

Variasi Bahasa Komunitas Roblox Kota Palembang: Analisis Sosiolek

¹Falina Noor Amalia, ²Dewi Anggraini, ³Jesi Idona Prasetia Putri, ⁴Kautsari Abdi Dzakiyah, ⁵Dena Pefriyani

^{1, 2, 3, 4, 5} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti, Palembang

email: ¹falinanoor@univ-tridinanti.ac.id, ²dewi19012016@gmail.com,
³jesiidonaprasetiaputri20@gmail.com, ⁴kautsariabdidzakiyah@gmail.com,
⁵dena38069@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan variasi bahasa sosiolek yang digunakan dalam komunitas pemain Roblox di Kota Palembang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa rekam dan catat melalui tangkapan layar percakapan antarpemain dari tiga komunitas, yaitu Yahayuk Community, Jembatan Ampera Official, dan Gaming Tapi Tolol. Data penelitian dikumpulkan pada November 2025 dan dianalisis berdasarkan klasifikasi variasi sosiolek menurut Chaer & Agustina (2010). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 47 data bahasa yang ditemukan, terdapat tujuh jenis variasi sosiolek, yaitu akrolek (3 data), vulgar (5 data), slang (19 data), jargon (12 data), argot (3 data), ken (3 data), dan prokem (2 data), sedangkan basilek tidak ditemukan. Temuan ini menunjukkan bahwa komunitas Roblox Palembang membentuk variasi bahasa yang berfungsi sebagai identitas kelompok, penanda kedekatan sosial, dan strategi komunikasi dalam konteks permainan digital.

Kata Kunci: variasi bahasa, sosiolek, komunitas Roblox Palembang

ABSTRACT

This study aims to describe the variations of sociolect language used within the Roblox player community in Palembang. This research employed a descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of recording and note-taking through screenshots of player conversations from three communities: Yahayuk Community, Jembatan Ampera Official, and Gaming Tapi Tolol. The data were collected in November 2025 and analyzed based on the classification of sociolect variations proposed by Chaer & Agustina (2010). The findings show that from a total of 47 linguistic data identified, there are seven types of sociolect variations: acrolect (3 data), vulgar (5 data), slang (19 data), jargon (12 data), argot (3 data), ken (3 data), and prokem (2 data), while basilect was not found. These results indicate that the Roblox Palembang community develops language variations that function as group identity markers, indicators of social closeness, and communication strategies within the context of digital gaming interaction.

Keywords: language variation, sociolect, Roblox Palembang community

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang terus berkembang sesuai kebutuhan penuturnya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama melalui media digital, telah menyediakan ruang baru bagi masyarakat untuk berinteraksi tanpa batas geografis maupun sosial. Salah satu ruang interaksi tersebut hadir dalam bentuk permainan daring (online game). Roblox merupakan salah satu game berbasis komunitas

yang saat ini sangat populer dan banyak digunakan oleh anak muda, termasuk di Indonesia. Game ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media sosial yang memungkinkan pemain saling berkomunikasi melalui fitur percakapan (chat) saat bermain. Menurut Mailani, et al. (2021), bahasa tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga merepresentasikan budaya penuturnya dan menjadi media yang mempererat hubungan emosional antarindividu.

Popularitas Roblox di kalangan remaja memunculkan fenomena kebahasaan yang menarik untuk diteliti. Dunia digital tidak lagi hanya menjadi sarana hiburan, tetapi telah berkembang menjadi ruang sosial bagi Generasi Z untuk berinteraksi dan membentuk makna kebersamaan (Sudirman, 2025). Generasi Z dipandang sebagai generasi pertama yang benar-benar bersifat global karena lahir dan tumbuh dalam lingkungan serba digital pada rentang tahun 1995–2010, serta dikenal sebagai kelompok yang berpendidikan, kreatif, inovatif, berorientasi teknologi, dan mahir memanfaatkannya (Priporas et al., 2017). Intensitas interaksi antarpemain dengan latar belakang sosial yang beragam menimbulkan munculnya variasi bahasa baru yang khas, terutama berupa kosakata kreatif yang berkembang sebagai identitas kelompok. Variasi bahasa tersebut sering hadir dalam bentuk **slang**, **prokem**, maupun **vulgar**, sebagai refleksi dinamika sosial di lingkungan komunitas gamer. Kemunculan kosakata baru ini menunjukkan bahwa bahasa bersifat dinamis dan terus berubah mengikuti perkembangan budaya dan teknologi.

Masyarakat Palembang dikenal memiliki karakter komunikasi yang ekspresif, lugas, dan terbuka dalam menyampaikan pendapat maupun emosi melalui tuturan sehari-hari (Yulian & Ernawati, 2025). Kebiasaan bertutur yang kuat secara emosional ini tercermin dalam penggunaan berbagai ungkapan spontan, kata-kata berkonotasi ekspresif, serta pilihan kosakata yang khas sebagai penanda identitas sosial budaya. Pola komunikasi tersebut juga terbawa ke dalam interaksi digital, termasuk dalam komunitas pemain Roblox. Situasi permainan yang kompetitif, dinamis, dan melibatkan emosi membuat para pemain semakin sering menggunakan kosakata bernada ekspresif dalam bentuk **slang**, **prokem**, maupun bentuk tutur lain yang berfungsi untuk menegaskan emosi, mencairkan suasana, atau membangun solidaritas kelompok. Oleh karena itu, keberadaan budaya tutur ekspresif masyarakat Palembang menjadi salah satu faktor yang mendorong muncul dan berkembangnya variasi bahasa yang semakin beragam dalam komunitas Roblox di Kota Palembang.

Fenomena ini juga tampak di Kota Palembang yang memiliki komunitas pemain Roblox yang cukup besar dan aktif. Pada kuartal II tahun 2025, jumlah pengguna aktif harian Roblox mencapai sekitar 111,8 juta orang, meningkat 41% dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya, dan menjadi pencapaian pertumbuhan tertinggi dalam dua tahun terakhir (Databoks, 2025). Komunitas ini menunjukkan ciri kebahasaan yang unik, baik dari segi bentuk maupun makna kosakata yang mereka gunakan dalam percakapan selama bermain. Oleh karena itu, penelitian mengenai “**Variasi Bahasa Komunitas Roblox Kota Palembang: Analisis Sosiolek**” menjadi penting untuk dilakukan.



Gambar 1. Tangkapan Layar Slang “Summit”

Data awal dalam penelitian ini diperoleh melalui tangkapan layar percakapan pemain dalam permainan *Roblox*. Dalam salah satu cuplikan dialog tersebut ditemukan penggunaan kata “**summit**” yang merupakan variasi bahasa slang. Secara umum, *summit* berarti puncak gunung dalam bahasa Inggris, namun dalam komunitas pemain *Roblox* kata ini mengalami perluasan makna, yakni digunakan untuk menunjukkan keadaan “**telah mencapai puncak**” atau **berhasil menyelesaikan tantangan pendakian** dalam permainan. Penggunaan kosakata ini menunjukkan adanya proses pembentukan makna baru di dalam komunitas gamer, sekaligus menjadi salah satu contoh munculnya variasi bahasa yang berkembang karena interaksi intensif antaranggota komunitas.

Penelitian ini bertujuan untuk **mengidentifikasi variasi kosakata yang digunakan oleh komunitas pemain Roblox di Kota Palembang, menjelaskan makna kosakata tersebut, serta menganalisis klasifikasinya berdasarkan perspektif sosiolek**. Penelitian ini diharapkan memberikan **manfaat teoretis**, yaitu memperkaya kajian sociolinguistik terkait variasi bahasa di ranah komunikasi digital dan menghadirkan data empiris mengenai perkembangan bahasa pada generasi muda. Selain itu, secara **praktis** penelitian ini dapat membantu pendidik, peneliti bahasa, serta masyarakat umum untuk memahami perkembangan ragam bahasa pada remaja dan dampaknya terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Variasi Bahasa

Dalam kajian sociolinguistik, keberagaman bentuk penggunaan bahasa dikenal sebagai **variasi bahasa**, yaitu perbedaan ragam bahasa yang muncul akibat adanya masyarakat tutur dengan latar sosial yang beragam. Menurut Ramadhanti, et al. (2024), variasi ini lahir karena setiap kelompok sosial memiliki kebutuhan, kebiasaan, dan konteks komunikasi yang berbeda, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk bahasa yang tidak seragam dalam komunitas penuturnya.

Terdapat empat jenis variasi bahasa jika dilihat dari aspek penuturnya, yaitu **idiolek, dialek, kronolek, dan sosiolek**. Idiolek merupakan variasi bahasa yang bersifat individual, mencakup ciri khas pribadi seperti warna suara, pilihan diksi, gaya berbahasa, serta struktur kalimat. Dialek adalah ragam bahasa yang digunakan oleh sekelompok penutur dalam wilayah atau daerah tertentu. Sementara itu, **kronolek** atau dialek temporal merujuk pada variasi bahasa yang dipakai oleh kelompok sosial pada periode waktu tertentu. Adapun **sosiolek** atau dialek sosial mengacu pada variasi bahasa yang berkaitan

dengan perbedaan status, kelas, atau golongan sosial para penuturnya. (Chaer & Agustina, 2010)

Bahasa sosiolek adalah ragam bahasa yang tumbuh dan digunakan di lingkungan kelompok sosial tertentu, serta mencerminkan identitas, nilai, dan aturan sosial yang berlaku dalam komunitas tersebut. Kusyairi (2024) menyebutkan bahwa fenomena ini menjadi semakin menarik untuk dikaji pada era digital, terutama dengan semakin populernya media sosial dan game online, di mana para penggunanya membentuk komunitas tersendiri. Dalam komunitas tersebut, muncul pula kekhasan dan variasi bahasa yang berkembang secara kreatif sebagai penanda identitas mereka.

Sosiolek, yang juga dikenal sebagai dialek sosial, merupakan ragam bahasa yang berkaitan dengan status, kelompok, dan kelas sosial para penuturnya (Ivansyah & Indrawati, 2022). Variasi bahasa ini dipengaruhi oleh berbagai aspek personal dari penuturnya, seperti usia, pendidikan, jenis pekerjaan, kondisi sosial ekonomi, serta tingkat stratifikasi sosial. Faktor-faktor seperti usia, tingkat pendidikan, jenis kelamin, profesi, kedudukan sosial, dan kondisi ekonomi turut membentuk perbedaan penggunaan bahasa. Beragamnya latar belakang sosial tersebut akhirnya memunculkan variasi bahasa yang berbeda di kalangan para penuturnya. Terdapat sejumlah sub-ragam sosiolek, yaitu **akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, ken, dan prokem**. Setiap jenis sub-ragam tersebut menampilkan ciri khas tertentu yang merefleksikan identitas sosial dan budaya kelompok penuturnya, sehingga menunjukkan bagaimana bahasa berfungsi sebagai representasi keberagaman dalam suatu komunitas.

Akrolek merupakan ragam bahasa yang dianggap paling tinggi atau paling prestisius dan biasanya digunakan oleh kelompok sosial berpendidikan dan berstatus tinggi. Basilek adalah bentuk bahasa yang berada pada tingkat paling rendah dan umumnya digunakan oleh kelompok masyarakat dengan tingkat pendidikan atau status sosial yang lebih rendah. Bahasa **vulgar** merujuk pada penggunaan kosakata kasar atau tidak sopan yang sering dipandang merendahkan. **Slang** adalah bentuk bahasa nonformal yang bersifat kreatif dan hanya dipahami oleh kelompok tertentu, terutama kaum muda. **Kolokial** mengacu pada bahasa percakapan sehari-hari yang digunakan dalam situasi santai dan informal. **Jargon** adalah ragam bahasa yang mengandung istilah teknis atau khusus yang hanya dipahami oleh kelompok tertentu, seperti profesi atau hobi tertentu. **Argot** adalah variasi bahasa yang digunakan secara rahasia oleh kelompok terbatas, misalnya komunitas tertutup atau kelompok kriminal. **Ken** merupakan bahasa khusus yang berkembang di lingkungan pelajar atau anak muda sebagai simbol solidaritas. Sementara itu, **prokem** adalah variasi bahasa yang awalnya digunakan oleh komunitas tertentu seperti preman atau anak jalanan, dan kemudian menyebar serta menjadi ciri komunikasi informal di kalangan remaja. (Chaer & Agustina, 2010)

2.2 Roblox

Roblox merupakan sebuah platform permainan daring sekaligus sistem penciptaan gim yang memungkinkan penggunanya untuk membuat, memainkan, dan berbagi beragam permainan secara interaktif. Roblox dikembangkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel sejak 2004, kemudian resmi dirilis pada tahun 2006 dan berkembang menjadi salah satu platform digital terbesar di dunia. Popularitas Roblox meningkat signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terlihat dari laporan Roblox Corporation pada 2024 yang mencatat lebih dari 70 juta pengguna aktif harian secara global (Wulandari, et al. 2025). Besarnya jumlah pengguna ini menjadikan Roblox bukan hanya sebagai sarana

hiburan, melainkan sebagai ruang sosial digital yang membentuk pola komunikasi, interaksi, dan budaya baru terutama di kalangan remaja dan generasi Z.



Gambar 2. Tangkapan Layar Roblox

Dalam konteks pendidikan, penelitian Indonesia menunjukkan bahwa Roblox memiliki potensi sebagai media pembelajaran kolaboratif dan pengembangan karakter. Penelitian menunjukkan bahwa Roblox dapat digunakan sebagai sarana penguatan nilai moral, kerja sama, serta komunikasi kolaboratif dalam aktivitas bermain anak usia 9–12 tahun, terutama ketika dunia virtual yang diakses mengandung pesan edukatif. Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox bukan hanya ruang bermain, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai lingkungan belajar berbasis kreativitas, interaksi visual, dan literasi multimodal (Damanhuri & Wali, 2024).

Roblox juga memunculkan dinamika kebahasaan yang khas, terutama pada pemain anak dan remaja Indonesia. Kusuma, et al. (2025) menyatakan bahwa komunikasi dalam Roblox banyak dipengaruhi oleh campur kode Indonesia–Inggris, penggunaan slang digital, singkatan, serta ekspresi multimodal melalui chat, emotikon, dan gesture avatar. Variasi bahasa tersebut mencerminkan munculnya sosiolek baru yang digunakan oleh komunitas pemain Roblox ditandai gaya bahasa santai, kreatif, dan identitas ke-*gaul*-an khas generasi Z.

2.3 Komunitas Roblox Palembang

Platform Roblox adalah sebuah *platform* permainan yang sangat populer, menyajikan jutaan permainan (*game*) dalam berbagai genre, mulai dari simulasi mendaki gunung, memancing, hingga *roleplay* dan simulasi sosial, seperti permainan hantu, pembunuhan, memasak, atau salon. Kekayaan variasi permainan ini melahirkan ekosistem sosial yang kompleks di mana pemain sering membentuk komunitas *off-platform*, khususnya di Discord, untuk mengelola interaksi, strategi, dan dinamika sosial terkait peta permainan di Roblox. Dalam konteks ini, terdapat perbedaan mencolok antara tujuan dan corak bahasa yang digunakan dalam tiga komunitas Discord, yang merefleksikan cara bermain di peta masing-masing.

Komunitas pertama, "Yahayuk Community," berasosiasi dengan peta Mount Yahayuk di Roblox, di mana cara bermainnya adalah mendaki gunung yang dipenuhi rintangan dan melewati pos pemeriksaan (*checkpoint*) hingga mencapai puncak (*summit*). Komunitas Discord ini bersifat global, dengan tujuan utama sebagai ruang pengenalan virtual, ajakan bermain bersama (*mabar*), serta penyampaian keluhan atau umpan balik (*feedback*) kepada pengembang terkait rintangan peta. Dengan 9 data variasi bahasa yang teridentifikasi, diskusinya cenderung bersifat universal, berfokus pada progres mendaki dan koordinasi.

Sementara itu, "Jembatan Ampera Official" terhubung dengan peta replika Jembatan Ampera Palembang di Roblox, yang dirancang untuk simulasi sosial atau nongkrong, lengkap dengan fasilitas seperti kafe, tempat memancing, dan jalur bersepeda.

Komunitas Discord ini menjadi ruang pengelolaan hierarki, keanggotaan VIP, yang memberikan keistimewaan *in-game* (seperti kemampuan terbang atau membesarkan badan) dapat diperoleh dengan membayar Rp100.000 melalui transfer kepada pengembang. Adanya stratifikasi ini menjadikan tujuan Discord ini adalah menetapkan aturan VIP, memberikan kode bermain, dan mencari teman Palembang, komunitas jembatan ampera ini menghasilkan 17 data variasi bahasa yang fokus pada interaksi lokal dan stratifikasi sosial.

Terakhir, Komunitas "gaming tapi tolol" terkait dengan peta Fish It di Roblox, di mana cara bermainnya adalah memancing di berbagai lokasi, menyelesaikan misi, dan berusaha mendapatkan ikan rahasia (*secret*) yang keberhasilannya dipengaruhi faktor keberuntungan. Tujuan Discord ini adalah sebagai pusat strategis dan ekonomi, berbagi keluh kesah, bertukar informasi tentang cara mendapatkan ikan rahasia, serta tips pancingan dan umpan (*bobbers*). Fungsi ekonomi sangat dominan karena grup ini juga dipakai sebagai *platform* untuk jual beli ikan rahasia yang melibatkan uang sungguhan, pada komunitas gaming tapi tolol menghasilkan 13 data variasi bahasa dan berpusat pada strategi untuk mencapai keuntungan *in-game*

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif karena metode tersebut dianggap tepat untuk memecahkan masalah dengan memaparkan kondisi subjek atau objek penelitian sesuai dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan fakta kebahasaan yang terjadi, dalam hal ini berkaitan dengan fenomena penggunaan variasi sosiolek komunitas Roblox. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif, yang dipandang sebagai cara untuk mengumpulkan dan menyajikan data asli secara sistematis berdasarkan hasil temuan penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui tangkapan layar percakapan antarpemain dalam permainan Roblox yang direkam selama bulan November 2025. Data dikumpulkan dari tiga komunitas pemain yang aktif berkomunikasi selama permainan berlangsung, yaitu **Yahayuk Community**, **Jembatan Ampera Official**, dan **Gaming Tapi Tolol**. Ketiga komunitas tersebut dipilih karena memiliki interaksi linguistik yang dinamis dan beragam, sehingga memungkinkan peneliti mengamati variasi sosiolek yang muncul secara alami dalam konteks komunikasi digital antarpemain.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan **teknik rekam dan catat**. Teknik rekam dilakukan dengan mengambil **tangkapan layar percakapan** yang muncul saat anggota komunitas berinteraksi di dalam permainan *Roblox*. Selanjutnya, hasil rekaman tersebut **dicatat secara sistematis** untuk kemudian dianalisis. Data yang telah terkumpul kemudian **dikelompokkan berdasarkan jenis sosiolek** yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga memudahkan proses identifikasi dan interpretasi terhadap variasi bahasa yang muncul dalam komunitas tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada bagian ini disajikan hasil analisis variasi bahasa komunitas *Roblox* Kota Palembang yang telah dikelompokkan berdasarkan jenis sosiolek, yaitu akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, ken, dan prokem. Setiap kosakata dianalisis berdasarkan makna dan konteks penggunaannya dalam percakapan antarpemain.

Penyajian data ini menjadi dasar untuk memahami bagaimana variasi bahasa terbentuk dan berfungsi dalam interaksi komunitas digital tersebut.

Data yang ditemukan berjumlah 47 data, dengan rincian 3 data akrolek, 5 data vulgar, 19 data slang, 12 jargon, 3 argot, 3 ken, dan 2 prokem. Variasi bahasa basilek tidak ditemukan. Variasi bahasa kolokial tidak dimasukkan karena merupakan bahasa sehari-hari. Percakapan pemain Roblox pada dasarnya telah menggunakan bahasa kolokial.

4.1.1 Akrolek

Tabel 1. Kosakata Akrolek

No.	Kosakata	Makna
1	typo	salah ketik
2	cheater	orang yang curang
3	tittle	pangkat di gunung

Akrolek merupakan ragam bahasa yang dianggap memiliki tingkat prestise tinggi dan umumnya digunakan oleh penutur yang ingin menunjukkan status sosial atau kemampuan berbahasa yang lebih baik. Dalam komunitas *Roblox* Kota Palembang, bentuk akrolek yang ditemukan berupa penggunaan kosakata bahasa Inggris dalam percakapan antar pemain. Penggunaan bahasa Inggris tersebut dipilih karena dianggap lebih bergengsi dan mencerminkan identitas sosial yang lebih modern di lingkungan komunitas gamer.

4.1.2 Basilek

Dalam penelitian ini tidak ditemukan penggunaan variasi basilek. Hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa seluruh anggota komunitas menggunakan bahasa Palembang sebagai bahasa utama dalam interaksi mereka, sehingga tidak terlihat adanya bentuk ragam bahasa yang dianggap berada pada tingkat lebih rendah dalam hierarki sosial. Sebagai akibatnya, basilek tidak muncul sebagai variasi yang signifikan dalam data penelitian.

4.1.3 Vulgar

Tabel 2. Kosakata Vulgar

No.	Kosakata	Makna
1	anjng	umpatan
2	planga-plongo	umpatan
3	asu	umpatan
4	babi	umpatan
5	setan	umpatan
6	anjay	umpatan



Gambar 3. Tangkapan Layar Vulgar

Bahasa vulgar cukup banyak ditemukan dalam percakapan komunitas *Roblox* Kota Palembang. Beberapa kosakata yang paling sering muncul antara lain **anjng**, **planga-plongo**, **asu**, **babi**, dan **setan**. Kemunculan bentuk bahasa kasar ini berkaitan dengan karakteristik pemain yang sebagian besar masih berusia remaja dan berada dalam kelompok usia yang relatif seumuran, sehingga mereka tidak merasa sungkan untuk menggunakan ungkapan vulgar dalam komunikasi. Umpatan tersebut digunakan sebagai bentuk ekspresi emosi, terutama ketika pemain merasa marah, kesal, atau mengalami kegagalan dalam permainan.

4.1.4 Slang

Tabel 3. Kosakata Slang

No.	Kosakata	Makna
1	coil	alat di map gunung untuk mempercepat lari
2	summit	sampai di puncak
3	anomaly	avatar yang aneh
4	ava	karakter virtual
5	CP	titik pemeriksaan
6	sus	mencurigakan
7	gacor	sesuatu yang hebat
8	bug	gangguan pada game
9	mutasi	ikan yang memiliki efek visual tambahan
10	robux	mata uang virtual
11	hoki	keberuntungan
12	bobers	umpan pada tali pancing
13	artefak	koleksi langka
14	radar	pelacak item tersembunyi
15	enchan	peningkatan pancingan
16	batu sc	batu untuk meningkatkan peluang
17	mitos	ikan mitos, paling langka
18	rf	redfinger AFK
19	dontol	pemain yang tidak jago

Dari temuan kosakata pada komunitas pemain Roblox, istilah yang paling khas adalah **“Robux”**, yaitu mata uang virtual resmi dalam gim Roblox yang digunakan untuk membeli item, akses permainan premium, maupun memodifikasi avatar. Penggunaan istilah ini menjadi penanda identitas pemain Roblox sekaligus menunjukkan tingkat pemahaman dan keterlibatan mereka dalam ekosistem gim. Selain itu, slang yang muncul

secara lokal dalam Komunitas Roblox Palembang adalah “**dontol**”, yang digunakan untuk menyebut pemain yang dianggap tidak jago atau bermain dengan buruk. Istilah ini memperlihatkan kreativitas bahasa dan berfungsi sebagai label sosial dalam interaksi bermain, serta menjadi ciri khas komunitas setempat dalam membangun keakraban maupun kompetisi antar pemain.

4.1.5 Jargon

Tabel 4. Kosakata Jargon

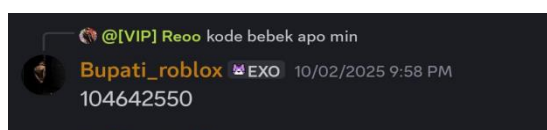
No.	Kosakata	Makna
1	x4	peningkatan keberuntungan server
2	size kno 15	membesarkan avatar ukuran 15
3	fly	kode untuk terbang
4	size me 13	membesarkan avatar ukuran 13
5	size me 7	mengecilkan avatar ukuran 7
6	;gear me 1241587075	memberikan aksesoris seperti mainan
7	!rejoin	kode agar tetap join
8	;to (nama avatar orang)	menemukan avatar orang lain
9	;h	Membuat pengumuman dalam satu server
10	;time	mengubah waktu di dalam map
11	;ice	membekukan avatar yang ingin kita tujukan
12	;jail	memenjarkan avatar yang rusuh

Jargon dalam Roblox merupakan bentuk kode atau perintah khusus yang hanya digunakan dan dipahami oleh sesama pemain, sehingga berfungsi sebagai bahasa internal komunitas. Jargon ini umumnya berupa kombinasi huruf, angka, atau simbol, yang memiliki makna tersembunyi untuk menjalankan perintah tertentu di dalam gim, seperti mengganti ukuran avatar, memberikan perlengkapan, memindahkan pemain, atau mengatur waktu. Penggunaan jargon tersebut tidak hanya memudahkan komunikasi teknis saat bermain, tetapi juga menjadi penanda identitas kelompok yang membedakan pemain berpengalaman dengan pemula.

4.1.6 Argot

Tabel 5. Kosakata Argot

No	Kosakata	Makna
1	29100449	kode mengamburkan kulit pisang di jembatan ampera
2	456221232	kode mendapatkan pistol mainan
3	104642550	kode mendapatkan mainan bebek di jembatan ampera



Gambar 4. Tangkapan Layar Argot Kode Angka

Argot yang ditemukan dalam komunitas pemain Roblox berupa penggunaan deretan angka tertentu, seperti **29100449**, **456221232**, dan **104642550**. Angka-angka tersebut berfungsi sebagai kode rahasia yang hanya diketahui oleh pemain **VIP**, sehingga tidak muncul di ruang obrolan publik dan tidak dapat dipahami oleh pemain biasa. Penggunaan argot ini menunjukkan adanya batasan akses dan hierarki dalam komunitas, di mana hanya kelompok tertentu yang memiliki pengetahuan eksklusif untuk memanfaatkan kode tersebut.

4.1.7 Ken

Tabel 5. Bahasa Ken

No	Kalimat
1	bang, bagilah sc buat tumbal, dah brp hari ga naik naik
2	bagi mitos, buat beli pancingan dong
3	gendong aku plis, jatuh trs di tangga inul ini

Data ken 1 dalam konteks pemain meminta ikan secret untuk dijadikan tumbal batu secret. Hal ini dilakukannya untuk menyelesaikan misi. Data ken 2 dalam konteks pemain pemula yang meminta ikan mitos ke pemain dengan level yang lebih tinggi karena jika ikan mitos dijual, pemain pemula tersebut dapat membeli pancingan. Data ken 3 dalam konteks di map gunung, banyak pemain yang memelas minta digendong pemain lain karena sulit melewati rintangan yang ada.

Penggunaan **ken** dalam komunitas Roblox Palembang menunjukkan adanya hubungan sosial dan solidaritas antar pemain. Permintaan bantuan seperti **meminta ikan secret untuk tumbal**, **meminjam ikan mitos untuk modal**, atau **meminta digendong melewati rintangan** mencerminkan adanya kerja sama dan ketergantungan antar anggota komunitas, terutama antara pemain pemula dan pemain berpengalaman. Hal ini

memperlihatkan bahwa ken berfungsi sebagai bentuk komunikasi yang menegosiasikan bantuan dalam konteks permainan.

4.1.8 Prokem

Tabel 6. Kosakata Argot

No	Kosakata	Makna
1	YTТА	pemendekan dari Yang Tau-tau Aja
2	sc/sikrit	bentuk plesetan dari <i>secret</i>

Variasi **bahasa prokem** yang ditemukan dalam komunitas Roblox Palembang bukan merupakan bentuk baru yang khas dari permainan, melainkan prokem yang sudah umum digunakan dalam masyarakat luas. Beberapa bentuk prokem yang sering muncul antara lain **YTТА**, serta **sc** dan **sikrit** yang bermakna *secret*. Kemunculan bentuk-bentuk ini menunjukkan bahwa pemain lebih banyak memanfaatkan ragam bahasa prokem yang sudah populer dalam komunikasi sehari-hari, bukan menciptakan prokem khusus yang eksklusif dalam permainan Roblox.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap percakapan pemain dari tiga komunitas Roblox, ditemukan beberapa jenis sosiolek seperti akrolek, slang, vulgar, jargon, argot, ken, dan prokem, sementara basilek tidak muncul karena seluruh pemain menggunakan bahasa Palembang sebagai bahasa utama. Akrolek muncul melalui penggunaan kosakata bahasa Inggris yang dianggap lebih prestisius, sedangkan bahasa vulgar ditemukan cukup banyak karena digunakan pemain sebagai ekspresi emosional saat menghadapi situasi permainan yang menegangkan. Variasi slang yang paling khas adalah *robux* sebagai mata uang virtual utama dalam permainan, serta *dontol* yang merupakan ciri khas slang komunitas Roblox Palembang untuk menyebut pemain yang kurang terampil.

Sementara itu, jargon muncul dalam bentuk kode teknis seperti *;to*, *fly*, *size me*, dan *;jail*, yang hanya dipahami oleh pemain berpengalaman. Argot berupa kode angka rahasia hanya digunakan pemain VIP, sehingga memperkuat sifat eksklusif kelompok tertentu. Variasi ken muncul ketika pemain meminta bantuan, misalnya untuk menyelesaikan misi atau melewati rintangan sulit. Adapun prokem yang ditemukan bukan merupakan bentuk baru, melainkan prokem umum seperti *YTТА*, *sc*, dan *sikrit*. Temuan ini menunjukkan bahwa variasi sosiolek dalam komunitas Roblox berfungsi tidak hanya sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai penanda identitas, keakraban, dan struktur sosial antar pemain.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 47 data linguistik yang diperoleh dari percakapan komunitas pemain Roblox, ditemukan tujuh jenis variasi sosiolek, yaitu akrolek (3 data), vulgar (5 data), slang (19 data), jargon (12 data), argot (3 data), ken (3 data), dan prokem (2 data), sementara basilek tidak ditemukan karena seluruh pemain menggunakan bahasa Palembang sebagai bahasa utama. Variasi kolokial tidak dianalisis secara khusus karena percakapan pemain secara umum telah menggunakan ragam bahasa sehari-hari sebagai bentuk komunikasi informal. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi pemain Roblox membentuk dinamika kebahasaan yang kreatif dan berfungsi

sebagai sarana memperkuat identitas kelompok, menunjukkan kedekatan sosial, dan menegaskan hierarki atau peran antar pemain dalam konteks permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: pengenalan awal* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Damanhuri, & Wali, M. (2024). How Does the Influence of Moral Values Affect Children's Use of Roblox in Character Education?. *International Journal Education and Computer Studies (IJECS)*, 4(3), 130-142. <https://journal.lembagakita.org/index.php/ijecs/article/view/3627>
- Databoks. (2025, Agustus 15). *Pengguna Aktif Roblox Global Terus Tumbuh hingga Kuartal II 2025*. Diakses 1 Desember 2025, dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/689db421ab473/pengguna-aktif-roblox-global-terus-tumbuh-hingga-kuartal-ii-2025>
- Ivansyah, M. F., & Indrawati, D. (2022). Sosiolek dalam media sosial twitter akun @areajulid periode Maret 2022-Mei 2022. *Jurnal Sapala*, 9(03), 41-45. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-sapala/article/view/48470>
- Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., Fitria Rahma, L., & Widinia, W. (2025). Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari Game Online Roblox. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5955-5967. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/20161>
- Kusyairi, Asmiyati, & Putriani, R. (2024). Analisis Variasi Bahasa Sosiolek Dalam Video Kumpulan Toxic Brandon Kent. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 2(4), 212-222. <https://www.demagogi.com/index.php/i/article/view/55>
- Mailani, O., Irna, N., Agnia, S. S., & Jundi, L. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2). <https://plus62.isha.or.id/index.php/kampret/article/view/8>
- Priporas, C. V., Stylos, N., & Fotiadis, A. K. (2017). Generation Z consumers' expectations of interactions in smart retailing: A future agenda. *Computers in human behavior*, 77, 374-381.
- Ramadhanti, A. I., Amilia, F., & Suaedi, H. (2024). Variasi Bahasa dalam Bahasa Gaul di Media Sosial: Sosiolinguistik. *An-Nas*, 8(2), 163-180. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/an-nas/article/view/2945>
- Sudirman, N. I. (2025). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 3(1), 37-44. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/748>
- Wulandari, A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. *Interaction Communication Studies Journal*, 2(2), 15. <https://journal.pubmedia.id/index.php/interaction/article/view/4777>
- Yulian, M. F., & Ernawati, Y. (2025). Tuturan ekspresif bahasa Palembang pada komentar instagram Palembang update. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa*



PROSIDING SEMINAR BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH

Copublisher: FKIP Universitas Tridinanti bekerjasama dengan CV. Doki Course And Training

<https://proceedings.dokicti.org/index.php/sebasantara/index>

dan

Sastra

Indonesia, 14(1).

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/12160>