

Pengaruh Game Mobile Legends dan Media Sosial terhadap Perubahan Bahasa Indonesia di Kalangan Remaja

by Eunike Priskila Yogyanti Boru Pardede

Submission date: 29-May-2024 10:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2390479773

File name: PRAGMATIK_VOL_2_NO.3_JULI_2024_HAL_01-12.pdf (255.76K)

Word count: 4053

Character count: 25718

Pengaruh Game Mobile Legends dan Media Sosial terhadap Perubahan Bahasa Indonesia di Kalangan Remaja

Eunike Priskila Yogyanti Boru Pardede
Universitas Negeri Medan

Mely Syahputri Sidauruk
Universitas Negeri Medan

Sor¹⁶ Nuansa Indah Sihombing
Universitas Negeri Medan

¹⁶ William Iskandar Ps.V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Korespondensi penulis: eunikepriskilayogyantipsf@mhs.unimed.ac.id

Abstract: This research aims to examine the influence of the Mobile Legend game and social media on changes in the use of Indonesian among teenagers. Using an online survey method with a quantitative and qualitative approach, data was obtained from a survey of 34 teenagers aged 12-21 years. The research results showed that as many as 47.05% of respondents felt that playing Mobile Legends made them use harsh language more often, both when playing games and in daily interactions with friends or family. As many as 47.05% of respondents stated that they often used harsh language, slang and abbreviations in daily conversations, as many as 42.6% of respondents are aware of maintaining a balance between the use of slang and standard language. As many as 29.4% of respondents feel more comfortable and use slang more often due to the influence of social media. This research concludes that the Mobile Legend game and social media have a significant influence on the use of informal language and foreign terms among teenagers, which has an impact on their ability to speak formal language.

Keywords: Mobile Legend game, social media, language change, teenagers, Indonesian, formal communication, informal communication

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh game Mobile Legend dan media sosial terhadap perubahan penggunaan bahasa Indonesia di kalangan remaja. Menggunakan metode survei online dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, data diperoleh dari survei terhadap 34 remaja berusia 12-21 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 47,05% responden merasa bahwa bermain mobile legends membuat mereka lebih sering menggunakan bahasa kasar, baik saat bermain game maupun dalam interaksi sehari-hari dengan teman atau keluarga, sebanyak 47,05% responden menyatakan bahwa mereka sering menggunakan bahasa gaul dan singkatan dalam percakapan sehari-hari, sebanyak 42,6% adanya kesadaran responden untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan bahasa gaul dan bahasa baku. Sebanyak 29,4% responden merasa lebih nyaman dan lebih sering menggunakan bahasa gaul karena pengaruh media sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game Mobile Legend dan media sosial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan bahasa informal dan istilah asing di kalangan remaja, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam berbahasa formal.

Kata Kunci: Game Mobile Legend, media sosial, perubahan bahasa, remaja, bahasa Indonesia, komunikasi formal, komunikasi informal

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia, sebagai bahasa persatuan dan identitas nasional, memiliki peran vital dalam komunikasi sehari-hari di seluruh wilayah Indonesia. Namun, dengan perkembangan teknologi dan globalisasi, penggunaan bahasa Indonesia di kalangan remaja mengalami perubahan signifikan. Salah satu fenomena yang menarik untuk diteliti adalah pengaruh game online dan media sosial terhadap bahasa tersebut. Mobile Legends, sebagai salah satu game mobile yang sangat populer di Indonesia, tidak hanya mempengaruhi cara remaja

Received April 30, 2024; Accepted Mei 29, 2024; Published Juli 31, 2024

* Eunike Priskila Yogyanti Boru Pardede, eunikepriskilayogyantipsf@mhs.unimed.ac.id

menghabiskan waktu tetapi juga berkontribusi pada perubahan dalam penggunaan bahasa mereka. Begitu pula, media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter menjadi platform utama bagi remaja untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri, yang sering kali menggunakan bahasa yang lebih dinamis dan tidak formal.

Game Mobile Legends dan media sosial memperkenalkan banyak kosakata baru, gaya bicara, dan ungkapan yang sering kali diadopsi oleh remaja dalam komunikasi sehari-hari. Fenomena ini dapat dilihat dari penggunaan istilah-istilah asing, singkatan, dan bahasa gaul yang sering kali bercampur dengan bahasa Indonesia. Misalnya, kata-kata seperti "push," "defense," "noob," dan "GG" yang berasal dari game, serta istilah-istilah populer dari media sosial seperti "OOTD" (Outfit of the Day), "FOMO" (Fear of Missing Out), dan "DM" (Direct Message) semakin lazim digunakan oleh remaja.

Di satu sisi, perubahan ini mencerminkan dinamika dan kreativitas dalam penggunaan bahasa. Di sisi lain, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dapat mengikis kemampuan remaja dalam berbahasa formal, yang esensial dalam konteks akademik dan profesional. Idealnya, remaja diharapkan mampu menguasai dan menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, sesuai dengan kaidah dan norma yang berlaku. Penguasaan bahasa yang baik diperlukan untuk mendukung keberhasilan akademik, berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi formal, dan melestarikan bahasa sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pengaruh kuat dari game Mobile Legends dan media sosial telah menciptakan jarak antara idealisasi penggunaan bahasa Indonesia dengan praktik sehari-hari yang lebih informal dan cenderung bercampur dengan bahasa asing serta slang.

Kesenjangan ini menuntut perhatian lebih untuk memahami sejauh mana pengaruh kedua faktor tersebut terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja. Dengan memahami dinamika ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat untuk menjaga keseimbangan antara adaptasi bahasa dalam konteks modern dan pelestarian bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh game Mobile Legends dan media sosial terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja, serta implikasinya terhadap kemampuan berbahasa formal mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam menyusun strategi pembelajaran dan penggunaan bahasa yang lebih efektif di era digital ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode survei online dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengkaji pengaruh game mobile Legend dan media sosial terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja. Pendekatan penelitian melalui survei online dengan kuesioner terstruktur untuk mengumpulkan data numerik tentang frekuensi penggunaan bahasa campuran, istilah khusus, persepsi remaja terhadap pengaruh game dan media sosial terhadap bahasa Indonesia, motivasi, dan dampak jangka panjang dari fenomena tersebut. Metode ini sebagai prosedur mengidentifikasi, mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi di dunia virtual secara objektif. Subjek penelitian ini adalah remaja berusia 12-21 tahun yang aktif bermain game mobile legends dan menggunakan media sosial secara rutin. Partisipan akan dipilih menggunakan metode purposive sampling untuk memastikan keragaman dalam hal intensitas penggunaan game dan media sosial. Prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari tiga yaitu persiapan, pelaksanaan survei penggunaan alat dan instrumen seperti alat komputer dan aplikasi survei online serta instrumen yang berisikan pertanyaan tentang demografi, penggunaan game dan media sosial, persepsi terhadap pengaruh terhadap bahasa Indonesia, pengalaman menggunakan bahasa campuran, istilah khusus, dan pandangan tentang perubahan bahasa. Pada penelitian ini pengumpulan data dikumpulkan melalui kuesioner online yang disebarakan kepada partisipan. Kuesioner dirancang untuk mengumpulkan data dan bertujuan untuk mendalami konteks penggunaan bahasa, motivasi dibalik penggunaan istilah khusus, dan dampaknya terhadap kemampuan berbahasa Indonesia. Menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Dengan pendekatan survei kuantitatif dan kualitatif online ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengaruh mobile legends dan media sosial terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja, serta implikasinya terhadap pendidikan dan pelestarian bahasa.

7

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh game Mobile Legends dan media sosial terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja. Data diperoleh dari survei terhadap 34 remaja yang mencakup frekuensi bermain game, durasi penggunaan media sosial, serta penggunaan istilah dari game dan bahasa gaul dalam komunikasi sehari-hari.

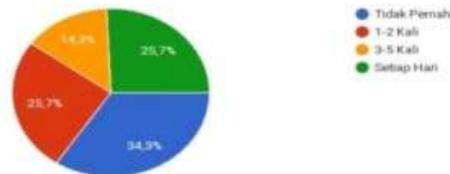
Kriteria responden :

- Laki-laki atau perempuan berusia 12-21 Tahun
- Bermain game mobile legends

- Menggunakan media sosial
- Bersedia menjadi sampel penelitian ini.

Hasil kuantitatif menunjukkan pengaruh signifikan terhadap perubahan bahasa di kalangan remaja diantaranya:

1. Frekuensi bermain mobile legends dalam seminggu



Sebagian besar responden bermain Mobile Legends dengan frekuensi yang beragam. Meskipun sekitar sepertiga responden tidak pernah bermain, ada 25.7% yang bermain 1-2 kali dan yang bermain setiap hari, serta 14.3% yang bermain 3-5 kali per minggu. Ini menunjukkan bahwa Mobile Legends cukup populer di kalangan remaja.

2. Durasi bermain mobile legends dalam satu hari



Data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden tidak bermain Mobile Legends secara intensif. Mayoritas responden tidak pernah bermain Mobile Legends (32.4%). Di antara mereka yang bermain, sebagian besar menghabiskan antara 1-2 jam per hari (23.5%). Hanya sebagian kecil yang bermain lebih dari 2 jam (17.6%) atau kurang dari 30 menit (11.8%).

3. Frekuensi penggunaan media sosial (Instagram, X, TikTok, dll)



Mayoritas responden menggunakan media sosial dengan durasi yang cukup panjang setiap harinya. Sebanyak 38.2% menghabiskan lebih dari 2 jam di media sosial, dan 35.3% menggunakan media sosial selama 1-2 jam. Hal ini menunjukkan tingginya intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja.

4. Penggunaan istilah dari game mobile legends dalam komunikasi sehari-hari



Dari data ini, kebanyakan responden menggunakan istilah dari game Mobile Legends kadang-kadang dalam komunikasi sehari-hari (41.2%). Sebagian lainnya tidak pernah menggunakan istilah tersebut (32.4%), dan sebagian kecil sering (14.7%) atau selalu (11.8%) menggunakannya. Banyak responden yang kadang-kadang menggunakan istilah dari Mobile Legends dalam komunikasi sehari-hari, dengan sejumlah kecil yang sering atau selalu melakukannya sehingga istilah-istilah dari game ini masih cukup populer dan sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

5. Penggunaan singkatan atau bahasa gaul dari media sosial dalam komunikasi sehari-hari



Sebagian besar responden (85.3%) menggunakan singkatan atau bahasa gaul dari media sosial, menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh besar terhadap gaya komunikasi remaja.

6. Pengaruh terhadap kemampuan berbahasa Indonesia formal



Sebanyak 50% responden setuju bahwa penggunaan bahasa dalam game dan media sosial mempengaruhi kemampuan berbahasa Indonesia mereka secara formal. Sebanyak 35,3% responden bersikap netral. Ini menunjukkan bahwa sepertiga dari remaja yang disurvei tidak yakin atau merasa bahwa dampaknya tidak signifikan. Sebanyak 8,8% responden tidak setuju dan 5,9% sangat tidak setuju bahwa penggunaan bahasa dalam game dan media sosial mempengaruhi kemampuan berbahasa Indonesia mereka secara formal. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja merasakan adanya pengaruh dari penggunaan bahasa dalam game dan media sosial terhadap kemampuan berbahasa Indonesia mereka secara formal. Namun, ada juga sejumlah besar yang netral dan sebagian kecil yang tidak merasakan pengaruh tersebut. Ini bisa berarti bahwa efek dari media sosial dan game terhadap kemampuan berbahasa formal bervariasi tergantung pada individu, dan bisa jadi

tergantung pada seberapa sering mereka menggunakan media tersebut dan konteks penggunaan bahasa yang mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

7. Bahasa di media sosial lebih menarik daripada bahasa baku



Responden cenderung netral atau setuju bahwa penggunaan bahasa di media sosial lebih menarik dibandingkan dengan bahasa Indonesia yang baku. Sebanyak 35.3% setuju dan 38.2% netral terhadap pernyataan ini, mengindikasikan adanya ketertarikan pada gaya bahasa yang digunakan di media sosial.

Hasil kualitatif menunjukkan pengaruh signifikan terhadap perubahan bahasa di kalangan remaja diantaranya:

Tabel 1. Hasil Jawaban Responden

Pertanyaan	Presentase tinggi	Presentase sedang	Presentase rendah
Coba jelaskan bagaimana mobile legends mempengaruhi cara kamu berkomunikasi sehari-hari!. Apakah ada istilah atau kata-kata tertentu yang sering kamu gunakan?? Ayo berikan contohnya..	47,05%	32,35%	21%
Bagaimana pengaruh media sosial terhadap gaya bahasa kamu? Apakah kamu sering menggunakan bahasa gaul atau singkatan dalam percakapan sehari-hari? Ayo jelaskan..	47,05%	29,41%	23,52%
Menurut kamu.. apakah perubahan bahasa ini lebih banyak membawa dampak positif atau negatif?? Mengapa??	50%	38,2%	12%
Apakah menurut kamu perubahan bahasa ini mempengaruhi cara kamu menulis atau berbicara dalam situasi formal, seperti di sekolah atau saat membuat tugas? Coba kamu jelaskan dong..	47,05%	41,2%	12%
Bagaimana cara kamu menyeimbangkan antara penggunaan bahasa gaul di media sosial dan bahasa Indonesia yang baku di lingkungan akademis dan formal?	42,6%	42,6%	14,8%
Apakah ada pengalaman tertentu yang menunjukkan perubahan signifikan dalam penggunaan bahasa kamu karena pengaruh game dan media sosial? Ayo ceritakan pengalaman kamu..	58,8%	29,4%	11,7%

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh game mobile legends dan media sosial terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja dapat diambil beberapa penjelasan yang akan dijabarkan berikut ini.

Hasil jawaban responden mengenai pengaruh mobile legends dalam berkomunikasi sehari-hari dan istilah yang sering mereka gunakan bahwa sebanyak 47,05% responden merasa bahwa bermain mobile legends membuat mereka lebih sering menggunakan bahasa kasar, baik saat bermain game maupun dalam interaksi sehari-hari dengan teman atau keluarga. Penggunaan bahasa kasar ini menjadi kebiasaan yang sulit dihilangkan, bahkan sampai berpengaruh pada cara mereka berbicara dengan orang tua. 32,35% responden mengatakan banyak istilah dari Mobile Legends yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari,

seperti "GG", "split push", "curi lord", "open map", "nf", dan lain-lain. Istilah-istilah ini digunakan tidak hanya saat bermain game tetapi juga dalam situasi di luar game, yang menunjukkan betapa dalamnya pengaruh game terhadap cara mereka berkomunikasi. Istilah-istilah dari game ini juga mulai dikenal oleh orang yang tidak bermain Mobile Legends karena sering mendengarnya dari teman-teman yang bermain. Ini menunjukkan bahwa pengaruh game ini meluas ke luar lingkup pemain aktif. Dan 21% responden yang merasa bahwa bermain Mobile Legends membantu mereka menjadi lebih rohani dan taat kepada orang tua. Ini menunjukkan bahwa pengaruh game tidak selalu negatif dan bisa bervariasi tergantung pada individu dan konteksnya.

Hasil jawaban responden mengenai pengaruh bahasa gaul dari media sosial terhadap gaya bahasa dalam percakapan sehari-hari bahwa sebanyak 47,05% responden menyatakan bahwa mereka sering menggunakan bahasa gaul dan singkatan dalam percakapan sehari-hari. Penggunaan ini didorong oleh kepraktisan dan kemudahan, membuat percakapan menjadi lebih cepat dan efisien. Istilah-istilah seperti "idk", "yt", "lol", "gw", "anw", dan "fyi" sering muncul dalam komunikasi mereka. Media sosial memiliki pengaruh besar terhadap gaya bahasa remaja. Tren dan bahasa yang populer di media sosial sering diadopsi oleh remaja dalam percakapan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa media sosial menjadi salah satu sumber utama dalam pembentukan gaya bahasa mereka. 29,41% responden menunjukkan kecenderungan untuk mencampur bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia atau bahasa gaul dalam percakapan mereka. Ini mencerminkan pengaruh globalisasi dan eksposur yang tinggi terhadap konten berbahasa Inggris di media sosial. 23,52% responden merasa bahwa bahasa gaul atau singkatan mempengaruhi komunikasi formal mereka. Ada yang merasa bahwa bahasa gaul hanya digunakan dalam lingkaran teman sebaya dan tidak mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dengan orang yang lebih tua atau dalam situasi formal. Penggunaan bahasa gaul dan singkatan sudah diterima secara luas dan menjadi bagian dari perkembangan bahasa di kalangan anak muda. Ini menunjukkan adaptasi terhadap perubahan zaman dan teknologi.

Hasil jawaban responden mengenai perubahan bahasa lebih banyak membawa dampak positif atau negatif adalah sebanyak 50% responden menilai bahwa perubahan bahasa lebih banyak membawa dampak negatif karena merasa bahwa perubahan bahasa menyebabkan mereka lebih sering berbicara kasar, memahami bahasa gaul atau singkatan, yang bisa menyebabkan kebingungan atau diolok-olok, menganggap bahwa penggunaan bahasa gaul dan singkatan dapat menurunkan standar bahasa, yang berdampak pada kualitas komunikasi, bahwa perubahan bahasa membuat orang lebih tidak sopan, terutama karena pengaruh media sosial, Penggunaan bahasa yang tidak tepat atau tidak benar bisa disalahgunakan oleh banyak

orang, terutama yang lebih muda. 38,2% responden menilai bahwa perubahan bahasa lebih baik membawa dampak yang netral atau tidak membawa dampak negatif maupun positif karena responden menilai bahwa dampak perubahan bahasa tergantung pada bagaimana bahasa tersebut digunakan. Penggunaan yang baik bisa positif, sedangkan penggunaan yang tidak tepat bisa negatif, seseorang yang pintar bisa menempatkan penggunaan bahasa formal maupun bahasa gaul pada tempatnya, sehingga dampaknya netral, perubahan bahasa memiliki sisi positif dan negatif, misalnya memudahkan komunikasi tetapi bisa membingungkan orang yang tidak mengerti. 12% responden menilai bahwa perubahan bahasa juga membawa dampak positif karena merasa bahwa perubahan bahasa mempermudah mereka mengekspresikan diri, perubahan bahasa membantu menambah pengetahuan tentang bahasa asing, bahasa gaul mempermudah mereka berinteraksi dan mengenal lebih banyak orang, misalnya melalui game online atau media sosial.

Hasil jawaban responden mengenai perubahan bahasa mempengaruhi cara menulis dan berbicara dalam situasi formal adalah sebanyak 47,05% responden beranggapan positif mereka berpendapat bahwa menggunakan singkatan dan bahasa gaul dalam situasi informal seperti catatan pribadi atau percakapan dengan teman. Namun, saat membuat tugas atau berada dalam situasi formal, sebagian besar dari mereka berusaha tetap menggunakan bahasa baku dan formal. Penggunaan bahasa gaul dan singkatan sebagian besar disebabkan oleh kebiasaan dan pengaruh lingkungan. Misalnya, sering mengetik dengan singkatan di media sosial dan bermain game yang mempengaruhi cara mereka berkomunikasi sehari-hari. Meskipun terbiasa menggunakan bahasa gaul dan singkatan, banyak responden yang tetap bisa beradaptasi dan menggunakan bahasa formal saat diperlukan, seperti saat membuat tugas atau berbicara dengan orang yang lebih tua atau dalam situasi resmi. 41,2% responden beranggapan negatif mereka berpendapat mengalami kesulitan atau lupa kata-kata formal ketika harus menulis atau berbicara dalam situasi formal. Ini menunjukkan adanya pengaruh negatif dari kebiasaan menggunakan bahasa gaul terhadap kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan bahasa yang benar dan sopan. Dampak negatif terlihat dari beberapa responden yang merasa kehilangan kemampuan menggunakan bahasa baku dan sopan. Namun, ada juga yang merasa tidak terpengaruh dan tetap mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hasil jawaban responden mengenai cara pengembangan antara penggunaan bahasa gaul di media sosial dan bahasa Indonesia yang baku di lingkungan akademis dan formal adalah sebanyak 42,6% adanya kesadaran responden untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan bahasa gaul dan bahasa baku. Mereka memahami pentingnya menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks dan situasi. Para responden juga menunjukkan berbagai strategi untuk

meningkatkan kemampuan berbahasa baku, seperti membaca buku, belajar kosa kata, dan berlatih menggunakan bahasa baku di lingkungan formal. Responden menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap konteks penggunaan bahasa. Mereka memahami pentingnya memilih bahasa yang sesuai dengan situasi dan audiens. Terdapat pemahaman bahwa menguasai baik bahasa gaul maupun bahasa baku adalah penting. Ini memungkinkan mereka beradaptasi dengan berbagai situasi. Membaca buku dan belajar kosa kata dianggap sebagai cara efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa baku. Sebanyak 14,8% responden tidak mengetahui cara menyeimbangkan antara penggunaan bahasa gaul di media sosial dan bahasa Indonesia yang baku di lingkungan akademik dan formal dikarenakan penggunaan bahasa gaul di media sosial sudah melekat di beberapa responden. Hal ini menyebabkan ketidakpahaman dalam menyeimbangkan penggunaan bahasa yang benar.

Hasil jawaban responden mengenai pengalaman tertentu yang menunjukkan perubahan signifikan dalam penggunaan bahasa karena pengaruh game dan media sosial adalah sebanyak 58,8% responden menyatakan bahwa mereka tidak mengalami perubahan signifikan dalam penggunaan bahasa karena game dan media sosial. Sebanyak 29,4% responden merasa lebih nyaman dan lebih sering menggunakan bahasa gaul karena pengaruh media sosial yang terlihat lebih mudah dan cepat. Penggunaan aplikasi seperti Tiktok dan Discord menyebabkan responden lebih sering menggunakan bahasa gaul atau mencampur bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris. Penggunaan singkatan dalam tulisan juga disebutkan oleh beberapa responden, misalnya untuk menulis "kupu²" atau "gws" untuk "get well Soon". Responden juga menyadari bahwa bertemu dengan teman membuat mereka lebih sering menggunakan bahasa gaul daripada bahasa formal. Sebanyak 11,7% responden yang mengakui bahwa game mempengaruhi bahasa mereka, misalnya menjadi lebih mudah marah atau menggunakan bahasa yang lebih kasar. Bahwa bermain game membuat mereka lebih kasar dalam berbicara.

Pembahasan

Ada banyak kemungkinan yang terjadi jika responden sudah kecanduan terhadap game mobile legends dan media sosial, contohnya seperti berkata kasar untuk mengekspresikan emosinya, baik saat bermain game maupun berinteraksi dengan teman maupun keluarga. Penggunaan kalimat yang bersifat kasar ini sangat sulit dihilangkan dan sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Responden juga mengatakan banyak istilah dari game mobile legends yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, istilah-istilah tersebut tidak hanya digunakan pada saat bermain game tetapi juga saat di luar permainan yang menunjukkan betapa berpengaruhnya game terhadap cara berkomunikasi.

Hasil dari jawaban responden terhadap pengaruh media sosial pada gaya bahasa dalam komunikasi sehari-hari, mereka sering menggunakan bahasa gaul dan singkatan dalam percakapan. Penggunaan ini didasari oleh kemudahan dan membuat percakapan menjadi lebih cepat dan efisien. Istilah-istilah ini seperti "idk", "ytta", "lol", "anw", dan "fyi" seringkali muncul dalam percakapan mereka. Media sosial berpengaruh besar terhadap tata bahasa remaja masa kini. Trend dan bahasa yang populer di media sosial sering diadopsi oleh remaja dalam percakapan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa media sosial merupakan salah satu sumber utama pembentukan tata bahasa mereka.

Hasil jawaban responden terhadap perubahan Bahasa lebih banyak membawa dampak positif daripada dampak negatifnya, mereka menilai bahwa dampak negatif karena sering berkata kasar, menggunakan bahasa gaul atau singkatan, menganggap penggunaan bahasa gaul dapat menurunkan standar bahasa, terdapat pemahaman bahwa menguasai baik bahasa gaul atau baku adalah penting. Bahasa gaul sudah melekat pada diri responden, hal ini menyebabkan ketidakpahaman dalam menyeimbangkan penggunaan bahasa yang benar.

Hasil jawaban responden mengenai pengalaman tertentu yang menunjukkan perubahan yang signifikan dalam penggunaan bahasa karena pengaruh game dan media sosial, mereka merasa lebih nyaman dan lebih sering menggunakan bahasa gaul karena pengaruh media sosial yang terlihat lebih mudah dan cepat.

Perkembangan teknologi ini tentunya memberikan pengaruh besar terhadap penggunaan Bahasa Indonesia pada lingkup kehidupan berbangsa dan bernegara, media sosial telah memberikan pengaruh penggunaan bahasa dalam kehidupan masyarakat, seperti terjadinya penggunaan bahasa alay dalam menggunakan media sosial di kalangan remaja masa kini. Hal ini tidak bisa dipungkiri, mengingat penggunaan media sosial memiliki latar belakang yang sangat, adanya perbedaan dalam latar belakang pendidikan, budaya, dan bahasa. Dalam bermedia sosial tidak ada batasan berbahasa, hal ini mengakibatkan semakin mempersulit penggunaan bahasa. Kebanyakan dari pengguna media sosial itu dari generasi sekarang, oleh karena itu tidak dapat dihindari jika terjadi perubahan besar pada bahasa di kalangan remaja masa kini. Tingginya perkembangan media sosial memberikan risiko yang tinggi juga terhadap dilematis kemampuan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan dan Kesatuan Republik Indonesia. Kadang-kadang, fitur penggunaan bahasa selain bahasa Indonesia hadir dalam pengaturan resmi dengan kedok memfasilitasi pertukaran informasi. Tidak hanya itu, di zaman kemajuan teknologi yang begitu cepat ini, bahasa Indonesia mulai memudar. Hal ini dikhawatirkan dapat menyebabkan perubahan cara berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

5
Bahasa remaja rentan mengalami perkembangan karena pengaruh lingkungannya. Lingkungan remaja meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, teman bermain, lingkungan sekolah, ataupun pada saat bermain game online atau yang sering disebut mobile legends. 5
Bahasa komunikasi remaja memiliki kekhasan yang berbeda dengan bahasa pada umumnya. Bahasa mereka terkesan lincah, singkat, dan kreatif. Kata-kata yang mereka gunakan cenderung sederhana.

KESIMPULAN

Game Mobile Legends dan media sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap perubahan bahasa Indonesia di kalangan remaja. Penggunaan bahasa yang informal, singkatan, dan istilah asing dalam komunikasi sehari-hari menjadi lebih umum. Hal ini berdampak pada kebiasaan berbahasa remaja, yang cenderung mengadopsi gaya bahasa dari game dan media sosial ke dalam percakapan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan. Meskipun hal ini dapat memperkaya kosakata dan ekspresi bahasa, ada risiko penurunan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam konteks formal. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan konteksnya, agar tetap mampu berkomunikasi dengan efektif dan sesuai kaidah dalam berbagai situasi.

DAFTAR PUSTAKA

- 2
Dewi, A. C. (2023). Pengaruh media sosial terhadap pemakaian bahasa oleh remaja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2).
- 2
Fatjeriyah, D. (2023). Pengaruh media sosial terhadap penggunaan bahasa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4).
- 6
Leo, S., & Trandi. (n.d.). Pengaruh game Mobile Legends terhadap antusias remaja (usia 19-24 tahun). *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kristen*, 236–248.
- 6
Nawawi, D., dkk. (2021). Pengaruh game Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1).
- 3
Novi, Z. F. (2024). Pengaruh Mobile Legends terhadap perilaku bahasa pada Gen Z di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122.
- 8
Nurhasanah, N. (2014). Pengaruh bahasa gaul terhadap bahasa Indonesia. *Forum Ilmiah*, 11(1), 15–21.
- 2
Octorina, I. M. (2018). Pengaruh bahasa di media sosial bagi kalangan remaja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5).

- ⁷ Putri, W. S. R., Nurwati, R. N., & S, M. B. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding Ks: Riset & Pkm*, 3(1), 1–154.
- ¹³ Safira, R. (2023). Dampak kemajuan teknologi pada pendidikan bahasa Indonesia. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 54–62.
- ¹¹ Sudharto, A. R. (2018). Fenomena game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Widawati, R. R. (2012). Pengaruh media sosial terhadap kebiasaan berbahasa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2–7.

Pengaruh Game Mobile Legends dan Media Sosial terhadap Perubahan Bahasa Indonesia di Kalangan Remaja

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id Internet Source	4%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
3	journal.aspirasi.or.id Internet Source	1%
4	Fitra Audina, Lili Aspinda, Safira Ulya Nasution, Widia Astuti. "Bahasa Gaul di Media Sosial: Kajian Morfologi", El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023 Publication	1%
5	seminar.uad.ac.id Internet Source	1%
6	qjurnal.my.id Internet Source	1%
7	core.ac.uk Internet Source	1%
8	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	

1 %

9

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

1 %

10

ejournal.politeknikpratama.ac.id

Internet Source

1 %

11

ejournalmalahayati.ac.id

Internet Source

1 %

12

www.researchgate.net

Internet Source

1 %

13

journal.amikveteran.ac.id

Internet Source

<1 %

14

wasbang9.wordpress.com

Internet Source

<1 %

15

ejournal.uinib.ac.id

Internet Source

<1 %

16

journal.widyakarya.ac.id

Internet Source

<1 %

17

sirokbastra.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

18

jurnal.fkip.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

19

repository.uhamka.ac.id

Internet Source

<1 %

20	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
21	www.kaskus.co.id Internet Source	<1 %
22	Falantino Eryk Latupapua. "MENCARI FORMULA BAHAN AJAR YANG RAMAH BUDAYA LOKAL: PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BIPA DI MALUKU", ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2020 Publication	<1 %
23	arumasyani.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	Maniso Mustar. "Peran Pustakawan dalam Pendampingan Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja di Masyarakat", Al-Ma mun Jurnal Kajian Kepustakawanan dan Informasi, 2021 Publication	<1 %
25	ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id Internet Source	<1 %
26	gitakehidupansepasangpejalan.wordpress.com Internet Source	<1 %
27	jackmalik.wordpress.com Internet Source	<1 %

journal.politeknik-pratama.ac.id

28

Internet Source

<1 %

29

jurnal.datadosen.com

Internet Source

<1 %

30

repositori.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

31

www.lawstudies.co.id

Internet Source

<1 %

32

Tri Utami Rosemarwati, Lisa Lindawati.
"Penggunaan Media Sosial sebagai Sumber
Berita oleh Jurnalis Media Daring di
Indonesia", Jurnal Studi Komunikasi dan
Media, 2019

Publication

<1 %

33

artikelpendidikan.id

Internet Source

<1 %

34

id.berita.yahoo.com

Internet Source

<1 %

35

journals.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

36

mutsaqqafin.e-journal.id

Internet Source

<1 %

37

nonositimaesaroh.wordpress.com

Internet Source

<1 %

ojs.uho.ac.id

38 Internet Source <1 %

39 pedrodebruycckere.blog Internet Source <1 %

40 s2pindo.fbs.unp.ac.id Internet Source <1 %

41 wendisaja.wordpress.com Internet Source <1 %

42 www.scribd.com Internet Source <1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off