

ANALISIS SOSIOLEK BAHASA PADA KOMUNITAS ROBLOX: RAGAM SLANG SEBAGAI KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL

Dewi Anggraini¹, Falina Noor Amalia²

¹² Universitas Tridianti

E-mail : dewi19012016@gmail.com, faalinanoor@univ-tridianti.ac.id

Abstrac

This research examines the use of slang in the Roblox community as part of digital identity construction and sociolect practices within online communication spaces. The phenomenon emerges through virtual interactions that develop a distinctive linguistic pattern, where non-standard expressions function as indicators of membership, social hierarchy, and cultural affiliation among players. A descriptive qualitative approach was applied using documentation of conversations, non-participatory observation, and screenshots collected from the Discord server "YAHAYUK Community." Data were analyzed based on meaning, social functions, and usage context, supported by source and methodological triangulation to ensure validity. Findings reveal 25 recurring slang terms, including carry, bacon, robux, push, summit, and AFK, functioning to support communication efficiency, gameplay coordination, status markers, digital economic identity, and group solidarity. These linguistic forms are both pragmatic and symbolic, reinforcing norms, shared knowledge, and interpersonal relations within the gaming community. Thus, slang usage in the Roblox environment forms a digital sociolect that represents group identity, social structure, and a distinctive communication culture in virtual spaces. Language transcends its instrumental role and becomes a medium for identity formation, social bonding, and cultural practice within online game communities.

Keywords: *digital sociolect, slang, Roblox, digital identity, online gaming community*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penggunaan ragam slang dalam komunitas Roblox sebagai bagian dari konstruksi identitas digital dan praktik sosiolek dalam ruang komunikasi daring. Fenomena ini muncul seiring meningkatnya interaksi virtual yang membentuk pola bahasa khas komunitas, di mana istilah-istilah nonbaku digunakan untuk menegaskan keanggotaan, hierarki sosial, serta afiliasi budaya digital antarpemain. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui dokumentasi percakapan, observasi non-partisipatif, dan tangkapan layar pada server Discord "YAHAYUK Community". Data dianalisis berdasarkan makna, fungsi sosial, dan konteks penggunaan bahasa, serta divalidasi menggunakan triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan kelayakan dan keabsahan data. Hasil penelitian menemukan 25 istilah slang yang muncul secara berulang, seperti *carry, bacon, robux, push, summit*, dan *AFK* yang berfungsi untuk efektivitas komunikasi, koordinasi permainan, penanda status, identitas ekonomi digital, serta solidaritas kelompok. Ragam bahasa ini tidak hanya bersifat pragmatis, tetapi juga simbolik karena digunakan untuk membangun kekompakan komunitas, mengatur norma sosial, dan memperkuat relasi interpersonal dalam ekosistem permainan daring. Dengan demikian, penggunaan slang pada komunitas Roblox membentuk sosiolek digital yang menjadi representasi

identitas kelompok, simbol keanggotaan, serta budaya komunikasi yang khas dalam ruang virtual. Bahasa tidak lagi dipahami sebagai alat penyampaian pesan semata, tetapi sebagai instrumen pembentuk identitas, struktur sosial, dan praktik budaya digital di lingkungan komunitas game daring.

Kata Kunci: sosiolek digital, slang, Roblox, identitas digital, komunitas game daring

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi secara fundamental. Kehadiran internet dan platform digital membentuk ruang baru bagi pembentukan relasi sosial yang tidak lagi terikat oleh jarak geografis. Hal ini juga sependapat dengan (Matrood, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa di komunitas daring membantu individu menegosiasikan identitas sosial dan ekspresi diri melalui variasi bahasa, seperti gaya penulisan, penggunaan emoji, dan jargon komunitas online yang adaptif terhadap konteks platform digital. Komunikasi kini dapat berlangsung secara simultan di seluruh dunia melalui berbagai bentuk media baru seperti media sosial, forum online, hingga permainan daring (*online games*). Dalam konteks ini, komunikasi bukan sekadar penyampaian informasi, tetapi juga sarana bagi individu untuk menegosiasikan identitas sosial, membangun solidaritas kelompok, dan menciptakan bentuk hubungan baru yang kompleks.

Perubahan ini tercermin dalam berbagai kajian linguistik digital yang menunjukkan bahwa bahasa dalam lingkungan digital bergerak lebih cepat, bersifat kreatif, dan fleksibel. (Isnarini, E., et al, 2025) dalam penelitiannya tentang sosiolinguistik media sosial menunjukkan bahwa digital language memiliki pola dan tren unik yang dipengaruhi oleh interaksi sosial

pengguna dan budaya digital, termasuk simbol visual (mis. emoji) dan bentuk singkatan yang mencerminkan evolusi bahasa cepat di ruang daring. Variasi bahasa yang muncul secara organik dalam ruang digital sering kali tidak sesuai dengan kaidah baku dalam bahasa formal, tetapi mencerminkan kebutuhan komunikasi yang efisien sekaligus ekspresif. Misalnya, penggunaan singkatan, istilah slang, dan tanda-tanda nonverbal seperti emoji menjadi ciri khas komunikasi digital yang membawa makna sosial tertentu dalam komunitasnya. Fenomena ini juga menunjukkan bagaimana ruang digital menjadi medan baru bagi aktivitas sosial manusia yang kompleks serta memengaruhi praktik berbahasa kontemporer. Namun, variasi bahasa digital ini memiliki konsekuensi terhadap kaidah kebahasaan baku. (Sebayang, R, R., et al, 2024) menegaskan bahwa penyebaran istilah slang dan serapan asing melalui media digital dapat menggeser preferensi pengguna dari bahasa Indonesia baku menuju bahasa informal, sehingga memengaruhi konsistensi penggunaan kaidah resmi dalam situasi tertentu.

Kajian sosiolek dalam konteks digital, yaitu studi tentang variasi bahasa yang dipengaruhi oleh faktor sosial di lingkungan digital, menunjukkan bahwa variasi linguistik tidak hanya terjadi dalam dunia nyata, tetapi menjadi karakter khas dalam ruang virtual. Kajian sosiolek dalam konteks digital, yaitu studi tentang

variasi bahasa yang dipengaruhi oleh faktor sosial di lingkungan digital, menunjukkan bahwa variasi linguistik tidak hanya terjadi dalam dunia nyata, tetapi menjadi karakter khas dalam ruang virtual. Dinamika slang di era aplikasi Tiktok misalnya, memperlihatkan bahwa variasi istilah slang berkembang pesat di antara generasi muda, mencerminkan kebutuhan komunikasi cepat dan ekspresif dalam jaringan digital. Penelitian oleh (Ariska, N., Usiono, 2025) bahkan menegaskan bahwa media sosial mendorong penggunaan bahasa gaul yang memainkan peran penting dalam dinamika interaksi sosial dan identitas budaya pengguna.

Studi tentang penggunaan bahasa gaul di konten TikTok menunjukkan pula bahwa variasi bahasa seperti akronim, istilah nonformal, dan ekspresi visual berperan sebagai penanda solidaritas komunitas digital dan bahasa komunitas online yang khas. Hal ini sejalan dengan kajian (Atuzzahro, A, A., et al, 2025) yang meneliti penggunaan bahasa gaul dalam konten digital populer, Studi menunjukan bahwa dalam komunitas permainan online, variasi bahasa ini sering menjadi indikator identitas sosial dan solidaritas komunitas pemain tersebut, dan merupakan bagian dari praktek linguistik digital yang berkembang sebebaskan dan sefleksibel interaksi sosial digital itu sendiri.

Bahasa Digital dan Sosiolek dalam Komunitas Online

Dalam kajian linguistik digital, istilah sosiolinguistik digital merujuk pada studi tentang bagaimana bahasa berkembang dan digunakan dalam ruang digital yang dipengaruhi oleh hubungan sosial antar pengguna.

Fenomena ini tidak hanya terjadi dalam komunikasi verbal biasa, tetapi juga dalam konteks platform media sosial, forum online, serta ruang interaksi digital lain yang bersifat dinamis dan interaktif. Sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian (Nurmaini., et al, 2025), penggunaan variasi bahasa seperti slang, akronim, dan singkatan dalam kolom komentar YouTube mencerminkan ekspresi emosional, kritik sosial, serta penanda identitas kelompok dalam komunitas daring.

Sosiolinguistik digital membahas variasi bahasa yang muncul sebagai respons terhadap kebutuhan sosial di dunia digital termasuk komunitas media sosial, forum, komunitas gaming, dan ruang interaksi daring lainnya. Dalam konteks ini, variasi linguistik bukan hanya sekadar bentuk pelanggaran kaidah formal, tetapi juga sebuah ekspresi sosial yang kuat. Dalam banyak kasus, *kode campuran (code-switching)*, slang, dan istilah nonformal lainnya berfungsi sebagai mekanisme untuk mempercepat komunikasi sekaligus menegaskan kedekatan sosial antar pengguna. Sependapat oleh penelitian (Amalia, D., et al, 2025) yang membahas mengenai kajian tentang variasi bahasa gaul di platform TikTok mengungkap bahwa Gen Z menggunakan akronim, modifikasi kata, dan campuran istilah sebagai bentuk ekspresi diri dan penguatan solidaritas komunitas digital mereka. Variasi bahasa digital yang bersifat kreatif dan fleksibel ini muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap norma sosial baru yang terbentuk dalam interaksi daring.

Slang atau kosakata tidak baku yang tumbuh di komunitas digital ini juga menunjukkan bahwa bahasa digital tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga

sebagai sarana pembentukan identitas kelompok dan simbol afiliasi sosial. Temuan ini sesuai dengan studi (Nurmaini., et all, 2025) yang menunjukkan bahwa variasi bahasa dalam konteks digital sering mencerminkan norma sosial dan hubungan interpersonal khusus di antara anggotanya, terutama pada platform yang melibatkan interaksi tinggi antar pengguna muda. Hal ini juga sejalan dengan temuan (Munandar, A., et all, 2025) yang menyatakan bahwa generasi muda menggunakan *slang*, *code-mixing*, dan ragam bahasa nonformal di media sosial sebagai sarana ekspresi diri, efisiensi komunikasi, serta penanda identitas komunitas digital yang terbentuk melalui interaksi daring. Dalam komunitas game online atau forum daring, penggunaan ragam linguistik digital juga menjadi indikator kuat dari struktur sosial komunitas tersebut. Bahasa yang khas sering kali digunakan untuk menunjukkan status, pengalaman, dan afinitas terhadap genre permainan tertentu.

Dengan demikian, sosiolinguistik digital menunjukkan bahwa bahasa dalam ruang digital bergerak cepat, fleksibel, dan penuh inovasi, mencerminkan bahwa praktik berbahasa kontemporer kini dipengaruhi oleh kebutuhan sosial yang muncul dari interaksi digital. Ragam linguistik ini tidak hanya memenuhi kebutuhan komunikasi efisien, tetapi juga menjadi medium pembentukan identitas sosial dan penegasan afiliasi kelompok di dunia maya.

Permainan Daring (Online Games) sebagai Ruang Interaksi Sosial

Permainan daring seperti *Roblox* telah bertransformasi menjadi ruang sosial yang kompleks di mana

komunikasi antar pemain tidak hanya bertujuan memenangkan permainan tetapi juga membangun relasi dan identitas komunitas melalui penggunaan bahasa sehari-hari. Penelitian oleh (Anhar., et all, 2024) menunjukkan bahwa dalam komunitas gamer, bahasa slang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi pragmatis tetapi juga sebagai *penanda identitas sosial dan solidaritas kelompok*, di mana interaksi virtual yang intens mempercepat pembentukan istilah-istilah baru yang khas komunitas gamer. Dalam konteks permainan seperti *Roblox*, ragam linguistik seperti singkatan, jargon, dan istilah slang sering digunakan dalam *chat* teks maupun suara untuk merespon situasi secara *real-time*, yang mencerminkan kebutuhan efisiensi komunikasi sekaligus nilai sosial yang memberi identitas kepada kelompok pemain tertentu. Hal ini sejalan dengan temuan (Maulida, Z., et all, 2025) dalam studi sosiolinguistik tentang penggunaan slang pada *Roblox*, di mana variasi bahasa berkembang sesuai kebutuhan komunikasi cepat dalam ruang virtual serta menjadi simbol budaya komunitas digital. Dengan demikian, fenomena slang dalam permainan daring tidak hanya memudahkan transmisi informasi tetapi juga menjadi indikator identitas komunitas, di mana istilah-istilah tersebut hanya dipahami oleh anggota komunitas dan memperkuat keterikatan sosial di ruang permainan digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan bentuk variasi sosiolek pada komunitas *Roblox* yang muncul melalui interaksi percakapan

digital. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menafsirkan makna dan fungsi sosial di balik penggunaan bahasa, bukan hanya mencatat bentuk tuturan secara permukaan. Model penelitian seperti ini juga diterapkan oleh (Ivansyah, M, F. & Inrawati, 2022) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti memaparkan data apa adanya dengan teknik simak dan catat, serta menganalisisnya secara deskriptif analitis tanpa memanipulasi variabel bahasa. Fokus penelitian diarahkan pada fenomena bahasa sebagai representasi identitas kelompok di dunia maya, sehingga penelitian tidak berhenti pada penjabaran data, melainkan juga memahami bagaimana bahasa slang dan variasinya membangun konstruksi identitas digital pemain Roblox. Hal ini sejalan dengan temuan (Nursakinah, N., et all, 2023) yang menegaskan bahwa metode kualitatif deskriptif relevan untuk mengungkap dinamika sosial dan variasi bahasa suatu komunitas karena proses pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi, dokumentasi, rekaman, dan teknik simak libat cakap guna menangkap pola tutur dalam konteks sosial sebenarnya. Sosiolek dipahami sebagai variasi bahasa yang muncul akibat faktor sosial, keanggotaan kelompok, kebiasaan komunikasi, dan penggunaan simbol linguistik tertentu yang hanya dimengerti dalam lingkungan komunitas. Dengan demikian, metodologi ini memungkinkan peneliti menjelaskan hubungan antara bahasa sebagai bentuk komunikasi dan bahasa sebagai identitas sosial pengguna.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi, observasi non-partisipatif, serta pencatatan sosiolinguistik. Data utama berupa percakapan tertulis yang dikumpulkan dari platform Discord, karena menjadi ruang interaksi dominan bagi komunitas Roblox untuk berdiskusi, berkoordinasi, dan membangun kedekatan sosial. Sejalan dengan penelitian (Putri, A, 2024) yang menggunakan dokumentasi unggahan tertulis dari media sosial sebagai data utama dalam analisis variasi bahasa secara kualitatif dan mencatat penggunaan slang serta variasi tuturan dari teks yang di-*capture*, pendekatan dokumentasi ini memperkuat validitas pengamatan variasi bahasa pada konteks digital. Sumber data diambil dari grup Discord "YAHAYUK Community" yang beranggotakan 38.627 member dari berbagai wilayah Indonesia, dan peneliti telah tergabung dalam komunitas tersebut sejak Juli 2025 sebagai pengamat pasif untuk memastikan proses observasi berlangsung secara alami.

Proses dokumentasi dilakukan dengan mengambil tangkapan layar (*screenshot*) percakapan yang mengandung unsur bahasa slang. Pendekatan ini didukung oleh (Latief, M, R., et all, 2024) yang dalam penelitiannya menggunakan *screen-captured data* dari diskursus online sebagai sumber utama analisis percakapan digital, menunjukkan bahwa *screenshot* percakapan online dapat menjadi data primer yang sah untuk menganalisis pola bahasa dan interaksi digital. Seluruh data kemudian dicatat dan diklasifikasikan dalam lembar analisis sesuai kategori variasi bahasa, fungsi komunikatif, serta

konteks percakapan. Observasi non-partisipatif dilakukan agar komunikasi yang berlangsung tetap alami dan tidak terganggu oleh kehadiran peneliti, sehingga data yang diperoleh merepresentasikan praktik bahasa yang muncul secara organik di lingkungan komunitas. Tahap terakhir adalah pencatatan data untuk mengelompokkan temuan berdasarkan pola kebahasaan seperti penggunaan istilah gaul, kosakata serapan Inggris, dan istilah internal komunitas yang membentuk identitas kelompok. Pengambilan data dilakukan dalam rentang waktu November 2025 sampai Januari 2026 untuk memastikan keberlanjutan aktivitas linguistik komunitas secara konsisten.

Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang dikumpulkan dari beberapa saluran atau ruang diskusi berbeda dalam server Discord untuk memastikan bahwa temuan bahasa bukan hanya muncul secara insidental, melainkan konsisten digunakan oleh anggota komunitas, karena konsep triangulasi sumber merupakan bagian penting dalam memastikan kredibilitas data dengan memadukan informasi dari berbagai sumber yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Fikri, M, H., et al, 2025). Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil dokumentasi data (screenshot), catatan observasi, dan penafsiran konteks percakapan. Langkah triangulasi teknik ini sesuai dengan strategi pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif yang menegaskan bahwa penggunaan

beberapa teknik seperti observasi, dokumentasi, maupun sumber lain secara paralel mampu menjangkau informasi yang saling mendukung sehingga meningkatkan kredibilitas dan konfirmabilitas data (Luthfiyani, P, W.& Murhayati, 2024). Langkah ini dilakukan tanpa mengungkap identitas pribadi penutur demi menjaga etika penelitian. Dengan penerapan teknik ini, data dinilai memiliki kredibilitas, kepercayaan, dan stabilitas interpretatif sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

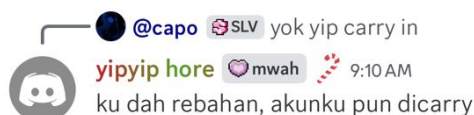
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Ragam Slang sebagai Bentuk Sosiolek Komunitas Roblox

Berdasarkan hasil dokumentasi melalui *screenshot* percakapan pada server Discord *YAHAYUK Community*, ditemukan 25 data slang yang muncul secara berulang dan konsisten digunakan oleh anggota komunitas dalam aktivitas bermain Roblox. Ragam bahasa ini tidak muncul secara acak, tetapi terbentuk melalui interaksi intensif dan menjadi bagian dari praktik linguistik yang mengikat anggota komunitas satu sama lain. Lingkungan permainan daring menciptakan kebutuhan komunikasi cepat dan praktis, sehingga slang menjadi pilihan bahasa yang dominan karena memungkinkan pengguna menyampaikan pesan dengan waktu singkat, tetapi tetap dipahami secara tepat oleh pihak lain. Pola ini menunjukkan bahwa bahasa di ruang digital bukan sekadar alat komunikasi

instrumental, melainkan juga sarana pembentukan relasi sosial serta representasi keanggotaan dalam komunitas virtual. Hal ini sejalan dengan (Matrood, 2025) dalam kajian literatur yang menjelaskan bahwa ruang digital membentuk identitas sosial melalui pilihan bahasa dan praktik linguistik, sehingga penggunaan slang di Roblox menjadi bagian dari proses negosiasi identitas dalam komunitas daring. Selain itu, temuan ini juga mendukung (Isnarini, E., et LL, 2025) yang menyatakan bahwa bahasa digital bergerak secara kreatif dan fleksibel mengikuti dinamika interaksi sosial pengguna.

Temuan data menunjukkan bahwa slang yang muncul merupakan kombinasi antara serapan bahasa Inggris, singkatan khas ruang digital, serta istilah spesifik Roblox yang memiliki makna internal dalam komunitas. Misalnya, penggunaan istilah seperti “*ku dah rebahan, akunku pun di carry*” muncul dalam konteks absensi sementara saat permainan berlangsung.



(Gambar 1). *Carry*

Penggunaan kata “*Carry*” menunjukkan koordinasi antar pemain, di mana satu anggota membantu atau “menggendong” tim agar dapat mencapai tujuan akhir atau *summit*.

(Gambar 2). *Bacon*



Selain itu, istilah “*Bacon*” merujuk pada avatar bawaan Roblox dengan tampilan default dan pakaian gratisan yang sering dianggap sebagai identitas pemain baru.



(Gambar 3). *Robux*

“*Robux*” adalah mata uang virtual resmi di platform Roblox yang digunakan untuk membeli berbagai item dalam gim, seperti pakaian, aksesoris, avatar premium, dan fitur tambahan lainnya. Robux menjadi simbol status ekonomi pemain karena menunjukkan kemampuan untuk memperoleh item berbayar dan melakukan kustomisasi lebih eksklusif dibandingkan pemain dengan aset gratisan.

Data semacam ini memperlihatkan bahwa ragam bahasa yang digunakan telah menjadi kode identitas kolektif yang membedakan komunitas Roblox dari kelompok pengguna lain di luar ekosistemnya. Seluruh data ini bersifat fungsional sekaligus simbolik, karena penggunaannya tidak

hanya berdasarkan efisiensi komunikasi, tetapi juga mengandung penanda identitas kelompok, pengetahuan komunitas, serta tingkat sosialisasi pengguna di dalam komunitas Roblox. Dengan demikian, temuan ragam slang ini menandai terbentuknya sosiolek digital, yakni variasi bahasa yang dipengaruhi oleh faktor sosial, konteks penggunaan, dan dinamika interaksi online. Penjelasan ini menguatkan temuan (Ariska, N. & Usiono, 2025) yang menegaskan bahwa media sosial dan ruang digital membentuk variasi bahasa gaul sebagai simbol identitas kelompok, serta (Maulida, Z., et al, 2025) yang menyatakan bahwa slang dalam game daring berfungsi sebagai budaya linguistik internal komunitas. Dapat disimpulkan bahwa temuan ragam slang pada komunitas Roblox tidak hanya menjadi kumpulan kosakata nonbaku, tetapi juga menunjukkan terbentuknya identitas linguistik kolektif yang mencerminkan kedekatan sosial, struktur keanggotaan, dan budaya komunikasi digital yang berkembang dalam komunitas tersebut.

B. Analisis Fungsi Sosial Slang dalam Interaksi Komunitas

Analisis terhadap 25 data slang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan oleh komunitas Roblox memiliki fungsi sosial yang saling berkaitan dan tidak dapat

dilepaskan dari kebutuhan interaksi digital. Slang digunakan untuk menjaga efektivitas komunikasi dalam kondisi permainan yang bergerak cepat, sehingga pemain dapat merespon instruksi dengan tepat tanpa mengurangi kelancaran permainan. Dalam konteks ini, bahasa bukan hanya simbol, melainkan perangkat koordinasi sosial yang memastikan proses bermain tetap terstruktur. Misalnya, istilah seperti *push*, *reset*, *carry*, *summit*, *coldown*, dan *AFK* mempermudah penyampaian informasi krusial secara singkat, tetapi sarat makna bagi anggota komunitas yang sudah memahami pola komunikasi tersebut. Fakta ini sejalan dengan (Anhar., et al, 2024) yang menyebutkan bahwa bahasa dalam komunitas game berfungsi pragmatis untuk koordinasi tim dan respons taktis, serta mendukung penelitian (Amalia, D., et al, 2025) bahwa variasi bahasa gaul digital menjadi alat solidaritas sosial dan penguat kedekatan kelompok.

Selain sebagai alat komunikasi, slang juga berperan sebagai pembentuk identitas sosial. Istilah *bacon*, *starboy*, *cit*, *banned*, atau *VIP* memiliki fungsi kategorisasi sosial yang menempatkan pemain dalam posisi tertentu. Istilah tersebut sering digunakan untuk menilai reputasi, kemampuan, atau posisi sosial pengguna dalam komunitas. Dengan cara ini, bahasa secara langsung menciptakan hierarki sosial dan

relasi kekuasaan dalam komunitas. Pada saat yang sama, slang seperti *gift*, *add*, *carry*, *event*, atau *robux* berfungsi untuk menjaga relasi interpersonal, membangun solidaritas, serta menumbuhkan rasa kebersamaan melalui tindakan saling membantu sesama anggota. Bahasa menjadi instrumen untuk menciptakan kedekatan emosional dan rasa memiliki terhadap komunitas digital, sehingga interaksi yang terjadi tidak sekadar berupa komunikasi teknis, tetapi juga komunikasi

afektif yang menegaskan ikatan sosial antar pemain. Dengan demikian, hasil ini memperkuat teori (Nurmaini., et all, 2025) bahwa slang digital mencerminkan norma sosial komunitas, serta mendukung pandangan (Munandar, A., et all, 2025) bahwa generasi muda menggunakan bahasa nonformal sebagai ekspresi identitas sosial dan afiliasi komunitas.

Bentuk analisis dari ke-25 data tersebut disajikan dalam tabel berikut sebagai ringkasan konteks fungsi sosialnya:

Tabel 1 Ringkasan Analisis Makna dan Fungsi Sosial Istilah Slang dalam Komunitas Roblox

No	Istilah	Makna dalam Komunitas	Fungsi Sosial
1	Fomo	Takut tertinggal event/info	Identitas kelompok
2	Mager	Malas beraktivitas	Ekspresif / interpersonal
3	Cegil	Cerita berlebihan/absurd	Humor & kedekatan sosial
4	Bacon	Avatar default/newbie	Status & hierarki
5	Shortcut	Jalur cepat permainan	Efisiensi komunikasi
6	R6/R15	Model avatar Roblox	Identitas visual
7	Push	Meningkatkan pangkat	Koordinasi tim
8	Event	Agenda resmi game	Aktivitas pemersatu
9	VIP	Keanggotaan premium	Status sosial
10	Gift	Hadiah item/robux	Solidaritas & relasi
11	Banned	Dikenai blokir server	Kontrol norma & sanksi
12	Add	Menambah teman	Relasi dan jaringan
13	Coldown	Masa jeda skill/action	Efektivitas instruksi
14	Reset	Ulang karakter/progres	Efisiensi tindakan
15	Yapping	Banyak bicara	Evaluasi perilaku
16	PS	Private server	Identitas ruang tertutup
17	Cit	Cheat/curang	Regulasi moral komunitas
18	Carry	Membantu gendong pemain	Solidaritas hierarkis
19	Starboy	Pencari perhatian	Label identitas sosial

20	Dontol	Pemain yang kurang ahli	Emosional & ekspresif
21	Summit	Tujuan tertinggi	Target & motivasi sosial
22	Ava	Avatar/penampilan	Identitas diri
23	AFK	Tidak di keyboard/ meninggalkan permainan sementara	Absensi digital
24	USN	Username/identitas akun	Identitas administratif
25	Robux	Mata uang Roblox	Identitas ekonomi digital

Dapat disimpulkan bahwa slang dalam komunitas Roblox berfungsi sebagai mekanisme sosial yang membangun identitas, hierarki, solidaritas, dan efektivitas komunikasi. Dengan kata lain, fungsi bahasa dalam komunitas ini tidak hanya berada pada tataran linguistik, tetapi juga menjadi bagian dari konstruksi budaya digital yang memperkuat relasi dan struktur sosial antar pemain.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis sosiolek bahasa pada komunitas Roblox, dapat disimpulkan bahwa ragam slang yang muncul di lingkungan permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi praktis, melainkan juga sebagai konstruksi identitas digital komunitas. Penggunaan istilah-istilah seperti *carry*, *bacon*, *robux*, *push*, *summit*, dan lainnya menunjukkan adanya pola bahasa yang terbentuk melalui interaksi intensif antar pemain. Bahasa tersebut menjadi penanda identitas kelompok, simbol solidaritas, serta cerminan kedekatan sosial yang membedakan anggota komunitas Roblox dari pengguna lain di luar ekosistem game. Dengan demikian, variasi linguistik yang digunakan tidak sekadar bersifat informasional, tetapi juga memiliki nilai sosial, kultural, dan

emosional dalam membangun relasi komunitas.

Selain itu, ragam slang yang ditemukan memperlihatkan bahwa praktik bahasa digital bergerak secara adaptif dan fleksibel mengikuti kebutuhan komunikasi cepat dalam konteks permainan. bahasa slang berperan dalam membentuk struktur sosial, hierarki status pemain, hingga regulasi norma melalui istilah seperti *vip*, *banned*, dan *cit* yang menandai posisi atau perilaku tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa dalam komunitas Roblox telah berkembang menjadi sosiolek digital yang mengandung makna simbolik dan fungsional, sekaligus menjadi representasi praktik budaya linguistik generasi muda di ruang virtual. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa ragam slang dalam Roblox merupakan bentuk nyata konstruksi identitas digital yang terbentuk melalui praktik bahasa dan interaksi online secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, D., Husna., Ripai, M., Purba, S, A., Simbolon, F. (2025). Variasi Bahasa Gaul Pada Gen Z di Platform Tiktok sebagai Cermin Dinamika Bahasa dalam Konteks

- Sosial Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 31024–31030.
- Anhar., Hasanah, R., Aprilia, R., P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang Di Komunitas Gamer Indonesia : Perspektif Sociolinguistik The Impact Of Virtual Interaction On The Formation Of Slang Language In Indonesian Gaming Communities: A. *JLIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3047–7824.
- Ariska, N., Usiono, U. (2025). Hakikat Bahasa Dalam Era Digital dan Dampak Media. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 65–70.
- Atuzzahro, A. A., Handatika, D. T., Puspita, A, R. (2025). Penggunaan Bahasa Gaul dalam Komunikasi Digital pada Konten Tiktok Nathalie Tresya. *BLASE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(2), 169–178.
- Fikri, M, H., Murhayati, S., Darmawan, R. (2025). Kebebasan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13057–13065.
- Isnarini, E., Basrowi., Khaeruman., Muti'ah, E. (2025). Social media sociolinguistics: pateerns, trends, and the dynamics of digital language. *Jurnal Lingua*, 21(02), 189–199.
- Ivansyah, M, F., Inrawati, D. (2022). Sosiolek dalam Media Sosial Twitter Akun @AREAJULID Periode Maret 2022-Mei 2022. *Jurnal SAPALA*, 9(3), 41–45.
- Latief, M, R., Jumari, R., Ardiansya, A., Lauren, C., Derin, T. (2024). Digital Conversation Analysis on Screen-Captured Data : Comparing Instagram Online Discourse on Smartphone vs Laptop. *ELSYA : Journal Of English Language Studies*, 6(1), 78–91.
- Luthfiyani, P, W., Murhayati, S. (2024). Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 45315–45328.
- Matrood, D. T. (2025). Frontiers in Global Research Language and Digital Identity : A Sociolinguistic Study of Online Communities. *Frontiers in Global Research*, 1(2), 1–3.
- Maulida, Z., Pujiastuti, E., Riyanton, M. (2025). Analisis Bahasa Slang dalam Interaksi Virtual pada Platform Game Roblox : Kajian Sociolinguistik. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 541–555. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i02.7213>
- Munandar, A., Fadli, B, M., Yani, M. (2025). Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Generasi Millennial di Media Sosial: Sebuah Kajian Sociolinguistik. *BAHTRA*, 6(1).
- Nurmaini., Fikri, H., Syofiani., Naini, I., Moerelent, Y. (2025). Penggunaan Variasi Bahasa “Slang” pada Kolom Komentar di Platform Media Sosial Youtube @Deddy Corbuzier & @Denny Sumargo : Kajian Sociolinguistik. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(8), 1425–1426.
- Nursakinah, N., Maspuroh, U., Adham, M, J, I. (2023). Variasi Bahasa Sosiolek Pada Tuturan Percakapan Komunitas Motor Bekasi dan Pemanfaatannya Sebagai Modul Ajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 458–477. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v1>

2i2.5916

Putri, A, A. (2024). Language Variation in College Students : Sociolinguistics Perspective. *Journal Of Linguistics and Literature*, 2(2), 72–76.

Sebayang, R, R., Purba, E., Damanik, S, P., Surip, M. (2024). Dinamika Bahasa Gaul dan Serapan Asing di Era Digital: Dampaknya Terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia Baku. *BAHTRA: Jurnal Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 05(02), 10–22.