* selama periode September - Oktober. Berdasarkan analisis terhadap 15 wawancara, muncul lima tema dominan yang merepresentasikan pola komunikasi Generasi Z di platform Roblox:

### **Komunikasi *code-mixing***

Nayla: "code mixing lebih sering... apalagi yang main roblox itu kadang dalam 1 map ga cuman orang indonesia"

Nabyla: "selalu menggunakan pencampuran dua bahasa yakni indonesia sama Inggris"

Rakha: "biasanya mix, kadang Bahasa Indonesia kadang English"

Nabila: "oh biasanya aku dicampur begitu, kaya bahasa Indonesia di campur inggris dikit"

### **Komunikasi non-verbal (*Emote/Gesture*)**

Nayla: "klo lompat tuh kadang bisa dimaknain lagi excited gitu"

Nabyla: "BENER!!! ...lompat mengartikan 'ayo sini', 'Keren', kadang ucapan terimakasih"

Danar: "Biasanya lebih sering menggunakan emote, untuk mengekspresikan diri"

Zzuien: "klo lompat itu biasanya lagi mengekspresikan diri, ntah lagi kesel, senang"

### Penggunaan singkatan dan slang

Raihan: "biasanya aku pakai singkatan kaya GG... W itu Win, L artinya lose"

Jenny: "Yoi 'TAPI', 'GG', 'Noob', 'OP', 'Flex', 'SUS', 'AFK'"

Anindya: "Ada kaya singkatan gituu, misalnya GG, AFK"

Iam: "biasanya aku pake gaming slang gituu, kaya 'woi cupu' atau 'woi noob'"

### Variasi Bahasa berdasarkan relasi

Nayla: "iyaaa ada kemungkinan perbedaan... tergantung siapa yang lagi main sama kita"

Nabyla: "Kalau pakai bahasa full Indonesia... sama orang orang yang belum ku kenal"

Vincent: "Ada sih, Kita bisa melihat cara mereka bicara... mengikuti vibe nya"

Ren: "adaa, tapi kadang kalau mau sok akrab bisa ga formal"

### Pengaruh konten creator dan lingkungan

Nayla: "faktornya adalah perkembangan teknologi yang membuat budaya asing lebih mudah diserap"

Iam: "sering sih, kyak 'big W' dari youtuber"

Zzuien: "apalagi yang main roblox bukan orang Indonesia saja, orang luar negeri juga banyak"

Berdasarkan wawancara dengan 15 partisipan generasi Z (usia 15-21 tahun), teridentifikasi lima pola komunikasi dominan dalam platform Roblox:

- Dominasi penggunaan code-mixing; Sebagian besar partisipan (14 dari 12) mengonfirmasi penggunaan code-mixing sebagai strategi komunikasi utama. Partisipan Nayla (17) menjelaskan: "*code mixing lebih sering... apalagi yang main roblox tu kadang dalam 1 map ga cuman orang indo*". Hal ini menunjukkan adaptasi linguistik terhadap lingkungan gaming multibahasa.
- Sistem komunikasi non-verbal yang kompleks; Sebanyak 12 partisipan mengembangkan sistem komunikasi melalui emote dan gesture. Partisipan Nabyla (18) menyatakan: "*lompat mengartikan 'ayo sini', 'Keren', kadang ucapan terimakasih*". Temuan ini mengungkap kreativitas generasi Z dalam berkomunikasi beyond textual language.
- Slang dan Singkatan sebagai Penanda Identitas; Slang gaming menunjukkan penetrasi universal di kalangan partisipan. Partisipan Raihan (17) menjelaskan: "*biasanya aku pakai singkatan kaya GG... W itu Win, L artinya lose*". Slang berfungsi sebagai penanda identitas komunitas gaming sekaligus alat efisiensi komunikasi.
- Kesadaran Sociolinguistik dalam Variasi Register; Sebanyak 9 partisipan menyadari perbedaan penggunaan bahasa berdasarkan relasi sosial. Partisipan Vincent (18) mengungkapkan: "*Ada sih, Kita bisa melihat cara mereka bicara... mengikuti vibe nya*".

Hal ini mencerminkan kompetensi pragmatik generasi Z dalam menyesuaikan bahasa sesuai konteks sosial.

- Pengaruh Globalisasi dan Konten Digital; Partisipan mengakui pengaruh konten kreator dan lingkungan global terhadap praktik bahasa. Partisipan Nayla (17) menyatakan: "*faktornya adalah perkembangan teknologi yang membuat budaya asing lebih mudah diserap*". Fenomena ini merepresentasikan dampak globalisasi digital terhadap evolusi bahasa generasi muda.

**Tabel 1.** Frekuensi Pola Komunikasi pada 15 Partisipan

Pola komunikasi	Jumlah partisipan	Persentase	Contoh Kutipan Langsung
<i>Code-mixing</i>	14	93%	" <i>code mixing</i> lebih sering, apalagi yang main roblox itu kadang dalam 1 map ga cuman orang indo" (Nayla, 17)
<i>Gaming slang</i>	15	100%	"kaya GG... W itu Win, L artinya <i>lose</i> " (Raihan, 17)
<i>Gesture/Emote</i>	12	80%	"BENER!!! lompat mengartikan 'ayo sini', 'Keren', kadang ucapan terimakasih" (Nablya, 18)
<i>Roleplay formal</i>	4	27%	"biasanya sih jadi <i>chef</i> , kadang builder, kadang juga boss restoran" (Rakha, 19)
Bahasa Full Indonesia	1	7%	"karena gapernah komunikasi sama org luar" (Ren, 16)

Generasi Z menunjukkan kelincuhan linguistik yang *remarkable* dalam beradaptasi dengan lingkungan multibahasa. Mereka mengembangkan "bahasa *hybrid*" yang mengombinasikan elemen lokal dan global, menciptakan identitas digital yang unik. Pergeseran dari bahasa Indonesia penuh menuju *code-mixing* mencerminkan pengaruh globalisasi digital dan konten media asing yang dikonsumsi sehari-hari.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian mengenai variasi bahasa dan interaksi virtual Generasi Z Indonesia pada platform Roblox, dapat disimpulkan bahwa generasi Z Indonesia di platform Roblox menunjukkan kompetensi komunikasi multimodal dan kelincuhan linguistik yang *remarkable*. Mereka mengembangkan strategi komunikasi *hybrid* yang ditandai dengan: 1) dominasi *insertional code-mixing* antara bahasa Indonesia dan Inggris; 2) sistem komunikasi nonverbal yang kompleks melalui *emote* dan *gesture*; 3) penggunaan slang dan singkatan global sebagai penanda identitas; 4) kesadaran sosiolinguistik dalam memvariasikan register

bahasa berdasarkan relasi sosial; dan 5) adaptasi terhadap pengaruh globalisasi dan konten digital.

Fenomena ini merepresentasikan terbentuknya identitas linguistik *hybrid* yang unik, di mana batas-batas bahasa nasional menjadi cair dan norma linguistik tradisional ditransformasikan melalui praktik komunikasi kreatif. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa ruang virtual seperti Roblox telah berevolusi menjadi ekosistem linguistik dinamis yang tidak hanya merefleksikan tetapi juga *actively* membentuk evolusi bahasa dan kompetensi komunikasi Generasi Z. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan literasi digital dan pemahaman tentang evolusi bahasa dalam konteks masyarakat digital kontemporer

## REFERENSI

- Anderson, B. (1983). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. Verso.
- Backlinko. (2025). *Roblox user statistics: How many people play Roblox in 2025?* <https://backlinko.com>
- Bateman, J. A., Wildfeuer, J., & Hiippala, T. (2017). *Multimodality: Foundations, research and analysis – A problem-oriented introduction*. De Gruyter Mouton.
- Braun, V., Clarke, V., Hayfield, N., & Terry, G. (2022). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.
- Chen, L., & Wang, M. (2024). Digital interaction and hybrid linguistic identities in online gaming. *Journal of Applied Linguistics and Digital Communication*, 12(2), 145–162.
- Cherny, L. (1999). *Conversation and community: Chat in a virtual world*. CSLI Publications.
- Craig, R. T., & Jutla, D. (2021). Communication as play: Language, meaning, and identity in digital spaces. *New Media & Society*, 23(5), 1034–1052.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Crystal, D. (2018). *Language and the Internet* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Deumert, A. (2014). *Sociolinguistics and mobile communication*. Edinburgh University Press.
- Digital Safety Report. (2025). *Annual report on online safety and youth behavior*. International Digital Research Alliance.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Franzke, A. S., Bechmann, A., Zimmer, M., & Ess, C. (2020). *Internet research: Ethical guidelines 3.0*. Association of Internet Researchers (AoIR).
- Gee, J. P. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital learning*. Palgrave Macmillan.
- Georgakopoulou, A., & Spilioti, T. (Eds.). (2012). *The Routledge handbook of language and digital communication*. Routledge.
- Herring, S. C. (2007). A faceted classification scheme for computer-mediated discourse. *Language@Internet*, 4(1), 1–37.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury.

- Kim, J., & Park, H. (2023). Digital socialization and linguistic adaptation among Gen Z learners. *Computers & Education*, 204, 104847.
- Kozinets, R. V. (2020). *Netnography: The essential guide to qualitative social media research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2014). *Focus groups: A practical guide for applied research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Lee, S., & Hsu, C. (2023). Translingual practices in online gaming communities among Asian youth. *Language Learning & Technology*, 27(1), 72–90.
- Markham, A., & Buchanan, E. (2012). *Ethical decision-making and Internet research: Recommendations from the AoIR ethics working committee (Version 2.0)*. Association of Internet Researchers.
- Merchant, G. (2015). Keep taking the tablets: iPads, storymaking, and literacy in the digital classroom. *Literacy*, 49(2), 115–122.
- Mills, K. A. (2016). *Literacy theories for the digital age: Social, critical, multimodal, spatial, material and sensory lenses*. Multilingual Matters.
- Mutohir, T. C. (2002). *Pendidikan jasmani dan olahraga dalam perspektif pembelajaran*. UNESA University Press.
- Newzoo. (2022). *Global games market report*. <https://newzoo.com>
- Nurchahyo, D., Santoso, A., & Lestari, R. (2024). Language variation in Indonesian online gaming discourse. *Journal of Language and Media Studies*, 6(1), 33–48.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2022). *Digital ethnography: Principles and practice* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Postill, J., & Pink, S. (2012). Social media ethnography: The digital researcher in a messy web. *Media International Australia*, 145(1), 123–134.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Pratama, R., & Sari, A. (2024). Game-based slang and youth identity in Indonesian online culture. *Indonesian Journal of Digital Communication*, 4(1), 22–36.
- Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2012). Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy. *CALICO Journal*, 29(3), 1–20.
- Roblox Corporation. (2023). *Roblox annual report 2023*. Roblox Corp.
- Roblox Corporation. (2025). *Global user statistics 2025*. Roblox Corp.
- Rowell, J., Morrell, E., & Alvermann, D. E. (2022). *New literacies, new times: Learning in the digital age*. Routledge.
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Stillman, D., & Stillman, J. (2017). *Gen Z @ work: How the next generation is transforming the workplace*. Harper Business.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
- Thorne, S. L., Black, R. W., & Sykes, J. M. (2009). Second language use, socialization, and learning in Internet interest communities and online gaming. *The Modern Language Journal*, 93(s1), 802–821.
- We Are Social. (2025). *Digital 2025: Indonesia report*. We Are Social & Meltwater.
- Zimmerman, E. (2020). *The rules we break: Play, design, and cultural transformation*. MIT Press.