

VARIASI BAHASA SLANG WARGA KOTA NOIR PADA *GAME GRAND THEFT AUTO V ROLE PLAY (GTA V RP)*

Faizatul Irbah¹, Kundharu Saddhono².

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan, Universitas Sebelas Maret

¹fiirbah@student.uns.ac.id, ²kundharu@uns.ac.id

Abstrak

Variasi bahasa berkembang seiring berkembangnya dunia maya, salah satunya pada komunikasi dalam *game online*. Contoh *game online* yang menciptakan komunikasi intensif antarpemainnya adalah Grand Theft Auto V Role Play (GTA V RP). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan variasi bahasa oleh warga Kota Noir pada *game* GTA V RP. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Partisipan atau subjek penelitian ini adalah warga kota Noir pada GTA V RP melalui siaran langsung Video Youtuber (Vtuber) Mikazuki Arion yang memainkan karakter Rion Kenzo yang dipilih dengan Teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi dengan metode simak dan catat serta teknik studi pustaka. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis dari Miles dan Huberman yang meliputi *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat 95 kosa kata variasi bahasa slang yang digunakan untuk komunikasi dalam GTA V RP Kota Noir. Bahasa slang tersebut digunakan untuk menutupi permasalahan teknis, menyamarkan kondisi pemain di dunia nyata, dan penghalusan bahasa dalam *game* untuk menghindari pelanggaran pada *live streaming*. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi para pemain maupun penonton GTA V RP terkait variasi bahasa yang digunakan supaya tidak terdapat kesalahpahaman dan dapat mengikuti alur permainan dengan baik.

Kata Kunci: Variasi bahasa; bahasa slang; GTA V RP; Kota Noir

Abstract

Language variations have evolved alongside the development of the digital world, particularly in communication within online games. One example of an online game that fosters intensive communication among its players is Grand Theft Auto V Role Play (GTA V RP). This study aims to describe the use of language variation by residents of City Noir in the GTA V RP game. This study was conducted using a qualitative descriptive method. The participants or subjects of this study were residents of City Noir in GTA V RP via a live stream by Video Youtuber (Vtuber) Mikazuki Arion, who played the character Rion Kenzo, selected using purposive sampling. Data collection techniques for this study included observation using the watch-and-note method and literature review. The data analysis technique employed was the Miles and Huberman model, which encompasses data reduction, data display, and verification. The results of this study indicate that there are 95 slang terms used for communication in the City of Noir within GTA V RP. This slang is used to cover up technical issues, disguise players' real-world conditions, and soften in-game language to avoid violations during live streams. This study can serve as a source of information for both GTA V RP players and viewers regarding the language variations used, helping to prevent misunderstandings and allowing them to follow the game's storyline effectively.

Keywords: Language variations, slang language; GTA V RP; Noir City



Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama komunikasi antarmanusia. Melalui bahasa kita dapat mengungkapkan maksud kepada lawan bicara agar lawan bicara tersebut memahami maksud dan tujuan kita (Sandi, 2022). Bahasa terus berkembang mengikuti berbagai aspek kehidupan, seperti perubahan sosial dan teknologi serta menciptakan variasi atau ragam bahasa baru, salah satunya adalah slang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempercepat pertumbuhan komunitas virtual, menciptakan ruang interaksi baru yang unik (Janah, 2022). Salah satu perkembangan bahasa terjadi dalam industri gim bermain peran daring atau online role play game (RPG). Game yang paling disukai gamer Indonesia sekarang ini adalah game ber-genre RPG (Kaban et al., 2021).

Menurut (Pratama, 2014), role playing game adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Dalam online role-playing game (RPG), para pemain tidak bermain sebagai dirinya sendiri atau Out of Character (OOC), melainkan memainkan karakter lain yang dibuatnya di dalam permainan atau biasa disebut dengan In Character (IC). Dimana game ber-genre ini merupakan salah satu jenis game pilihan karena memasukkan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam game tersebut (Ginting & Ramadhan, 2018). Para pemain mengontrol karakter supaya dapat berkomunikasi seperti di dunia nyata. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan (Ginting & Ramadhan, 2018).

Salah satu contoh RPG adalah Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V RP). Pada permainan ini pemain diarahkan untuk memainkan sebuah karakter yang “berperan” di dalam game sebagai warga di suatu kota virtual atau anggota kelompok secara online (Dharmawan, 2025). GTA V Roleplay merupakan mode permainan baru secara multiplayer yang ada pada GTA V dengan menggunakan server pihak ketiga yaitu FiveM (Arinal & Purnomo, 2023). Pada salah satu fitur multiplayer online yaitu FiveM terdapat sistem roleplay yang dimana kita harus bermain selayaknya manusia asli pada umumnya seperti bekerja, makan, olahraga dan lain-lain (Dharmawan, 2025).

Variasi bahasa dalam online role play game muncul dalam situasi ketika para pemain tidak boleh menyebutkan secara tersurat kondisi mereka di dunia nyata karena mereka harus membuat karakter IC seakan-akan berada di dunia nyata sepanjang permainan. Oleh karena itu, variasi bahasa muncul untuk mengungkapkan kondisi pemain di dunia nyata tanpa mengganggu komunikasi dalam ruang bermain peran. Variasi bahasa merupakan macam-macam bentuk dari bahasa atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola yang menyerupai pola induknya (Iskandar et al., 2021). Terjadinya variasi bahasa bukan hanya disebabkan oleh penutur yang beragam, tetapi karena kegiatan interaksi sosial yang dilakukan juga sangat beragam (Wati et al., 2020). Variasi bahasa slang merupakan bahasa yang khas, bahasa yang terbentuk dari bahasa Indonesia yang dimodifikasi atau ditransformasikan menjadi bahasa yang baru berdasarkan kaidah-kaidah tertentu (Khoirurrohman, 2020).

Kesungguhan memerankan seorang karakter sepanjang permainan, mengharuskan para pemain tidak memotong sedikit pun alur permainan ketika terdapat kendala di dunia nyata atau OOC. Kendala apapun baik dari internal pemain maupun kesalahan eksternal akibat sistem yang eror yang terjadi selama permainan berlangsung, harus disampaikan secara tersirat yaitu disamarkan dengan deskripsi atau diksi yang lain. Untuk menetralsisir hal tersebut tanpa memotong alur permainan bisa menyampaikan kendala teknisnya kepada lawan mainnya, misalnya dengan mengatakan “tubuh saya kesemutan” yang artinya karakternya sedang tidak bisa bergerak (Irwandi, et al., 2021).

Terdapat banyak penelitian linguistik pada *game online*. Penelitian linguistik terdahulu pada dunia game dapat dikategorikan ke dalam banyak ranah penelitian linguistik (Prima, 2019). Namun, belum banyak penelitian yang membahas tentang variasi bahasa dalam *game online* RPG GTA V RP. Penelitian oleh (Bahroni et al., 2024) meneliti tentang kajian sociolinguistik register pada pemain game online Mobile Legend. Sedangkan dalam penelitian oleh (Furqan, 2020), penelitian pada *game online* baru menyoroiti model komunikasi para pemainnya. Selain itu, penelitian juga telah dilakukan oleh (Gumilar, 2023), tetapi baru terfokus pada variasi bahasa pada youtuber gaming PUBG Mobile. Penelitian lain yang membahas terkait penggunaan bahasa pada RPG dilakukan oleh (Rahayu, 2021), tetapi perbedaan penelitian ini terletak pada fokus topik register pengguna RPG Dragon Raja: Sea.

Penelitian serupa tentang variasi bahasa pada GTA V RP sebelumnya telah dilakukan oleh (Irwandika et al., 2021) pada Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMNALISA) dengan judul Variasi Bahasa oleh Warga Kota Ministry of Roleplay (MORP) Indonesia pada Game Grand Theft Auto V. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah ada ini terletak pada variasi bahasa slang baru yang ditemukan. Penelitian sebelumnya dilakukan pada pengguna Server MORP, sedangkan penelitian ini dilakukan pada pengguna Server Noir yang belum pernah diteliti sebelumnya. Server Noir adalah server yang diprakarsai oleh anggota grup VTuber Sol.4ce bersama para pemain GTA V yang tergabung dalam fraksi Tokyo Noir Familia (TNF) yang sebelumnya telah bermain di server Kala, Tokyo, dan Moxie. Server Noir merupakan server baru yang baru dirilis pada 14 Juni 2025. Penelitian sebelumnya melibatkan hasil purposive sampling yaitu 4 responden dari 80–200 orang pemain dalam Kota MORP dengan rentang waktu penelitian hanya satu bulan yaitu dari tanggal 1 Mei 2021–1 Juni 2021. Kebaruan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang fokus pada salah satu point of view (pov) yaitu pada IC Rion Kenzo yang dimainkan oleh OOC Mikazuki Arion yang merupakan seorang VTuber.

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah variasi bahasa warga Kota Noir pada game Grand Theft Auto V RP. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menemukan variasi bahasa dalam RPG GTA V RP pada server Noir sebagai server baru. Penelitian ini dapat digunakan sebagai studi pustaka dalam lingkup variasi bahasa ranah sociolinguistik. Selain itu, penelitian ini dapat memudahkan pemain maupun penonton RPG GTA V RP untuk memahami alur permainan melalui pemahaman variasi bahasa yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan di dalam game Grand Theft Auto V Role Play (GTA V RP) Kota Noir dalam tayangan *live streaming* YouTube Mikazuki Arion yang berperan sebagai tokoh Rion Kenzo selama dari 14 Juni 2025-5 Oktober 2025 sebanyak 32 video. Purposive sampling digunakan untuk

menentukan partisipan pada penelitian ini yaitu karakter Rion Kenzo. Pada kota RP ini, para pemainnya sebelumnya bermain di Kota Kala, Moxie, dan Tokyo serta Rion Kenzo berperan sebagai kepala keluarga sekaligus El Presidente dalam fraksi Tokyo Noir Familia (TNF).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Metode observasi dilakukan dengan menyimak keseluruhan video, membuat transkrip video, dan mencatat penggunaan bahasa para pemain. Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca literatur dengan topik serupa yaitu penggunaan bahasa pada GTA V RP kota lain. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu *data reduction*, *data display*, dan *verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Data dalam penelitian ini diperoleh dari percakapan karakter Rion Kenzo dengan rekan-rekan bermainnya. Variasi bahasa yang muncul pada permainan ini muncul karena adanya perbedaan interaksi dalam dunia nyata dan dunia maya pada waktu yang bersamaan.

Variasi bahasa yang digunakan oleh pemain GTA V RP Kota Noir

Setiap komunitas, fraksi, atau kota pada permainan GTA V RP memiliki variasi bahasa yang berbeda-beda bergantung pada kesepakatan para pemainnya. Variasi bahasa tersebut muncul akibat kebutuhan berkomunikasi dalam menjaga alur cerita dalam bermain peran dalam kota.

Tabel 1 Bahasa Slang Warga Kota Noir pada GTA V RP

No	Slang	Arti
1.	Pilot	Pemain OOC
2.	Tuyul	Penonton <i>live streaming</i> atau pengikut pemain
3.	Dewa	Pemilik server atau admin server (admin kota)
4.	Jam internasional	Jam di dunia nyata
5.	Jam kota	Jam dalam kota <i>roleplay</i>
6.	Masuk kota/keluar kota	Bergabung dalam kota/memasuki server (mulai bermain <i>roleplay</i>)
7.	Keluar negeri	Tidak bergabung dalam kota dalam waktu yang lama
8.	Bangun	Mulai bermain <i>roleplay</i>
9.	Mata satu	Tampilan layar <i>live streaming</i> pemain sebagaimana pandangan mata karakter
10.	Pendengaran	Pelantang suara (<i>speaker</i>)
11.	Tenggorokan	Pengeras suara (<i>microfon</i>)
12.	Amandel	Gangguan pada pengeras suara (<i>speaker</i>)
13.	Gangguan telinga	Gangguan pada pelantang suara (<i>microphone</i>)
14.	Beda mata	Perbedaan tampilan karakter/suasana antarpemain
15.	Lost vis (<i>lost visual</i>)	Kehilangan jejak/hilang dari pandangan mata
16.	Berdebu	Tampilan layar pemain yang tidak jernih
17.	Ambil permen	Pemain sedang memperbaiki pengeras suara
18.	Makan permen	Pemain menggunakan <i>voice changer</i>

No	Slang	Arti
19.	Kantong	Tempat karakter menyimpan barang dalam tubuhnya
30.	Ngewarung	Merampok warung/toko
31.	<i>Car steal</i>	Pembobolan/pencurian kendaraan
32.	Bubuk putih	Obat-obatan terlarang yang digunakan untuk menyembuhkan/meningkatkan stamina karakter
33.	Bayam/bayam jahat	Tanaman yang memabukkan untuk menyembuhkan/meningkatkan stamina karakter (sejenis ganja)
34.	Garam/garam jahat	Obat-obatan terlarang yang digunakan untuk menyembuhkan/meningkatkan stamina karakter (sejenis morfin/sabu)
35.	Cabut bayam	Mengambil/memanen ganja dari kebun ilegal
36.	Bayam mentah	Daun ganja yang belum diolah
37.	Uang jahat/uang kotor/uang merah/uang haram	Mata uang ilegal yang digunakan untuk transaksi dalam bisnis gelap
38.	<i>Black market</i>	Bisnis ilegal
39.	Sarkem	Markas bisnis gelap
40.	Warlok (warga lokal)	Karakter yang tidak memiliki pemain pengendali (bergerak dengan sendirinya)
41.	<i>Short cut</i>	Karakter melakukan gerakan perpindahan yang tidak realistis
42.	Saraf kejeput	Karakter bergerak sendiri akibat eror
43.	Kesantet	Karakter keluar dari permainan karena kendala jaringan
44.	Keseleo	Karakter melakukan gerakan yang tidak diinginkan (memukul/mengeluarkan senjata) karena pemain keliru menekan tombol perintah dalam <i>keyboard</i>
45.	Nyangkut/tenggelem	Karakter tersangkut pada benda mati (pohon/kendaraan) atau menempel/masuk ke dalam tanah karena eror server
46.	Melambat/berat	Karakter bergerak dengan lambat/tidak sinkron dengan perintah karena server sedang ramai pemain atau karena kendala jaringan
47.	<i>Frozen</i> /beku	Karakter tidak dapat bergerak karena kendala jaringan/eror server/ <i>device lag</i>
48.	Robot	Karakter bergerak patah-patah karena kendala jaringan/eror server/ <i>device lag</i>
49.	Jeli	Karakter bergerak <i>meleyot</i> karena kendala jaringan/eror server/ <i>device lag</i>
50.	Gempa	Server eror/restart server sehingga semua pemain otomatis keluar dari server
51.	Pokemon	Karakter terlihat belum utuh wujudnya
52.	Migrasi	Keluar server untuk <i>refresh</i>
53.	Website/email	Aplikasi Discord yang digunakan pemain berkomunikasi di luar permainan
54.	Masih di bandara/kantor imigrasi	Karakter tertahan saat masuk server
55.	Kendala paspor/kendala migrasi	Kesulitan masuk ke dalam server karena antrian yang panjang
56.	Cumuk (cuci muka)	<i>Refresh</i> tanpa keluar server
57.	Buang PNG	Pemain pergi ke toilet

No	Slang	Arti
58.	Melamun	Pemain berhenti bermain sejenak tanpa keluar server
59.	Ngayam	Melakukan panen di peternakan ayam
60.	Menguap/menyublim	Pemain kelelahan
61.	Istirahat	Pemain keluar dari server untuk beristirahat
62.	<i>Mixing</i>	Pemain membicarakan hal di dunia nyata saat masih di kota
63.	Rata kanan	Tampilan yang bagus (karakter tampan/cantik)
64.	Rata kiri	Tampilan yang bagus (karakter berwajah jelek)
65.	Otot	Tombol pada <i>keyboard</i> untuk menjalankan karakter
66.	Otot mata	Ikon mata pada layar untuk menjalankan karakter
67.	Pesan langit	Pengumuman pada server di layar <i>game</i>
68.	Vlog/nge-vlog/buka kamera	Pemain melakukan <i>live streaming</i>
69.	Mantra	Perintah untuk menggerakkan karakter
70.	<i>Anime</i>	Pemain yang merupakan seorang vtuber/youtuber
71.	Legenda	Orang/kejadian di dunia nyata
72.	Serangga/nyamuk/mosquito/lalat	Admin server yang jahil menjadi karakter abnormal dan biasanya mengganggu aktivitas karakter lain
73.	Dokter lokal	Menyembuhkan karakter lewat bot server
74.	Stroberi	Darah
75.	<i>Down</i>	Karakter pingsan
76.	CK (<i>character kill</i>)	Karakter meninggal dalam <i>game</i>
77.	Asam lambung	Karakter tidak makan/minum sampai pingsan
78.	<i>Bubble gum</i>	Cat warna-warni untuk kendaraan
79.	Elang	Aparat/polisi
80.	<i>Eagle eye</i>	Pengintaian/pengawasan ketat dari aparat
81.	Pursuit	Balapan/kejar-kejaran dengan kendaraan
82.	Patem	Karakter yang ahli dalam berperang/berkelahi
83.	Penghijauan	Mencari uang/berganti pakaian
84.	Pisang	Peluru
85.	Mainan	Senjata api
86.	Radio	Handy Talky (HT) untuk komunikasi antarkarakter
87.	Mobil licin	Mobil yang sangat ringan dan mudah bergerak
88.	Mobil pikachu/mobil kucing	Mobil dengan kecepatan terbatas/mobil yang dimodifikasi menjadi seperti kucing
89.	Kapal induk	Kendaraan utama
90.	Asuransi	Penyitaan kendaraan yang diparkir tanpa dikunci
91.	Bank besar	Bank pusat di kota
92.	Koordinat	Titik dalam peta <i>game</i>

No	Slang	Arti
93.	Banpol (bantuan polisi)	Karakter yang berprofesi selain polisi bekerja menjadi polisi untuk beberapa saat
94.	Burger karet	Makanan yang tidak membuat karakter kenyang
95.	Hitamkan kota	Melakukan serangan besar-besaran di kota

Tabel 1 menunjukkan variasi bahasa slang yang digunakan pemain GTA V RP Kota Noir. Kosa kata variasi bahasa slang berasal dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang kemudian dimaknai berbeda dari makna aslinya. Penggunaan bahasa slang tersebut bertujuan agar pemain dapat menyamarkan hal-hal di dunia nyata ke dalam suasana bermain peran. Hal-hal yang perlu disamarkan contohnya adalah permasalahan teknis, kondisi nyata pemain, hingga penghalusan penyebutan kata-kata dalam *game* untuk mengurangi kesan kriminalitas.

Analisis slang dalam penelitian ini didasarkan pada klasifikasi variasi bahasa oleh Chaer & Agustina (1995). Slang merupakan variasi sosial yang hanya digunakan oleh kelompok masyarakat tertentu yang tidak diketahui kelompok lain (Chaer & Agustina, (1995). Dengan sifatnya yang rahasia, slang dapat juga disebut sebagai bahasa yang muncul akibat kesepakatan dari kelompok pengguna bahasa tersebut. (Nuryani et al., 2018). Penggunaan bahasa slang dalam GTA V RP berkaitan dengan penggunaan kata-kata khusus oleh kelompok tertentu yaitu para pemain dan maknanya diketahui oleh penutur dan mitra tuturnya. Menurut Pitrianti & Maryani (2023), bahasa slang memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan variasi bahasa lain yaitu menggunakan kata-kata lama atau baru dengan cara baru dalam arti baru, merupakan bahasa informal, dan dalam bentuk leksikal yang ditemukan dan diubah dengan cepat oleh kelompok anak muda atau kelompok sosial tertentu.

Pemain GTA V RP menggunakan kosa kata lain untuk menyamarkan permasalahan teknis dalam permainan. Contohnya yaitu ketika pemain tidak menemukan atau tidak bisa menekan simbol mata di layar yang digunakan untuk memilih gerakan karakter, ia mengatakan “Kenapa enggak bisa otot mata?”. Pemain juga dapat menyamarkan perintah tombol *keyboard* yang akan ditanyakannya, seperti “Eh, ini gimana caranya? Otot F3, bukan?” Selain itu, pemain dapat mengatakan “Aduh, aku baru masuk kota. Kendala paspor tadi,” ketika ia mengalami kendala jaringan atau mengantre saat akan masuk server.

Variasi bahasa slang juga digunakan untuk memberitahukan kondisi nyata pemain tanpa mengganggu jalannya cerita. Misalnya ketika pemain sudah merasa lelah dan ingin berhenti dari permainan saat itu, ia dapat mengatakan, “Saya dikit lagi *menguap* ini, mau *istirahat* duluan ya.” Pemain juga dapat menyebut dirinya atau pemain lain yang menjalankan karakter *pilot* karena pilot adalah seseorang yang mengendalikan sesuatu.

Ketika bermain peran dalam GTA V RP, banyak pemain yang sekaligus melakukan siaran langsung di YouTube dan TikTok. Pada kedua platform tersebut, terdapat pembatasan yang melarang penggunaannya mengucapkan atau kata-kata terkait kekerasan, kriminal, adegan dewasa, atau hal-hal yang berkaitan dengan SARA. Oleh karena itu, pemain menyamarkan kata-kata dalam permainan untuk menghindari terkena *suspend* atau pelanggaran sehingga terkena pembatasan aktivitas dalam YouTube dan TikTok. Contohnya adalah dalam kalimat, “Warga yang *ngebayam* semua itu,” dan “Kalau kamu pakai *garam jahat*.” Kata *bayam* dan *garam jahat* menggantikan daun ganja dan sabu. Selain itu, penggantian kata juga digunakan untuk menghindari penonton siaran langsung yang masih di bawah umur dan mengurangi kesan kriminalitas. Hal ini nampak

pada contoh kalimat, “*Pisang* ini kalau buat nembak bisa jauh,” dan kalimat “Aduh, *stroberi* nih gue.” Kata *pisang* menyamakan kata *peluru* dan kata *stroberi* menyamakan keadaan berdarah sebuah karakter.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 95 kosa kata dalam variasi bahasa slang yang digunakan dalam komunikasi pada permainan GTA V RP Kota Noir. 95 bahasa slang yang ditemukan berasal dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Penggunaan bahasa slang tersebut ditujukan agar kegiatan bermain peran tidak terganggu oleh hal-hal yang terjadi di luar cerita, seperti permasalahan teknis, penyampaian kondisi pemain di dunia nyata, dan penghalusan bahasa dalam *game* untuk menghindari pelanggaran pada *live streaming*. Hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pemain dan penonton GTA V RP untuk memudahkan pemahaman cerita serta bagi khazanah ilmu sosiolinguistik dalam memperluas temuan variasi bahasa. Penelitian ini terbatas pada variasi bahasa slang dapat ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian variasi bahasa lain, seperti jargon dan argot serta dilakukan pada jenis *game* bermain peran yang lain sehingga temuan dan pemanfaatannya lebih meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arinal, V., & Purnomo, B. S. (2023). Optimasi metode decision tree menggunakan particle swarm optimization untuk analisis sentimen review game GTA V roleplay. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 457–461.
- Bahroni, A., Irfan, M., & Ernawati, T. (2024). Register komunitas pemain game online game mobile legend (Kajian sosiolinguistik). *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 36–41.
- Dharmawan, M. Y. (2025). Pola komunikasi pemain dalam interaksi virtual di server kota baru roleplay game GTA V. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Furqan, S. (2020). Model komunikasi mahasiswa pemain game online free fire (Studi kasus mahasiswa fakultas UAD IAIN Bengkulu).
- Ginting, B. S., & Ramadhan, F. (2018). Perancangan game become a king berbasis artificial intelligence. *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 12–21.
- Gumilar, A. (2023). Variasi bahasa indonesia pada youtuber gaming PUBG mobile. *Jurnal Diksatria*, 7(1), 164–167.
- Irwandika, G., Dharma, G., Wicaksana, A., Luh, N., Cahyani, D., Bahasa, F., Universitas, A., Denpasar, M., Ngurah, U., Denpasar, R., Bahasa, F., Universitas, A., Denpasar, M., & Jawa, B. (2021). Variasi bahasa oleh warga kota ministry of roleplay (MORP) indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMNALISA)*, 251–258.
- Iskandar, F., Agustian, J. F., & Putri, N. Q. H. (2021). Analisis penggunaan jargon bahasa komunitas game online PUBG mobile di kota samarinda. *Adjektiva (Educational Languages and Literature Studies)*, 4(2), 59–66.
- Janah, E. F. (2022). Konsep dan implementasi TPACK pada pembelajaran di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2).
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah. (2021). Perancangan game RPG (role playing game) “nusantara darkness rises.” *Journal of Information System Research (JOSH)*, 2(4), 235–246.

- Khoirurrohman, T., & Abdan, M. R. (2020). Analisis pemakaian variasi bahasa slang pada remaja desa kalinusu: Kajian sosiolinguistik. *Jurnal Semantika*, 1(2), 1–11.
- Pitrianti, S., & Maryani, S. (2023). Analisis bahasa slang di media sosial instagram. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 5(01), 9–16.
<https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01.1305>
- Pratama, W. (2014). Game adventure misteri kotak pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2).
- Prima, R. B. (2019). Register dan kekuasaan dalam game online indonesia (Sebuah kajian sosiolinguistik). *Jurnal Humanus*, 18(2), 193–207.
<https://doi.org/10.24036/humanus.v18i2.107169>
- Rahayu, N. Q. M. L. (2021). Register pengguna game dragon raja: SEA. *Bapala*, 8(3), 90–100.
- Sandi, H. K. (2022). Alih kode dalam teater kompas man 1 nganjuk dengan judul kejobak obak. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 40–45.
<https://doi.org/10.30599/spbs.v4i2.1592>
- Wati, U., Rijal, S., & Hanum, I. S. (2020). Variasi bahasa pada mahasiswa perantau di fakultas ilmu budaya universitas mulawarman. *Jurnal Ilmu Budaya*, 4(1), 21–37.