

## ANALISIS VARIASI BAHASA DALAM KONTEKS MULTIKULTURAL STUDI KASUS PENGUNAAN BAHASA PADA ANAK PENGGUNA GAME MOBILE LEGEND

Midya Nikmatul Fitria<sup>1</sup>, Muhammad Bayu Firmansyah<sup>2</sup>, Sugianti<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Wiranegara

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 27-29, Tembokrejo, Purworejo, Pasuruan, Jawa Timur

e-mail: <sup>1</sup>[midyanf29@gmail.com](mailto:midyanf29@gmail.com), <sup>2</sup>[firmanasyahbayu970@gmail.com](mailto:firmanasyahbayu970@gmail.com),

<sup>3</sup>[sugiantiuniwara@gmail.com](mailto:sugiantiuniwara@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variasi bahasa yang digunakan oleh anak-anak dalam komunitas pemain game Mobile Legend dalam konteks multikultural. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana ragam bahasa dan faktor-faktor sosial yang mempengaruhi gaya komunikasi dalam komunitas ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan sociolinguistik dengan metode deskriptif kualitatif, dimana data diperoleh melalui observasi, rekaman, dan wawancara. Subjek penelitian adalah anggota komunitas Mobile Legend yang berasal dari berbagai daerah, dan analisis dilakukan pada variasi bahasa dari aspek penutur, pemakaian, keformalan, dan sarana komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keragaman bahasa dalam komunitas ini dipengaruhi oleh latar belakang sosial dan budaya penutur, termasuk penggunaan bahasa daerah, bahasa Indonesia, serta bahasa campuran. Faktor multikultural menyebabkan variasi dalam pemilihan kata, intonasi, dan gaya bicara sesuai dengan situasi dan kebutuhan komunikasi. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai lingua franca untuk memudahkan komunikasi antar budaya, sedangkan bahasa daerah digunakan dalam kelompok kecil dengan latar budaya yang sama. Kesimpulannya, variasi bahasa dalam komunitas ini mencerminkan kondisi sosial yang dinamis, menampilkan kemampuan anak-anak untuk menavigasi perbedaan budaya melalui bahasa.

**Kata kunci:** Variasi Bahasa, Komunitas Game, Multikultural

### Abstract

*This study aims to analyze the language variations used by children in the Mobile Legend game player community in a multicultural context. The problem raised is how language variations and social factors influence communication styles in this community. This study uses a sociolinguistic approach with a qualitative descriptive method, where data is obtained through observation, recording, and interviews. The subjects of the study were members of the Mobile Legend community who came from various regions, and the analysis was carried out on language variations from the aspects of speakers, usage, formality, and means of communication. The results of the study show that language diversity in this community is influenced by the social and cultural background of the speakers, including the use of regional languages, Indonesian, and mixed languages. Multicultural factors cause variations in word choice, intonation, and speaking style according to the situation and communication needs. Indonesian functions as a lingua franca to facilitate intercultural communication, while regional languages are used in small groups with the same cultural background. In conclusion, language variations in this community reflect dynamic*

### Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/argopuro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*social conditions, displaying children's ability to navigate cultural differences through language.*

**Keywords:** *Language Variation, Gaming Community, Multicultural*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi manusia yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi tetapi juga untuk menjalin hubungan sosial dan membangun identitas kelompok. Bahasa yang digunakan dalam suatu masyarakat atau komunitas selalu mengalami perkembangan seiring dengan dinamika sosial, budaya, dan teknologi. Dalam konteks Indonesia yang multikultural, bahasa juga berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi interaksi antara kelompok sosial dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda. Keanekaragaman bahasa ini memungkinkan munculnya berbagai variasi bahasa yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, serta tujuan komunikasi dalam masyarakat yang beragam. Menurut Treece (1983:24-25), bahasa adalah sarana utama dalam interaksi sosial yang memungkinkan manusia menjaga kebersamaan melalui pertukaran informasi, sikap, dan gagasan. Dengan demikian, bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai cerminan dari identitas dan budaya dalam suatu kelompok sosial.

Dalam masyarakat multikultural, variasi bahasa muncul akibat adanya interaksi sosial yang intensif dan kompleks di antara anggota masyarakat yang memiliki latar belakang berbeda. Hal ini terlihat jelas pada komunitas anak-anak yang sering terlibat dalam kegiatan bermain, seperti game online. Game online yang semakin populer di kalangan anak-anak, menjadi media bagi mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya dari berbagai daerah. Salah satu permainan yang populer adalah Mobile Legends, yang memungkinkan anak-anak berkomunikasi dalam tim dan membentuk komunitas sendiri. Komunitas ini, yang terdiri dari pemain dengan beragam latar belakang budaya, memunculkan dinamika bahasa yang unik dan menarik untuk diteliti. Bahasa yang digunakan dalam komunitas ini menunjukkan adanya adaptasi dan penyesuaian yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan komunikasi di antara para pemain.

Bahasa yang digunakan oleh anak-anak dalam komunitas permainan ini mencerminkan adanya pengaruh budaya multikultural di dalamnya. Mereka tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu tetapi juga sering mencampurkan bahasa daerah dan istilah-istilah khas yang berasal dari budaya mereka masing-masing. Keberagaman ini menunjukkan bahwa anak-anak mampu beradaptasi dan berkomunikasi dengan bahasa yang lebih fleksibel untuk mencapai pemahaman bersama. Suparlan (2002) menyatakan bahwa multikulturalisme mengakui dan menghargai perbedaan, yang dalam konteks bahasa terlihat dari penggunaan bahasa yang variatif sesuai dengan latar budaya dan identitas kelompok.

Fenomena variasi bahasa dalam komunitas permainan anak-anak ini didorong oleh beberapa faktor, di antaranya adalah faktor usia, tingkat pendidikan, asal daerah, dan budaya. Game Mobile Legends yang dimainkan oleh berbagai kalangan usia dan daerah menciptakan ruang interaksi yang unik, di mana pemain saling belajar untuk memahami bahasa dan budaya satu sama lain. Game ini tidak hanya menjadi tempat hiburan, tetapi juga media sosial bagi anak-anak untuk berinteraksi lintas budaya dan membentuk jaringan sosial yang lebih luas. Selain itu, penggunaan bahasa dalam komunitas ini menjadi lebih dinamis, di mana anak-anak sering kali menggunakan istilah-istilah baru yang terkait dengan permainan serta mencampur bahasa Indonesia dengan bahasa daerah atau bahkan bahasa Inggris untuk berkomunikasi lebih efektif dalam situasi tertentu.

Studi mengenai variasi bahasa dalam komunitas anak-anak pemain game Mobile Legends ini penting dilakukan karena fenomena ini tidak hanya berkaitan dengan komunikasi tetapi juga dengan bagaimana identitas budaya dan sosial anak-anak terbentuk melalui interaksi dalam permainan. Komunikasi antarbudaya yang terjadi dalam komunitas ini memberikan wawasan tentang bagaimana bahasa berfungsi sebagai alat untuk menjalin hubungan sosial dan membentuk identitas kelompok di tengah keberagaman budaya. Sosiolinguistik sebagai pendekatan penelitian memungkinkan kita untuk menganalisis

penggunaan bahasa sebagai fakta sosial yang dipengaruhi oleh konteks masyarakat di mana bahasa itu digunakan (Chaer & Agustina, 1995:3).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahasa yang dipengaruhi oleh masyarakat multikultural dan bagaimana anak-anak menerima dengan baik perbedaan bahasa pada masyarakat multikultural melalui teori Chaer dan Agustina, 1995:3 dan Moleong, 1999:3 yaitu Pendekatan metodologis yang digunakan kualitatif deskriptif untuk hasil yang diperoleh ditemukan berbagai bahasa pada komunitas pengguna game Mobile Legend.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai variasi bahasa dalam komunitas anak-anak pengguna game Mobile Legends dalam konteks multikultural. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami makna, perspektif, dan konteks sosial di balik penggunaan bahasa yang bervariasi dalam komunitas tersebut. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 1999:3), pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu atau kelompok yang diamati. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mendeskripsikan variasi bahasa yang terjadi secara alami dalam interaksi sehari-hari di antara para pemain.

Subjek penelitian adalah anak-anak pengguna Mobile Legends yang tergabung dalam komunitas game ini, dengan latar belakang budaya dan daerah yang beragam. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, rekaman interaksi, dan teknik katat, yang dirancang untuk mengidentifikasi pola komunikasi, pilihan bahasa, serta faktor-faktor sosial yang mempengaruhi variasi bahasa dalam komunitas tersebut. Teknik pengumpulan data ini didasarkan pada panduan dari Sugiyono (2018) dan Esterberg (dalam Sugiyono, 2019), yang menyatakan bahwa observasi langsung, wawancara mendalam, dan pencatatan adalah langkah-langkah penting dalam mengumpulkan informasi secara detail dari subjek penelitian kualitatif. Rekaman interaksi dilakukan untuk menangkap nuansa komunikasi verbal, seperti intonasi, nada, dan istilah khusus yang digunakan pemain.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan kesimpulan, sebagaimana dijelaskan oleh Nazir (2005:346) yang menekankan pentingnya proses ini dalam metode ilmiah untuk menyampaikan data dan menemukan pola-pola utama. Dalam tahap reduksi data, peneliti memilih hal-hal penting yang relevan dengan fokus penelitian, sementara pada tahap penyajian data, informasi disusun dalam bentuk tabel atau presentasi informasi naratif yang memudahkan interpretasi. Tahap akhir, yaitu penarikan kesimpulan, dilakukan untuk merumuskan temuan utama penelitian terkait dengan variasi bahasa dalam komunitas anak-anak pengguna Mobile Legends dan faktor multikultural yang mempengaruhi dinamika komunikasi di dalamnya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) HASIL ANALISIS VARIASI BAHASA DALAM BERBAGAI ASPEK

#### a. Aspek Dari Sisi Penutur

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam aspek penutur, terdapat variasi bahasa yang signifikan di antara anak-anak pengguna Mobile Legends. Setiap penutur cenderung menggunakan idiolek atau dialek tertentu yang mencerminkan latar belakang budaya dan daerah asal mereka. Misalnya, anak-anak dari Madura lebih sering menggunakan bahasa Madura saat berinteraksi dengan sesama pemain dari daerah yang sama. Namun, ketika bermain dengan anak-anak dari daerah lain, mereka beralih menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan adanya penyesuaian bahasa berdasarkan konteks sosial, yang berfungsi untuk membangun rasa kebersamaan dan identitas dalam kelompok. Selain itu, ditemukan juga bahwa intonasi dan pilihan kata yang digunakan menunjukkan identitas budaya anak-anak dalam permainan.

#### b. Aspek Dari Segi Pemakaian

Dalam aspek pemakaian, ditemukan bahwa anak-anak cenderung menggunakan bahasa campuran, yaitu bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa daerah atau istilah asing

yang spesifik terkait dengan permainan Mobile Legends. Penggunaan bahasa Indonesia lebih sering dilakukan untuk komunikasi antar pemain dari latar belakang budaya yang berbeda. Namun, untuk menyampaikan instruksi atau strategi secara cepat dan jelas, mereka sering mencampurkan bahasa Indonesia dengan istilah bahasa Inggris atau bahasa daerah. Hasil ini menunjukkan bahwa variasi bahasa berdasarkan pemakaian bertujuan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi yang efektif dalam permainan.

### c. Aspek Dari Segi Formal

Pada aspek keformalan, hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam komunitas game ini cenderung santai dan informal. Gaya bahasa yang dipilih biasanya lugas, cepat, dan langsung ke inti pesan, mencerminkan konteks sosial yang tidak resmi. Anak-anak lebih memilih menggunakan bahasa sehari-hari saat berkomunikasi dengan teman satu tim, yang menampilkan kedekatan sosial dan suasana permainan yang menyenangkan. Hal ini terlihat dari penggunaan kata-kata yang dipersingkat serta gaya bahasa yang tidak formal.

### d. Aspek Dari Segi Sarana

Dari aspek sarana, ditemukan bahwa komunikasi dalam permainan ini sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan, yaitu komunikasi lisan dan teks. Komunikasi lisan cenderung digunakan ketika anak-anak membutuhkan respon cepat dan ekspresif. Fitur suara dalam permainan memungkinkan mereka berkomunikasi secara lebih spontan dan alami. Sebaliknya, komunikasi teks digunakan untuk menyampaikan pesan yang lebih singkat dan langsung ke tujuan, seperti memberikan instruksi atau strategi selama permainan. Pemilihan sarana komunikasi ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat menyesuaikan bahasa yang mereka gunakan sesuai dengan media yang ada, sehingga komunikasi menjadi lebih efisien.

### e. Faktor Penyebab Terjadinya Variasi Bahasa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan variasi bahasa dalam komunitas Mobile Legends ini antara lain latar belakang budaya yang beragam, status sosial, serta media komunikasi yang digunakan. Anak-anak dari berbagai daerah dan budaya membawa ragam bahasa yang berbeda ke dalam komunitas ini, menciptakan lingkungan komunikasi multikultural. Latar belakang budaya mendorong mereka untuk menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa penghubung yang umum digunakan, sementara bahasa daerah digunakan untuk membangun keakraban dengan sesama pemain dari latar belakang yang sama. Selain itu, media komunikasi dalam permainan, baik lisan maupun teks, mempengaruhi cara mereka memilih bahasa untuk menjaga keefektifan komunikasi di tengah interaksi multikultural yang dinamis.

## 2) PEMBAHASAN BENTUK VARIASI BAHASA DALAM KOMUNITAS PENGGUNA MOBILE LEGEND

### a. Aspek Dari Sisi Penutur

Pada aspek penutur, variasi bahasa dalam komunitas Mobile Legends menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai identitas sosial dan budaya. Anak-anak dalam komunitas ini cenderung menggunakan bahasa daerah mereka saat berinteraksi dengan teman yang memiliki latar belakang budaya serupa, menciptakan rasa kebersamaan dan kenyamanan. Hal ini sejalan dengan pandangan Kridalaksana (dalam Hidayati, 2014), yang menyatakan bahwa variasi bahasa mencerminkan perbedaan sosial dan budaya dalam suatu komunitas. Penggunaan bahasa daerah ini tidak hanya mempererat hubungan antarpemutur, tetapi juga menjadi cara bagi anak-anak untuk menampilkan identitas daerah dan keakraban mereka dalam kelompok.

### b. Aspek Dari Segi Pemakaian

Dalam aspek pemakaian, penggunaan bahasa sangat dipengaruhi oleh konteks dan tujuan komunikasi dalam permainan. Bahasa Indonesia lebih sering digunakan sebagai bahasa penghubung antar pemain dari berbagai daerah, sementara bahasa daerah atau istilah asing digunakan dalam situasi tertentu, seperti saat menyampaikan strategi permainan. Menurut

Chaer dan Leonie (2010), variasi bahasa berdasarkan pemakaian erat kaitannya dengan fungsi bahasa dalam konteks sosial. Dalam konteks komunitas game, penggunaan bahasa secara adaptif ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan mencapai tujuan komunikasi yang cepat dan efisien. Selain itu, campuran bahasa menjadi lebih umum untuk menciptakan komunikasi yang fleksibel dalam kelompok.

### c. Aspek Dari Segi Formal

Aspek keformalan dalam bahasa yang digunakan anak-anak pemain Mobile Legends menunjukkan bahwa mereka lebih memilih bahasa yang santai dan tidak formal. Hal ini disebabkan suasana permainan yang tidak resmi serta kedekatan yang terjalin dalam komunitas permainan. Menurut Joos (dalam Chaer dan Leonie, 2010:70), gaya bahasa informal umumnya digunakan dalam situasi sosial yang santai, untuk mencerminkan kedekatan antara para pemain. Penggunaan gaya bahasa yang langsung dan to the point dalam game ini menunjukkan bahwa anak-anak mampu menyesuaikan gaya bicara mereka sesuai dengan kebutuhan situasi permainan, yang memerlukan respon cepat dan interaksi yang spontan.

### d. Aspek Dari Segi Sarana

Dalam aspek sarana, variasi bahasa terlihat jelas pada perbedaan penggunaan bahasa dalam komunikasi lisan dan tulisan. Dalam permainan, komunikasi lisan lebih sering digunakan saat anak-anak perlu merespons situasi dengan cepat dan ekspresif, sementara teks pesan yang singkat dan jelas digunakan untuk menyampaikan perintah atau strategi dalam waktu singkat. Menurut Mahsun (2005:93), media komunikasi yang berbeda, baik lisan maupun tulisan, berpengaruh terhadap variasi bahasa yang muncul. Pada komunitas ini, anak-anak menunjukkan kemampuan adaptasi dalam memilih bahasa yang sesuai dengan medium, memanfaatkan komunikasi lisan untuk respon yang lebih ekspresif, dan tulisan untuk instruksi yang cepat dan sederhana.

### e. Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Variasi Bahasa

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya variasi bahasa dalam komunitas ini antara lain latar belakang budaya, status sosial, dan media komunikasi yang digunakan. Latar belakang budaya yang beragam dalam komunitas game Mobile Legends mendorong anak-anak untuk saling beradaptasi dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai lingua franca untuk berkomunikasi secara efektif di tengah perbedaan budaya. Keberagaman budaya menciptakan situasi komunikasi yang dinamis, di mana anak-anak dengan cepat beralih antara bahasa daerah dan bahasa Indonesia sesuai dengan situasi sosial dan kebutuhan komunikasi. Hasil ini mendukung pandangan Suparlan (2002), yang menyatakan bahwa multikulturalisme mendorong terciptanya interaksi yang inklusif dan adaptif dalam masyarakat.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1) Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian variasi bahasa anak pengguna game Mobile Legend, dapat disimpulkan bahwa bentuk variasi bahasa yang ditemukan meliputi empat aspek: dari segi penutur, pemakaian, keformalan, dan sarana. Dari segi penutur, terdapat 30 data, terdiri atas idiolek (13 data), dialek (14 data), dan kronolek (3 data). Dari segi pemakaian, ditemukan 23 data yang mencakup variasi berdasarkan wilayah (7 data), cara (6 data), gaya (6 data), dan bidang (4 data). Dari segi keformalan, ditemukan 23 data yang mencakup ragam usaha (3 data), santai (8 data), dan akrab (12 data). Dari segi sarana, terdapat 25 data yang terdiri dari komunikasi lisan (10 data) dan tulisan (15 data). Faktor penyebab variasi bahasa meliputi waktu, tempat, status, medium, dan pemakai, masing-masing dengan 6 data. Bahasa yang digunakan meliputi bahasa Tengger, Jawa, Madura, dan Indonesia, dengan variasi bahasa yang mencerminkan adaptasi komunitas anak-anak dalam komunikasi multikultural.

## 2) Saran

Sehubungan dengan penelitian mengenai variasi bahasa pada anak pengguna game Mobile Legend yang melibatkan dua komunitas, peneliti menyarankan agar masyarakat, terutama kalangan anak-anak, tetap saling menghargai variasi bahasa dalam komunitas meskipun terkadang terdapat perbedaan bahasa yang sulit dipahami. Untuk kata-kata yang tidak mudah dimengerti akibat perbedaan daerah asal, sebaiknya digunakan bahasa Indonesia yang baku agar memudahkan pemahaman ketika bermain bersama. Selain itu, anak-anak diharapkan bijak dalam menggunakan bahasa daerah masing-masing dan menghormati perbedaan tanpa menghina bahasa daerah yang beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, R. (2022). *VARIASI BAHASA PADA MASYARAKAT DESA DUSUN BARU I KECAMATAN PONDOK KUBANG KABUPATEN BENGKULU TENGAH*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI.
- Lestari, P. M. (2013). Bahasa anak-anak jalanan: relevansinya dengan budaya multikultural masa kini (sebuah kajian sosiolinguistik). *LINGUA*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua%0ABAHASAANAK-ANAK>
- Putri, N. W. (2021). Fenomena Keberagaman Bahasa Di Kota Bandar Lampung ( Kajian Sosiolinguistik ). *Prasasti Journal of Linguistics*, 6(1), 106–119.
- Riyanto, B. (2019). MEDIA SOSIAL DAN MULTIKULTURALISME. *Research Fair Unisri* 2019, 3(1).
- Sumarni. (2020). *No Title*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM.
- SYAM, A. M. (2021). *Multikulturalisme di Perpustakaan Umum Kota Medan: Ditinjau Dari Aspek Komunikasi Antarbudaya Pustakawan dan Pengguna*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.
- Wati1, U., Rijal, S., & Hanum, I. S. (2020). *VARIASI BAHASA PADA MAHASISWA PERANTAU DI FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS MULAWARMAN: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK*. 4(1), 23–37.