

## **Language Games dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di Media Sosial Tiktok**

**Iffah Masfufah<sup>1</sup>**

Universitas Muhammadiyah  
Malang, Indonesia

Email:

[iffah\\_masfufah4@gmail.com](mailto:iffah_masfufah4@gmail.com)<sup>1</sup>

**Hari Windu Asrini<sup>2</sup>**

Universitas  
Muhammadiyah  
Malang, Indonesia

Email

[:hariwindu@umm.ac.id](mailto:hariwindu@umm.ac.id)<sup>2</sup>

**Ekarini Saraswati<sup>3</sup>**

Universitas  
Muhammadiyah  
Malang, Indonesia

Email: [ekarini@umm.ac.id](mailto:ekarini@umm.ac.id)

\*Corresponding author: Iffah Masfufah: email: [iffah\\_masfufah4@gmail.com](mailto:iffah_masfufah4@gmail.com)<sup>1</sup>

---

**Diterima: 28-12-2025**

**Direvisi: 03-03-2026**

**Tersedia Daring: 19-05-2026**

---

**Abstrak:** Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, fungsi, makna sosial, serta pemanfaatan language games dalam pemakaian bahasa Indonesia di media sosial TikTok terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Cikulur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan landasan teori language games Ludwig Wittgenstein, sociolinguistik, dan pragmatik untuk memahami praktik kebahasaan dalam ruang komunikasi digital. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Data penelitian berupa unggahan video, caption, dan komentar pengguna TikTok yang dikumpulkan pada periode November hingga Desember 2025, serta data pendukung dari guru dan siswa SMKN 1 Cikulur. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa language games di TikTok muncul dalam bentuk bahasa gaul, modifikasi ejaan, pemendekan kata, penciptaan kata baru, serta penggunaan emoji dan hashtag. Dari aspek fungsi dan makna sosial, language games berfungsi sebagai sarana ekspresi, hiburan, pembangun keakraban sosial, dan penanda identitas kelompok. Selain itu, pemanfaatan language games dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi, kreativitas berbahasa, dan pemahaman siswa terhadap variasi bahasa dalam konteks digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa language games merupakan fenomena kebahasaan yang relevan untuk dikaji dan dimanfaatkan secara kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual

**Kata Kunci:** permainan bahasa, Bahasa Indonesia, TikTok, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Abstract:** Abstract: This study aims to describe the forms, functions, social meanings, and utilization of *language games* in the use of Indonesian language on TikTok social media in relation to Indonesian language learning at SMKN 1 Cikulur. The study employs a qualitative descriptive approach grounded in Ludwig Wittgenstein's theory of *language games*, sociolinguistics, and pragmatics to understand linguistic practices within digital communication spaces. Data were collected through observation, documentation, and questionnaires. The research data consist of video uploads, captions, and comments from TikTok users collected during the period of November to

December 2025, as well as supporting data from teachers and students of SMKN 1 Cikukur. Data analysis was conducted using content analysis techniques through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that *language games* on TikTok appear in the forms of slang usage, spelling modification, word abbreviation, neologism formation, and the use of emojis and hashtags. In terms of function and social meaning, *language games* serve as a means of expression, entertainment, social bonding, and markers of group identity. Furthermore, the utilization of *language games* in Indonesian language learning is able to enhance students' learning motivation, linguistic creativity, and understanding of language variation in digital contexts. This study concludes that *language games* constitute a linguistic phenomenon that is relevant to be critically examined and utilized in contextual Indonesian language learning.

**Keywords:** language games, Indonesian, TikTok, Indonesian Language Learning.

## Pendahuluan

Media sosial telah menjadi ruang komunikasi yang sangat penting di era digital. Media sosial memungkinkan miliaran pengguna di seluruh dunia termasuk di Indonesia untuk berbagi informasi, ide, dan ekspresi diri dengan cara yang cepat dan interaktif. Sebagai alat komunikasi utama, bahasa memainkan peran sentral dalam aktivitas di media sosial. Namun, penggunaan bahasa di platform ini sering kali berbeda dari norma-norma kebahasaan formal. Dalam konteks ini, muncul fenomena *language games*, yaitu permainan bahasa yang digunakan secara kreatif oleh pengguna untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi, mulai dari humor hingga pembentukan identitas kelompok tertentu. TikTok sebagai bagian dari media sosial membuat perkembangan bahasa begitu cepat seiring dengan perkembangan zaman (Sugianto, 2022). TikTok adalah platform media sosial berbasis video pendek yang dirancang untuk memungkinkan pengguna membuat, membagikan, dan menemukan konten kreatif. Aplikasi ini diluncurkan oleh ByteDance pada tahun 2016 dan telah menjadi salah satu platform paling populer di dunia. TikTok memungkinkan pengguna untuk mengunggah video berdurasi pendek, mulai dari 15 hingga 60 detik yang dapat diedit dengan berbagai filter, efek, dan musik latar.

Dalam konteks linguistik, TikTok menciptakan *language games* melalui penggunaan bahasa gaul, slang, dan simbol visual yang sering kali muncul dalam tren video. Bahasa yang digunakan di TikTok sering kali menjadi viral dan mempengaruhi komunikasi di luar platform tersebut, yang menunjukkan bahwa kekuatan platform dalam membentuk wacana sosial. Selain itu, TikTok tidak

hanya berfungsi sebagai alat hiburan saja, tetapi juga sebagai medium komunikasi, ekspresi budaya, dan ekonomi kreatif.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menciptakan identitas sosial, mengekspresikan kreativitas, dan memperkuat hubungan interpersonal. Maksud dari “alat” ini sebagai pengungkap realitas sehingga realitas yang ada diungkap apa adanya secara lugas (Setyadi, 2019). Oleh karena kedudukannya yang sangat penting, maka membuat bahasa tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia dan selalu ada dalam setiap aktivitas dan kehidupannya (Sitanggang Gusar & Simanungkalit, 2021). Relevansi penggunaan bahasa yang sesuai dengan budaya dan identitas nasional tercantum dalam UU. No.24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara.

Bahasa yang digunakan oleh masing-masing anggota komunitas sangatlah berbeda dan juga unik. Variasi semacam ini bisa disebut dengan prokem atau slang (Putri et al., 2024). Bahasa slang sebagai variasi bahasa, terus menjadi fokus dalam studi sosiolinguistik modern karena perannya yang penting dalam membentuk identitas dan solidaritas kelompok, terutama di era digital (Anhar et al., 2024). Variasi bahasa ditimbulkan oleh aktivitas hubungan sosial para penutur dilingkungan masyarakat yang sangat beragam (As Syawaliyah et al., 2023). Bahasa memiliki ciri-ciri, salah satunya adalah bersifat dinamis. Sifat dinamis tersebut memungkinkan bahasa berkembang dan muncul ragam bahasa. Salah satu yang sering digunakan oleh masyarakat bahasa adalah permainan bahasa atau language games (Puput Kinanti & Riskawati, 2021).

Dalam interaksi sosial, pemakaian bahasa sering kali melibatkan variasi bentuk dan pola, salah satunya adalah language games atau permainan bahasa. Language games merujuk pada penggunaan bahasa yang kreatif, seperti plesetan, akronim, singkatan, atau gaya bahasa yang sengaja diubah untuk menciptakan efek tertentu, baik humor, persuasif, maupun eksklusivitas kelompok. Ludwig Wittgenstein (1953) pertama kali memperkenalkan istilah language games dalam filsafat bahasa untuk menjelaskan bagaimana penggunaan bahasa bervariasi tergantung pada konteks sosial dan tujuan komunikasinya. Bahasa dapat

dikatakan sebagai satu sistem. Sistem bahasa ini memiliki tiga unsur pembentuk, yaitu subsistem leksikon, subsistem gramatika, dan subsistem fonologi. Ketiga subsistem ini terikat dengan dunia pragmatik atau konteks dimana bahasa itu digunakan (Hastangka et al., 2019). Maka dari itu, pemaknaan terhadap suatu bahasa akan sangat bergantung pada konteks bahasa itu digunakan serta bahasa itu akan memiliki makna ketika bahasa yang digunakan sejalan dengan konteks penggunaan bahasa tersebut (Setiawan et al., 2023).

Dari hasil penelusuran dan analisis secara mendalam terkait language games di media sosial TikTok dapat ditemukan berbagai bentuk inovasi dalam pemakaian bahasa Indonesia yang menarik dan kreatif. Language games ini merujuk pada permainan bahasa yang melibatkan kreativitas dan manipulasi elemen-elemen linguistik untuk menghasilkan makna baru yang lebih menarik, lucu, atau menyentuh emosi.

Language games Menurut Sukardi, Sumarlam, and Marmanto (dalam Puput Kinanti & Riskawati, 2021), merupakan bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna serta bermacam-macam bentuk pelanggaran yang bersifat pragmatis. Semua hal tersebut dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan seperti melucu, mengkritik, melarang, menasehati, dan berbagai tujuan lain yang sering tidak mudah diidentifikasi. Fenomena language games dalam penggunaan bahasa Indonesia di media sosial menjadi semakin menarik karena sifat media sosial yang dinamis dan kreatif. Pengguna sering kali memanfaatkan berbagai teknik, seperti modifikasi ejaan, singkatan, plesetan kata, penggunaan emotikon, hingga pencampuran bahasa (code-mixing). Misalnya, istilah seperti ngab (plesetan dari “bang”), ciyy (ekspresi untuk menyindir romantisme), atau “OTW” (serapan dari “on the way”) menunjukkan bagaimana pengguna media sosial menciptakan istilah baru yang berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri sekaligus sarana interaksi, atau juga “se7” yang merupakan gabungan dari huruf dan angka yang memiliki arti “setuju”. Language games seperti ini sering menjadi tren, menyebar dengan cepat, dan bahkan memengaruhi cara berkomunikasi di luar dunia digital.

Penggunaan language games tidak hanya mencerminkan kreativitas pengguna, tetapi juga menjadi sarana untuk memperlihatkan identitas sosial, budaya, dan generasi. Bahasa di media sosial sering kali mencerminkan kelompok usia tertentu, misalnya remaja dan generasi muda, yang memiliki kecenderungan untuk menciptakan gaya komunikasi yang berbeda dari generasi sebelumnya. Language games juga dapat digunakan untuk memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas tertentu, seperti kelompok fandom, komunitas gaming, atau kelompok budaya populer lainnya. Dengan demikian, language games menjadi alat yang ampuh untuk membangun koneksi emosional dan sosial.

Meskipun fenomena language games di TikTok menciptakan ruang untuk ekspresi kreatif dan pembentukan identitas sosial, fenomena ini juga bisa membawa dampak negatif, terutama bagi anak-anak dan remaja. Penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan norma-norma kebahasaan yang baik dan benar, serta terkadang bersifat kasar atau tidak pantas, dapat berisiko merusak perkembangan moral anak-anak. Selain itu, penggunaan bahasa yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat mengaburkan pemahaman mereka tentang bahasa yang formal, serta mengurangi kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik di konteks yang lebih luas, seperti di sekolah, keluarga, atau lingkungan sosial lainnya.

Dampak ini menunjukkan pentingnya memahami bagaimana media sosial, terutama TikTok, mempengaruhi perkembangan bahasa dan moral generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai fenomena language games di TikTok, bagaimana fenomena tersebut memengaruhi penggunaan bahasa Indonesia, serta dampaknya terhadap pola pikir, perilaku, dan moral anak-anak atau remaja. Dengan memahami dinamika ini, kita dapat merancang langkah-langkah yang tepat dalam mendidik generasi muda untuk tetap menjaga kebahasaan yang baik dan benar tanpa mengabaikan kreativitas mereka dalam berekspresi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu bahasa, khususnya dalam memahami bagaimana teknologi

digital memengaruhi pola komunikasi dan struktur bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga penting dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika bahasa di era digital, sehingga dapat menjadi landasan untuk merancang strategi pelestarian bahasa Indonesia yang relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik, ahli bahasa, dan pembuat kebijakan untuk memahami tren kebahasaan yang berkembang di media sosial. Dengan demikian, kajian ini tidak hanya menjawab pertanyaan ilmiah, tetapi juga memiliki relevansi praktis dalam mendukung perkembangan bahasa Indonesia yang kreatif sekaligus tetap berakar pada kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan fenomena language games dalam pemakaian bahasa Indonesia di media sosial TikTok. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam bentuk, fungsi, strategi, serta makna sosial language games yang muncul dalam komunikasi digital. Metode yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), yaitu teknik untuk mengkaji teks, simbol, dan unsur visual dalam konteks sosial dan budaya.

Sumber data penelitian terdiri atas data utama dan data pendukung. Data utama diperoleh dari konten TikTok berupa unggahan, komentar, emoji, hashtag, dan interaksi pengguna yang mengandung unsur language games, yang dikumpulkan pada periode November–Desember 2024. Periode ini dipilih karena tingginya aktivitas pengguna dan munculnya berbagai tren linguistik. Data pendukung berasal dari literatur, hasil penelitian terdahulu, dan sumber daring yang relevan.

Indikator penelitian meliputi: (1) bentuk penggunaan language games (slang, modifikasi ejaan, neologisme, emoji, dan hashtag), (2) fungsi dan makna sosial language games, (3) strategi penggunaan language games dalam interaksi

digital, serta (4) manfaat language games terhadap minat dan motivasi belajar Bahasa Indonesia.

Instrumen pengumpulan data mencakup observasi, angket esai, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung penggunaan language games dalam konten dan kolom komentar TikTok. Angket esai diberikan kepada siswa dan guru untuk menggali pandangan, pengalaman, serta penilaian mereka terhadap language games dan implikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa tangkapan layar, catatan lapangan, dan arsip data digital.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan narasi deskriptif. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **A. Bentuk Language Game Dalam Pemakaian Bahasa Indonesia Di Tiktok**

Bentuk language games adalah variasi atau pola permainan bahasa yang muncul dalam suatu komunitas atau situasi komunikasi tertentu. Pada konteks media sosial TikTok, bentuk language games merujuk pada cara pengguna memodifikasi bahasa untuk tujuan ekspresif, kreatif, identitas sosial, atau mengikuti tren. Istilah language games awalnya diperkenalkan oleh Ludwig Wittgenstein, yang menyatakan bahwa bahasa digunakan seperti “permainan” artinya setiap kelompok atau konteks sosial memiliki aturan, gaya, dan fungsi bahasa sendiri (Hastangka et al., 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa language games merupakan ciri dominan dalam interaksi berbahasa pengguna TikTok. Fenomena ini muncul

sebagai bentuk kreativitas linguistik yang dipengaruhi oleh karakter komunikasi digital yang cepat, ekspresif, dan berbasis komunitas. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan identitas, penguatan kedekatan sosial, serta partisipasi dalam tren kebahasaan. Variasi *language games* yang ditemukan meliputi penyederhanaan bentuk, permainan bunyi atau ejaan, serta penciptaan makna baru melalui penggunaan slang, modifikasi ejaan, akronim, emotikon, dan hashtag. Setiap bentuk memiliki fungsi komunikatif tertentu, seperti mengekspresikan emosi, menciptakan humor, membangun keakraban, dan menandai keterlibatan dalam budaya digital.

Berikut ini adalah ciri-ciri bentuk *language games* yang ditemukan dalam penelitian ini:

1. Ciri-ciri Bentuk *Language Games*
  - a. Bersifat Tidak Baku dan Menyimpang dari Kaidah
  - b. Mengutamakan Kreativitas dan Permainan Makna
  - c. Memiliki Tujuan Pragmatik Tertentu
  - d. Dipengaruhi Tren, Komunitas, dan Budaya Digital
  - e. Mudah Disebarkan dan Ditiru
  - f. Memiliki Pola yang Terulang

2. Bentuk-bentuk *Language Games*

Berdasarkan hasil analisis unggahan video dan komentar TikTok, *language games* muncul dalam bentuk dan pola yang mencerminkan kreativitas bahasa pengguna dalam komunikasi digital. Bentuk yang paling umum meliputi penggunaan slang, modifikasi ejaan, akronim, pembentukan kata baru, serta pemanfaatan emoji dan hashtag. Pola-pola tersebut digunakan untuk mengekspresikan emosi, membangun keakraban sosial, dan menandai keterlibatan dalam tren digital, sehingga menunjukkan bahwa *language games* berperan penting dalam dinamika interaksi dan budaya bahasa di TikTok.

**Tabel 1.1 Bentuk dan pola *Language games***

Bentuk	Pola	Contoh	Interpretasi
--------	------	--------	--------------

Bahasa Gaul/ Slang	Pemendekan dan pembentukan istilah informal	baper, mager, salting, bestie	Menciptakan kesan santai, akrab, dan kekinian dalam interaksi digital
Modifikasi Ejaan	Penggantian huruf dengan angka/symbol, penghilangan huruf, kapital tidak baku	h3boh, m4nggung, cntk, kyk	Efisiensi penulisan, efek ekspresif, dan penyesuaian gaya bahasa media sosial
Bentuk Kata Baru/ Akronim	Pemadatan frasa menjadi singkatan	EGP, FYI, BTW, YTTA, MBB	Mempercepat komunikasi dan mencerminkan kebiasaan bahasa digital yang ringkas
Emotikon dan Hashtag	Simbol visual dan tanda pagar sebagai penanda makna	😊 😂 🙏 ❤️ #fyp #healing	Mengekspresikan emosi dan menandai konteks atau topik dalam komunikasi daring.

Berdasarkan hasil analisis, language games merupakan bentuk permainan bahasa yang dominan digunakan dalam komunikasi informal di media digital. Praktik ini ditandai oleh kreativitas penutur dalam memodifikasi bahasa tanpa menghilangkan makna utama. Bentuk language games yang ditemukan meliputi modifikasi ejaan, penggunaan bahasa gaul, pembentukan kata baru atau akronim, serta pemanfaatan emotikon dan hashtag.

Secara fungsional, *language games* berperan membuat komunikasi lebih singkat, ekspresif, dan akrab, sekaligus mencerminkan dinamika perkembangan bahasa yang adaptif terhadap budaya dan kebiasaan pengguna media sosial.

### 3. Cakupan *Language Games*

Berdasarkan hasil analisis, peneliti memperoleh cakupan *language games* yang muncul melalui pola penggunaannya. Cakupan tersebut meliputi beberapa aspek berikut:


- a. Situasi komunikasi: muncul dalam konteks informal seperti hiburan, promosi, ulasan, dan interaksi santai di media sosial.
- b. Tujuan tuturan: membangun keakraban, mengekspresikan emosi, menciptakan kesan santai, dan menarik perhatian audiens.
- c. Pola bahasa: penggunaan pemendekan, plesetan, modifikasi ejaan, bahasa gaul, dan emotikon sebagai aturan main tidak resmi.
- d. Peran penutur: menempatkan diri sebagai teman sebaya, kreator, atau promotor sesuai tujuan komunikasi.
- e. Posisi audiens: diposisikan sebagai komunitas setara yang memahami gaya bahasa informal dan kreatif media sosial.

### B. Fungsi dan makna sosial *language games* dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di Tiktok

Pemakaian *language games* di TikTok tidak hanya mencerminkan kreativitas linguistik, tetapi juga dinamika sosial dalam komunitas digital. Berbagai bentuk permainan bahasa berfungsi mengekspresikan identitas, membangun kedekatan, menciptakan humor, serta menandai keanggotaan kelompok. Dalam interaksi yang cepat dan multimodal, *language games* menjadi strategi efektif untuk menarik perhatian dan memperkuat pesan. Berdasarkan hal tersebut, berikut disajikan hasil analisis fungsi dan makna sosial *language games* yang ditemukan dalam data.

**Tabel 1.2 Makna dan Fungsi *Language Games***

Jenis <i>Language Game</i>	Contoh Ungkapan	Makna/ Fungsi Sosial
Singkatan dan akronim kreatif	OTW, FYI, BTW, IDK	Mempercepat komunikasi dan menciptakan kesan praktis serta akrab

Bahasa campur (code-mixing)	omg cantik banget, next siapa ya?	Menunjukkan identitas modern, ekspresif, dan santai
Bahasa gaul / slang digital	Gacor ketua, Mager bet, Salting	Menegaskan identitas kelompok dan kedekatan sosial
Ironi dan sarkasme halus	mukanya ademin bet kek ubin mesjid	Menyampaikan kritik secara halus dan humoris
Hyperbolic praise (pujian berlebihan)	cakepnya gak ada obat, kek apotek tutup	Mengekspresikan kekaguman secara dramatis dan emosional
Permainan bunyi/ fonetik	Bayiiiiuuuuuuuu, adekkkkk, imutt bangettt	Penekanan emosi dan keakraban dalam interaksi
Penggunaan emoji dan simbol sebagai makna baru		Menyampaikan emosi dan memperkuat makna pesan
Bahasa parody dan meme-based	Rasterkuat didunia, yang terakhir langsung di azab	Humor, kritik sosial, dan identitas budaya digital
Bahasa identitas komunitas online	Siap Ketua, Siap Bang Jago	Memperkuat solidaritas dan identitas kelompok
Pelesetan dan resemantisasi (makna baru dari kata lama)	Maaciii (terimakasih), Gemay (gemas), Mantul (mantap)	Membentuk makna baru yang santai dan kontekstual

Berdasarkan temuan data, penggunaan *language games* di ruang digital menunjukkan kreativitas dan dinamika bahasa yang kuat. Berbagai bentuk *language games* berfungsi memperkuat kedekatan sosial, mengekspresikan emosi, membangun humor, serta menandai identitas individu dan kelompok. Secara keseluruhan, *language games* berperan penting dalam menciptakan komunikasi yang santai, ekspresif, dan selaras dengan karakter budaya media sosial yang cepat dan kreatif.

### C. Strategi Language Games yang Digunakan dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di TikTok

Penggunaan *language games* dalam komentar TikTok menunjukkan adanya strategi linguistik yang mencerminkan kreativitas dan identitas pengguna. Berdasarkan analisis 60 komentar, ditemukan lima strategi utama, yaitu pemendekan kata, plesetan fonologis, campur kode, ekspresi hiperbolik, serta penggunaan simbol dan tagar. Strategi ini digunakan untuk membangun keakraban, mengekspresikan humor, dan menampilkan keunikan diri dalam komunikasi digital.

**Tabel 4.3 Strategi Language Games di TikTok**

Strategi Games	Language	Contoh	Fungsi
Pemendekan kata		knp, bnyk, ak, lg	Efisiensi penulisan dan penyesuaian gaya bahasa media sosial
Plesetan fonologis		ciyus, bingits	Menciptakan humor dan keakraban
Campur kode serapan asing	/	sigma, rizz	Menunjukkan identitas modern dan pengaruh budaya global
Ekspresi hiperbolik		Behhh 👑🔥, Congrats 🎉	Penekanan emosi dan ekspresi kekaguman
Simbol dan tagar		#fyp, #xyzbca	Memperluas jangkauan dan visibilitas konten

Secara keseluruhan, strategi penggunaan *language games* dalam komentar TikTok mencerminkan cara penutur menyesuaikan diri dengan budaya komunikasi digital yang serba cepat, kreatif, dan penuh ekspresi. Pemendekan dan plesetan menjadi bentuk dominan karena paling mudah digunakan untuk menunjukkan kedekatan sosial antar pengguna. Sementara itu, *code-mixing* dan penggunaan emoji memperkuat gaya bahasa ekspresif yang menjadi ciri khas interaksi di media sosial masa kini.

## 2. Pembahasan

### A. Bentuk Language Games yang Digunakan dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di TikTok

Bentuk language games dalam pemakaian bahasa Indonesia di TikTok menunjukkan kreativitas linguistik yang berkembang dinamis seiring budaya digital. Sejalan dengan pandangan Wittgenstein, bahasa di TikTok berfungsi sebagai permainan sosial yang mengikuti aturan tidak tertulis dalam komunitas penggunanya. Language games tidak sekadar menyimpang dari kaidah baku, tetapi menjadi strategi komunikasi untuk mengekspresikan diri, membangun kedekatan, dan menyesuaikan diri dengan karakter media yang cepat dan visual (Arvitra et al., 2024).

Bentuk yang dominan meliputi pemendekan kata, modifikasi ejaan, penggunaan bahasa gaul, akronim, serta serapan asing. Bentuk-bentuk ini dipahami secara kolektif dan menandai identitas kelompok, sebagaimana terlihat pada penggunaan istilah gaul dan akronim seperti EGP atau YTTA (Mutmainnah et al., 2023). Selain unsur verbal, emoji dan hashtag juga berperan penting dalam membangun makna, emosi, dan solidaritas digital, meskipun berpotensi menimbulkan ambiguitas (Nababan et al., 2024).

Secara keseluruhan, language games di TikTok memperlihatkan bahwa bahasa digital tidak hanya berfungsi komunikatif, tetapi juga menjadi sarana pembentukan identitas sosial dan ekspresi budaya pengguna muda, sejalan dengan temuan (Adhadi et al., 2024).

#### B. Fungsi dan makna sosial language games dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di Tiktok

Hasil analisis menunjukkan bahwa language games dalam penggunaan bahasa di TikTok tidak sekadar berfungsi sebagai permainan linguistik, melainkan sebagai strategi komunikasi yang mencerminkan kreativitas, identitas, dan pola interaksi pengguna dalam budaya digital. Sepuluh kategori language games yang ditemukan memperlihatkan bahwa variasi bahasa digunakan untuk menyesuaikan diri dengan karakter TikTok yang cepat, efisien, ekspresif, dan berorientasi pada kedekatan sosial. TikTok menjadi ruang tempat bahasa berkembang secara luwes dan mengikuti arus budaya populer.

Singkatan dan akronim kreatif dimanfaatkan untuk efisiensi komunikasi dan menandai identitas digital yang modern. Bahasa campur (*code-mixing*) menunjukkan kedekatan generasi muda dengan budaya global serta berfungsi sebagai penanda identitas dan afiliasi sosial, sejalan dengan temuan Pratama (dalam Dewi, 2025). Sementara itu, bahasa gaul atau slang digital berperan memperkuat solidaritas dan keanggotaan komunitas, serta menjalankan fungsi emotif, fatik, dan puitik (Irwan Fadli et al., 2024).

Ironi dan sarkasme halus digunakan sebagai sarana kritik tidak langsung yang dibungkus humor, sehingga tetap menjaga keharmonisan interaksi (Hayati et al., 2024). *Office Québécois de la Langue Française* (dalam Salsabilla et al., 2025) Bentuk *hyperbolic praise* berfungsi mengekspresikan apresiasi secara dramatis dan emosional, memperkuat hubungan interpersonal. Selain itu, permainan bunyi, penggunaan emoji, serta bahasa parodi berbasis meme memperkaya ekspresi emosi dan humor melalui komunikasi multimodal yang khas budaya digital.

Bahasa identitas komunitas dan proses pelesetan serta resemantisasi kata menunjukkan bagaimana bahasa digunakan untuk menegaskan afiliasi sosial dan membentuk makna baru yang lebih santai dan ekspresif. Secara keseluruhan, language games berperan penting dalam membangun komunikasi yang cair, kreatif, dan berorientasi pada kedekatan sosial. Fenomena ini menegaskan bahwa bahasa di TikTok tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga representasi budaya yang mencerminkan dinamika kehidupan sosial di ruang digital masa kini.

### C. Strategi *Language Games* yang Digunakan dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di TikTok

Fenomena *language games* dalam komentar TikTok menunjukkan bahwa pengguna tidak sekadar bermain bahasa, tetapi menerapkan strategi linguistik tertentu untuk mencapai tujuan sosial dalam komunikasi digital. Berdasarkan analisis terhadap 60 data komentar, ditemukan lima strategi utama, yaitu pemendekan dan penyederhanaan kata, plesetan dan permainan fonologis, *code-mixing*, ekspresi hiperbolik dan emosional, serta penggunaan simbol dan tagar. Kelima strategi ini mencerminkan cara pengguna menyesuaikan bahasa dengan karakter TikTok yang cepat, interaktif, dan ekspresif.

Pemendekan kata digunakan untuk efisiensi sekaligus menandai keakraban dan identitas warganet. Plesetan dan permainan bunyi berfungsi menciptakan humor dan memperkuat relasi sosial secara santai. *Code-mixing* menunjukkan pengaruh budaya global dan menjadi sarana pembentukan citra diri yang modern dan kekinian. Sementara itu, ekspresi hiperbolik, emoji, dan pengulangan tanda visual digunakan untuk menegaskan emosi dan meningkatkan keterlibatan sosial. Penggunaan

simbol dan tagar tidak hanya berfungsi teknis, tetapi juga sebagai penanda identitas, solidaritas, dan pemahaman budaya platform.

Secara keseluruhan, strategi language games di TikTok merepresentasikan kreativitas dan fleksibilitas bahasa Indonesia dalam menghadapi dinamika komunikasi digital. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana membangun identitas, kedekatan sosial, dan makna bersama dalam komunitas virtual.

#### D. Manfaat language games terhadap pembelajaran bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil angket esai terhadap siswa dan guru, language games terbukti memberikan manfaat positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari sisi siswa, meskipun tidak seluruhnya memahami istilah language games secara konseptual, mereka telah akrab dengan bentuk dan praktiknya melalui bahasa gaul dan media digital. Pengalaman ini memudahkan guru mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas bahasa siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) yang menekankan keterkaitan materi dengan pengalaman nyata siswa (Handayani & Tandiling, 2022).

Pemahaman siswa terhadap language games umumnya bersifat praktis dan intuitif, terutama dalam bentuk bahasa gaul yang berkembang di lingkungan sosial remaja. Hal ini sesuai dengan kajian sosiolinguistik yang memandang bahasa sebagai praktik sosial yang dipengaruhi konteks dan masyarakat penuturnya (Fauziah et al., 2021). Oleh karena itu, language games dapat dimanfaatkan sebagai titik awal pembelajaran untuk mengenalkan konsep ragam bahasa, konteks penggunaan, serta perkembangan bahasa di media digital.

Terkait penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, siswa menyadari bahwa language games berpotensi memengaruhi kebiasaan berbahasa, terutama dalam situasi informal. Namun, siswa juga mampu membedakan penggunaan bahasa santai dan bahasa baku sesuai konteks. Hal ini sejalan dengan teori kesantunan Brown dan Levinson yang menekankan pentingnya konteks sosial dalam penggunaan bahasa (Wiranty & Ramaniyar, 2023). Dengan demikian, language games dapat dijadikan sarana edukatif untuk menanamkan kesadaran berbahasa yang santun dan bertanggung jawab.

Dari aspek pembelajaran, mayoritas siswa menilai bahwa pemanfaatan language games membuat pembelajaran Bahasa Indonesia

lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Kondisi ini mendukung paham konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi siswa dengan lingkungannya (Bustomi et al., 2024). *Language games* yang bersumber dari pengalaman berbahasa siswa memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna.

Sementara itu, guru memandang *language games* sebagai bentuk kreativitas bahasa yang dapat dimanfaatkan secara pedagogis. Guru telah menggunakan *language games* dari media sosial sebagai contoh pembelajaran kontekstual, meskipun tetap menekankan perlunya bimbingan agar siswa memahami implikasi kebahasaan secara kritis. Guru juga menilai bahwa *language games*, khususnya bahasa gaul, tidak menjadi ancaman bagi Bahasa Indonesia selama diarahkan dengan tepat (Sinaga et al., 2025). Bahkan, fenomena tersebut dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap kaidah Bahasa Indonesia dan konteks penggunaannya.

Secara keseluruhan, *language games* memiliki peran strategis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Cikukur, baik sebagai sarana meningkatkan minat dan pemahaman belajar maupun sebagai media untuk menumbuhkan kesadaran berbahasa yang sesuai konteks dan kaidah, tanpa menghilangkan peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa pendidikan.

## Simpulan

*Language games* di TikTok merupakan fenomena kebahasaan yang menonjol dalam komunikasi digital remaja dan menunjukkan bahwa bahasa Indonesia terus berkembang secara kreatif dan adaptif mengikuti perubahan teknologi dan budaya. Bahasa tidak lagi digunakan secara kaku, melainkan fleksibel sesuai kebutuhan ekspresi dan interaksi di ruang digital.

Bentuk *language games* sangat beragam, mulai dari bahasa gaul, modifikasi ejaan, akronim, permainan bunyi, pencampuran bahasa, hingga penggunaan emotikon, simbol, dan hashtag. Seluruh bentuk tersebut digunakan secara sadar dan berpola untuk menciptakan komunikasi yang ringkas, ekspresif, dan mudah dipahami oleh komunitas pengguna.

Penggunaan *language games* dipengaruhi oleh konteks komunikasi TikTok yang bersifat santai dan egaliter. Bahasa digunakan untuk membangun

kedekatan, menegaskan identitas kelompok, serta mengekspresikan emosi dan humor dalam interaksi digital.

Strategi *language games* meliputi pemendekan kata, plesetan fonologis, pencampuran bahasa, ekspresi hiperbolik, serta pemanfaatan simbol dan hashtag. Strategi ini menunjukkan kemampuan pengguna menyesuaikan bahasa dengan karakter media sosial yang cepat dan multimodal.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *language games* memiliki manfaat positif apabila dimanfaatkan secara pedagogis. *Language games* dapat dijadikan sarana pembelajaran kontekstual yang meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menumbuhkan kesadaran siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan konteks dan kaidah.

## Daftar Pustaka

- Adhadi, N. G., Amalia, F., & Susetyo, A. M. (2024). Pembentukan Singkatan Bahasa Gaul. *Pena Literasi : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 120–127. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/22309>
- 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. Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1(8), 3821–3829.
- Arvitra, A., Brahmansyah, A., Ramadhazka, D., & Sitohang, J. A. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Platform Media Sosial Tiktok Di Era Digital. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(10), 166–171. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i10.982>
- As Syawaliyah, S. S., Putikadyanto, A. P. A., Efendi, A. N., & Effendy, M. H. (2023). Analisis Penggunaan Bahasa Vulgar Kalangan Anak Milenial pada Game Mobile Legends di Desa Larangan Luar Larangan Pamekasan. *Lingua Skolastika*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.19184/linsko.v2i1.38675>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <http://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/bahasa>
- Dewi, A. C. (2025). Bahasa dalam Media Sosial: Kajian Linguistik Digital terhadap Gaya Bahasa Generasi Milenial dan Gen Z. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1), 57–67. <https://share.google/qfbdG5E17upjYs007>

- Fauziah, E. R., Safitri, I. N., Sri, A., Rahayu, W., & Hermawan, D. (2021). Kajian Sociolinguistik Terhadap Penggunaan Bahasa Slang. *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 5(2), 150–157.
- Handayani, F., & Tandiling, E. (2022). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah Tentang Hukum Archimedes. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1871–1878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2177>
- Hastangka, H., Armawi, A., & Kaelan, K. (2019). Analisis Language Game terhadap Penggunaan Istilah 4 Pilar Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.30872/calls.v5i1.1695>
- Hayati, I. Z., Herdiana, H. R., & Mulyani, S. (2024). Gaya Bahasa Sindiran Dalam Kolom Komentar Twitter Akun @Tanyakanrl. *Jurnal Diksi Sastra Asia*, 8(2), 167–186. <https://jurnal.unigal.ac.id/diksatrasiya/article/viewFile/15123/8264>
- Irwan Fadli, Kasmawati, K., & Mastur, M. (2024). Fungsi Slang dalam Media Sosial Twitter Pendekatan Sociolinguistik. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 729–734. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1103>
- Mutmainnah, R., Sukri, M., & Mataram, U. (2023). Kata – Kata Baru Bahasa Indonesia Dalam Media Sosial Facebook : Kajian Morfologi Struktural. *Jurnal Bastrino Kajian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–12. <https://share.google/Y9CusMC5QbJNSOiMH>
- Nababan, W. R., Rahmadani, N., Tamba, W. O. V., & Hidayat Nst, T. K. (2024). Tantangan Bahasa di Era Digital Terhadap Kesalahan Berbahasa Dalam Komunikasi Media Sosial. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2602>
- Puput Kinanti, K., & Riskawati, Y. (2021). Jenis Dan Fungsi Permainan Bahasa (Bahasa Plesetan) Kaus Yajugaya: Sebuah Tinjauan Sociolinguistik. *Jurnal Hasta Wiyata*, 4(2), 131–147. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2021.004.02.03>
- Putri, S. B., Wardiah, D., & Effendi, D. (2024). Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends Dalam Kajian Sociolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 35–50.
- Salsabilla, A., Tri Indri Hardini, & Iim Siti Karimah. (2025). Analisis Penggunaan Majas Hiperbola pada Iklan Produk Makanan dan Minuman Perancis. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 717–736. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5301>
- Setiawan, M. F., Yuli, R., Hambali, A., Aqidan, M. J., Islam, F., Ushuluddin, F., Gunung, S., & Bandung, D. (2023). Analisis permainan bahasa dalam ungkapan “wacana penundaan pemilu tahun 2024”: perspektif Ludwig Wittgenstein. *Gunung Djati Conference Series*, 19(2023), 808–818.

- Setyadi, A. (2019). Permainan Bahasa dalam Meda Sosial. Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra, 14(3), 387.  
<https://doi.org/10.14710/nusa.14.3.387-397>
- Sinaga, D. A., Sihite, E., Sitanggang, F. R., Febriana, I., Sinaga, L., Lumbantoruan, S. D., Dosta, W., & Silalahi, C. (2025). Dampak Penggunaan Bahasa Gaul Terhadap Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2(20), 71–75.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14913826> Dampak
- Sitanggang Gusar, M. R., & Simanungkalit, K. E. (2021). Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain Mobile Legend Bang Bang: Kajian Etno Sosiopragmatik. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 4(2), 696–708. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1416>
- Wiranty, W., & Ramaniyar, E. (2023). Strategi Kesantunan Brown and Levinson pada Tindak Tutur Bahasa Melayu Pontianak Kajian Pragmatik. Jurnal Pendidikan Bahasa, 12(1), 248–261.  
<https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.4739>

