

ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM KOMUNIKASI PEMAIN ONLINE GAME: STUDI PENGARUH SOSIAL

Anhar¹, Eva Celia Donita W², Felicia Muliadi³, Jill Valent⁴, Zellica Gani Hamidah⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia

Email: anhar@stiebalikpapan.ac.id

Article History

Received: 16-11-2025

Revision: 23-11-2025

Accepted: 26-11-2025

Published: 28-11-2025

Abstract. Online games have become a popular communication space for various age groups, forming unique patterns of language interaction among players. This study aims to analyse the use of Indonesian in online game player communication and examine the social influences that arise from such language practices. The research uses a qualitative descriptive method by observing player conversations, analysing the content of communication in the game, and reviewing the forms of language use that emerge, such as slang, abbreviations, code-mixing, and emotional expressions. The results show that players tend to use non-standard language, including slang and abbreviations, which affect the accuracy of Indonesian language usage. In addition, the use of foul language was also found to have a negative impact on the dynamics of interaction and communication culture in the gamer community. These findings indicate that language practices in online games not only reflect group identity but also influence the formation of attitudes and social relationships among players.

Keywords: Indonesian, Online Games, Communication, Social

Abstrak. *Online game* kini menjadi ruang komunikasi populer bagi berbagai kelompok usia, sehingga membentuk pola interaksi bahasa yang khas di antara pemainnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan Bahasa Indonesia dalam komunikasi pemain game online serta menelaah pengaruh sosial yang muncul dari praktik berbahasa tersebut. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengamati percakapan pemain, menganalisis konten komunikasi dalam permainan, serta meninjau bentuk-bentuk penggunaan bahasa yang muncul, seperti bahasa gaul, singkatan, campur kode, dan ekspresi emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain cenderung menggunakan ragam bahasa yang tidak baku, termasuk bahasa gaul dan istilah singkat yang memengaruhi ketepatan penggunaan Bahasa Indonesia. Selain itu, ditemukan pula penggunaan bahasa kasar yang dapat berdampak negatif pada dinamika interaksi dan budaya komunikasi di komunitas *gamer*. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik berbahasa dalam game online tidak hanya mencerminkan identitas kelompok, tetapi juga berpengaruh pada pembentukan sikap dan hubungan sosial di antara pemain.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, *Game Online*, Komunikasi, Sosial

How to Cite: Anhar., Donita W, E. C., Muliadi, F., Valent, J., & Hamidah, Z. G. (2025). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Komunikasi Pemain *Online Game*: Studi Pengaruh Sosial. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 11155-11163. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4558>

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, termasuk dalam permainan daring yang kini menjadi salah satu ruang interaksi sosial terbesar. Indonesia, sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbesar keempat di dunia, mencatat lebih dari 210 juta pengguna aktif dengan tingkat partisipasi game online mencapai 76% dari total populasi digital (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023). Kondisi ini menghadirkan ruang komunikasi virtual yang dinamis, di mana bahasa Indonesia digunakan sebagai medium utama, tetapi mengalami berbagai bentuk adaptasi akibat budaya digital yang berkembang pesat (Crystal, 2021; Thurlow & Mroczek, 2011).

Penelitian mengenai bahasa dalam konteks digital sebelumnya telah membahas variasi linguistik di media sosial (Androutsopoulos, 2014) serta pembentukan identitas melalui bahasa di ruang virtual (Squire, 2017). Studi spesifik mengenai komunikasi dalam game online juga dilakukan oleh Chen (2019) dan Steinfield et al. (2018), namun sebagian besar kajian tersebut berfokus pada konteks Barat. Di Indonesia, penelitian Nugroho dan Sari (2022) telah mengidentifikasi ciri-ciri linguistik dalam percakapan pemain game online, tetapi belum mengaitkan temuan tersebut dengan aspek pengaruh sosial secara mendalam. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menelaah bagaimana dinamika sosial dalam komunitas game online memengaruhi pola penggunaan bahasa Indonesia, terutama dalam kaitannya dengan evolusi dan pemertahanan bahasa nasional di ruang digital.

Penggunaan bahasa Indonesia dalam komunikasi pemain game online memperlihatkan adanya penyederhanaan struktur bahasa sekaligus kreativitas linguistik melalui penggunaan slang, singkatan, hingga campur kode (Rahardjo, 2023). Interaksi sosial dalam komunitas gamer membentuk norma komunikasi baru yang dapat mempengaruhi kompetensi berbahasa, terutama pada generasi muda yang mencakup 68% dari total pemain game online di Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2023). Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengenai apakah praktik komunikasi tersebut berkontribusi pada penurunan kualitas penggunaan bahasa baku atau menjadi bentuk inovasi linguistik yang wajar dalam perkembangan bahasa.

Penelitian ini bertujuan menganalisis pola penggunaan bahasa Indonesia dalam komunikasi pemain game online serta mengkaji mekanisme pengaruh sosial yang membentuk pola tersebut (Anhar et al., 2024). Studi ini mengeksplorasi variasi linguistik, strategi komunikasi, dan dampak sosial dari interaksi dalam game online menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain etnografi digital. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, analisis konten percakapan in-game, dan wawancara mendalam dengan pemain aktif dari berbagai komunitas game online di Indonesia. Hasil penelitian diharapkan memberikan

pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika bahasa Indonesia di ruang digital serta implikasinya bagi pengembangan kebijakan bahasa nasional di era teknologi informasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain survei eksploratif dan pendekatan etnografi digital untuk mengkaji penggunaan bahasa Indonesia dalam komunikasi pemain game online secara mendalam. Pendekatan kualitatif digunakan karena memungkinkan peneliti memahami makna subjektif, pengalaman, dan praktik komunikatif partisipan dalam konteks sosial-digital, bukan melalui data numerik. Etnografi digital dipilih karena sesuai untuk meneliti interaksi dan budaya yang terbentuk di lingkungan virtual sambil tetap mempertahankan konsep dasar etnografi tradisional yang berorientasi pada pemahaman konteks (Pink et al., 2022; Hjorth et al., 2021). Lokus penelitian berfokus pada empat jenis game online populer di Indonesia—MOBA (*Mobile Legends*, *Dota 2*), *Battle Royale* (*PUBG Mobile*, *Free Fire*), MMORPG (*Ragnarok X*, *Lost Saga*), dan *Roblox*—yang dipilih karena memiliki intensitas komunikasi tinggi dan dihuni oleh pemain dengan karakteristik demografis yang beragam. Partisipan penelitian merupakan remaja berusia 17–20 tahun yang aktif bermain game online minimal dua jam per hari selama satu bulan terakhir.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipatif dalam permainan, dokumentasi percakapan melalui tangkapan layar interaksi pemain di ruang chat atau komentar, dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan terhadap perilaku linguistik pemain remaja dalam sesi permainan. Dokumentasi difokuskan pada contoh percakapan in-game untuk mengidentifikasi penggunaan bahasa gaul, singkatan, dan campur kode. Wawancara mendalam dilakukan terhadap satu informan utama berusia 17 tahun untuk menggali perspektif personal mengenai kebiasaan berbahasa, motivasi bermain, dan bentuk pengaruh sosial dalam interaksi gim. Informan tersebut merupakan pemain individu yang tidak tergabung dalam komunitas formal, namun aktif berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan, khususnya dari wilayah Kalimantan.

HASIL DAN DISKUSI


Setelah wawancara yang kami lakukan terhadap beberapa remaja berkisar usia 17-18 tahun, mayoritas dari mereka menghabiskan waktu di sela kesibukan mereka sebagai siswa untuk bermain berbagai macam game, salah satunya adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Game ini sudah lama meraih popularitas di berbagai belahan dunia, terutama di Asia Tenggara dan hadir menemani para pemainnya dalam mengisi waktu kosong juga untuk

bersenang-senang dengan teman bermain. Awalnya, mayoritas pemain berusia belasan tahun yang mulai duduk di bangku Sekolah Dasar sampai di usia kategori dewasa. Seiring berjalannya waktu, usia para pemain semakin beragam karena kemudahan aksesibilitas hingga sekarang terlihat anak-anak usia berkisar 6-7 tahun juga mulai ikut memainkannya.




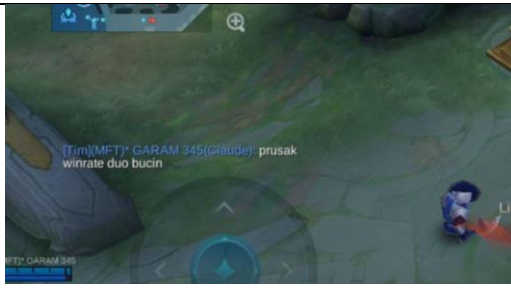
MLBB termasuk ke dalam genre permainan kompetitif *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), menerapkan sistem pertarungan 5 vs 5 dan setiap pemain harus memilih satu Hero dengan kemampuan berbeda yang akan ditempatkan di lane masing-masing. Sistem permainan ini melibatkan masing-masing tim saling menyerang, membunuh Hero lawan, meruntuhkan tower lawan dan terakhir menghancurkan markas lawan. Tidak hanya sekedar bertarung, kemampuan memprediksi gerakan lawan dan penguasaan Hero dibutuhkan demi memperbesar peluang kemenangan. Komunikasi antar pemain juga tak kalah penting, setiap anggota tim bisa berkomunikasi lewat audio dan room chat. Dikarenakan tim seringkali terbentuk dari anggota dengan kemampuan berbeda, terkadang tiap pemain berusaha melawan musuh juga harus menghadapi anggota tim dengan kemampuan yang cenderung kurang ahli yang kemudian menjadikan emosi sebagai faktor utama terlibatnya kata-kata umpatan, cacian serta makian dalam berkomunikasi sepanjang permainan berlangsung. Dari hasil observasi percakapan di ruang komentar game online, ditemukan adanya penggunaan kata-kata kasar, umpatan, dan ejekan yang muncul saat pemain mengalami kekalahan atau ketegangan permainan. Fenomena ini menunjukkan adanya normalisasi perilaku verbal agresif di lingkungan digital, di mana pemain merasa lebih bebas mengekspresikan emosi dibandingkan di dunia nyata. Namun, tidak semua bentuk komunikasi bersifat negatif; beberapa pemain juga menunjukkan dukungan timbal balik, kerja sama, dan solidaritas tim melalui kata-kata penyemangat atau strategi yang disampaikan dengan sopan.

Berikut merupakan beberapa hasil data yang dapat mewakili atau menggambarkan penggunaan kata dan kalimat dalam game.

Tabel 1. Penggunaan Kata dan Kalimat dalam Game

No	Daftar kata/kalimat	Keterangan	Bukti
1.	By one	Satu lawan satu, seringkali digunakan untuk menantang pemain lain	

2.	Ijin afk	Izin untuk “Away From Keyboard” atau meninggalkan permainan karena pemain ingin melaksanakan ibadah	
3.	GG	“Good game” yang artinya permainan yang bagus, pujian bagi pemain dengan skill hebat	
4.	Mabar	Singkatan dari main bareng, mengajak pemain lain untuk bermain bersama	
5.	Jaga kesehatan jangan begadang terus	Peringat baik, pemain mengingatkan kepada sesama untuk tidur tepat waktu	
6.	Jago amat kagura	Pujian teruntuk pemain lain dengan cara permainan yang menurutnya impresif	

7.	Late game	Memasuki tahap akhir dalam permainan, biasanya dimulai dari menit ke-12 sampai pertandingan berakhir	
8.	F kagura	Spell f (flicker) atau kabur telah terpakai oleh hero musuh dengan role mage, menginformasikan tim akan kondisi hero lawan	
9.	All in	Tim mengerahkan seluruh kemampuan untuk satu tujuan sama, yaitu mendominasi pertandingan	
10.	Winrate	Persentase kemenangan, sebagian pemain berusaha untuk menaikkan persentase setinggi mungkin demi terlihat bagus di profil pribadi	

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pemain game online menggunakan beragam bentuk kosakata, mulai dari istilah khas komunitas gamer hingga ungkapan positif. Pada beberapa interaksi, seperti yang terlihat pada gambar 1.1, muncul kosa kata yang umum digunakan dalam *game* MOBA dan menjadi bagian dari identitas komunikasi para pemain. Sementara itu, temuan pada gambar 1.6 menunjukkan adanya ungkapan pujian dan komentar suportif yang disampaikan pemain ketika permainan berlangsung kondusif. Bahasa positif seperti ini tidak mengandung unsur kasar dan dianggap aman digunakan, baik dalam ruang chat maupun komunikasi suara, sehingga dapat membangun suasana permainan yang lebih ramah dan kolaboratif.

Pola komunikasi tidak selalu bersifat positif. Dalam sejumlah situasi permainan yang penuh tekanan, pemain juga menunjukkan kecenderungan menggunakan kata-kata kasar berupa umpatan, makian, bahkan hinaan yang menyinggung identitas pribadi seperti suku atau agama. Praktik komunikasi agresif ini muncul tanpa mempertimbangkan siapa lawan bicaranya, dan dapat berlangsung sepanjang pertandingan hingga permainan berakhir, baik saat pemain menang maupun kalah. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan gaya bahasa yang dipengaruhi oleh dinamika emosi dan kompetisi di dalam permainan.

Analisis terhadap pola tersebut mengungkap bahwa penggunaan bahasa para pemain dipengaruhi oleh dua faktor utama: kondisi sosial dalam permainan dan norma komunikasi yang berkembang dalam komunitas *gamer*. Ketika interaksi berlangsung harmonis, pemain cenderung menyesuaikan diri dengan norma positif yang mendorong kerja sama. Sebaliknya, ketika muncul tekanan, provokasi, atau persaingan tinggi, sebagian pemain mengikuti norma negatif yang telah mengakar kuat di banyak komunitas game online, sehingga penggunaan bahasa kasar menjadi pola yang dianggap “wajar”. Temuan ini menegaskan bahwa pengaruh sosial dalam komunitas virtual memiliki peran besar dalam membentuk praktik berbahasa para pemain, baik ke arah positif maupun negatif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama para narasumber, dijelaskan bahwa selama permainan berlangsung mereka juga terkadang menyebutkan dan mendapatkan kata-kata mulai dari pujian, perintah hingga makian yang bisa mempengaruhi proses bermain. Berawal dari cara bermain anggota tim dan alur permainan tidak sesuai dengan kemauan pribadi yang bisa membuka peluang lebih besar menuju kekalahan, ditambah keunggulan tim musuh membuat pikiran dan mental tertekan sehingga menjadi salah satu faktor utama bagi pemain untuk melontarkan kata-kata kasar. Hal ini kerap kali terjadi oleh remaja manapun dikarenakan pola pikir akan semakin dewasa dan bertambahnya umur maka semakin leluasa diri mereka untuk berbahasa apa saja, terlebih juga karena tidak adanya kehadiran dan tidak merasa perlunya pengawasan oleh orang yang lebih dewasa.

Penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang negatif dapat mempengaruhi pembentukan karakter dan gaya bahasa seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hurlock (2011), pengalaman dan lingkungan sosial remaja sangat berperan dalam membentuk perilaku mereka, termasuk kecenderungan untuk meniru perilaku yang sering dilihat. Selain itu paparan unsur penggunaan bahasa Indonesia yang kasar dapat menurunkan rasa toleransi seseorang terhadap sesama dan mengurangi kesopanan dalam berinteraksi, terutama ketika berbicara dengan orang dewasa. Seseorang yang terbiasa dengan suasana penuh emosi dalam permainan seringkali menjadi temperamental tanpa mempertimbangkan etika dan usia lawan bicaranya. Hal ini

sejalan dengan pendapat Santrock (2018), media digital yang mengandung kekerasan dapat mempengaruhi perkembangan moral dan kontrol emosi remaja. Termasuk game online juga dapat membentuk kebiasaan seseorang menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sopan, karena berinteraksi dengan pemain dari berbagai latar belakang yang berbeda, mereka kerap menyerap kosakata baru yang tidak pantas untuk diucapkan (Sari & Wibowo, 2020).

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa interaksi dalam game online telah menjadi ruang sosial yang turut membentuk cara pemain menggunakan bahasa Indonesia. Melalui analisis terhadap variasi linguistik, strategi komunikasi, serta pola interaksi antarpemain, terlihat bahwa penggunaan bahasa dalam game berkembang mengikuti dinamika komunitas dan intensitas relasi sosial yang terbentuk di dalamnya. Temuan dari observasi, analisis percakapan, dan wawancara menunjukkan bahwa bahasa gaul, singkatan, serta ungkapan khas game menjadi bagian dari identitas pemain dan memengaruhi cara mereka berkomunikasi di luar konteks permainan. Fenomena ini semakin kuat seiring bertambah luasnya rentang usia pemain, termasuk anak-anak yang mulai terlibat karena tingginya aksesibilitas gim digital. Secara keseluruhan, penelitian ini memperjelas bahwa praktik komunikasi dalam komunitas game online tidak hanya mencerminkan perubahan sosial di era digital, tetapi juga berperan dalam mendorong evolusi penggunaan bahasa Indonesia melalui proses adaptasi, kreativitas, dan pembentukan identitas linguistik baru.

REFERENSI

- Anhar, A., Tasya, T., Selviana, S., & Tanjung, K. (2024). Peran Komunikasi Verbal dan Nonverbal Dalam Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Resiliensi Mahasiswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7191–7198. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2094>
- Anhar, A., Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang di Komunitas Gamer Indonesia: Perspektif Sociolinguistik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3821-3829
- Balqis, A., Ajiziyah, N., & Indri Tiara Peprianti, Anhar. (2024). Analisis Perbandingan Peranan Tagline Pada Iklan Le Minerale Dan Aqua Terhadap Brand Aweraness Kota Balikpapan. *YUME: Journal of Management*, 7(3), 1142-1150
- Puspita, E. K., Tsalisa, S., Pranata, R., & Anhar. (2024). Dosen Otoritatif: Analisis Persepsi Mahasiswa STIE Balikpapan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6201–6208. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1958>
- Septiani, S., Ramadhany, C. L., Putri, S. A., & Anhar, A. (2024). Koherensi dan Kejelasan Kalimat dalam Surat Perjanjian Kerjasama: Pendekatan Linguistik dan Legal. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6162-6167

- Putri, R. (2019). Analisis Code-Switching Mahasiswa dalam Komunikasi Akademik di Universitas Indonesia. *Jurnal Linguistik Terapan Indonesia*, 5(1), 45-56.
- Androutsopoulos, J. (2014). Networked multilingualism: Some language practices on Facebook and their implications. *International Journal of Bilingualism*, 19(2), 185-205.
- Crystal, D. (2021). *The Cambridge encyclopedia of language*. Cambridge University Press.
- Danesi, M. (2021). *Digital discourse: Communication in the new media age*. Springer.
- Gretzel, U., & Yoo, K. H. (2019). Use and impact of online travel reviews. *Information and Communication Technologies in Tourism 2008*, 35-46.
- Thurlow, C. (2018). Digital discourse: Locating language in new/social media. *Annual Review of Applied Linguistics*, 38, 129-143.
- We Are Social. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. Global Digital Report.
- Wijaya, I., & Santosa, R. (2021). Kreativitas bahasa generasi Z dalam media sosial: Tinjauan sosiolinguistik. *Linguistik Indonesia*, 39(1), 45-62.
- Yus, F. (2018). Identity-related issues in digital communication. In D. Crystal (Ed.), *Internet linguistics* (pp. 89-118). Routledge.
- Zappavigna, M. (2018). *Searchable talk: Hashtags and social media metadiscourse*. Bloomsbury Academic.
- Indah, S., Amelia, P. K., Desti Y. J., & Ersi P. N. (2025). Penyimpangan Bahasa Anak di Bawah Umur dalam komunikasi Game Online. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2101.
- Defika F., Janiar S., Muhammad F. R, nazwa F., & Ramdani S. (2023). Krisis Perkembangan Bahasa Sebab Hadirnya Game Online. *Jurnal Sosial dan Sains*, 3(6), 638.
- Nazwa Mustika, Janinta Br Ginting, & Gustianingsih. (2022). Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak.
- Yoni A. (2019). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education
- Sari, D., & Wibowo, A. (2020). "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Sosial Anak." *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Anak Indonesia*, 5(2), 45-53