

Dampak Gamifikasi di Tiktok Terhadap Pola Bahasa Remaja dalam Media Sosial: Analisis Wacana Kritis

Najmi Fauzia Hidayat *¹

Aura Salsabila ²

Rossa Amelia ³

Syarifah Ambami ⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*e-mail: najmifzh24@upi.edu¹, aurasal29@upi.edu², rossaameliaaaa@upi.edu³, a.syrfh@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak gamifikasi di TikTok terhadap pola bahasa remaja dalam media sosial. Fitur-fitur gamifikasi seperti challenge, filter interaktif, dan tren mendorong remaja untuk terlibat aktif dalam proses kreatif, tetapi berdampak pada perubahan pola bahasa. Penggunaan bahasa campuran, slang, plesetan kata, serta pola kalimat yang tidak baku menjadi fenomena umum yang muncul dari penggunaan platform ini. Metode penelitian yang digunakan adalah AWK (Analisis Wacana Kritis) metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk menganalisis teks, wacana, dan interaksi sosial untuk memahami bagaimana kekuasaan, ideologi, dan kepentingan tersembunyi dalam suatu teks. Metode ini tidak hanya melihat bahasa secara tekstual, tetapi juga mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan sejarah terhadap konten TikTok populer dan komentar pengguna yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi di TikTok mempengaruhi pola bahasa remaja baik secara positif (pengembangan kreativitas dan pembelajaran bahasa internasional) maupun negatif (penyimpangan dari kaidah bahasa baku).

Kata kunci: Gamifikasi, Pola Bahasa, Tiktok, Remaja, Media Sosial

Abstract

This study aims to analyze the impact of gamification in TikTok on teenagers' language patterns in social media. Gamification features such as challenges, interactive filters, and trends encourage teens to be actively involved in the creative process, but have an impact on changing language patterns. The use of mixed language, slang, puns, and nonstandard sentence patterns are common phenomena that arise from using this platform. The research method used is AWK (Critical Discourse Analysis) a qualitative research method used to analyze text, discourse, and social interaction to understand how power, ideology, and interests are hidden in a text. This method not only looks at language textually, but also considers the social, cultural, and historical context of popular TikTok content and relevant user comments. The results show that gamification on TikTok affects teenagers' language patterns both positively (creativity development and international language learning) and negatively (deviation from standard language rules).

Keywords: Gamification, Language Patterns, Tiktok, Teenager, Social Media

PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan di era sekarang khususnya dari kehidupan para remaja. Media sosial yang sampai saat ini masih terus eksis dan semakin banyak digunakan adalah aplikasi Tiktok. Fitur - fitur dalam aplikasi Tiktok ini bersifat interaktif, seperti tantangan (*challenges*), duet, serta efek khusus yang beragam, dimana pada hal ini Tiktok mendorong kreativitas penggunanya dan mengintegrasikan elemen gamifikasi yang kuat. Secara konsep umum, gamifikasi sendiri adalah upaya merancang sistem informasi untuk memberikan pengalaman dan motivasi yang sama seperti *game*, yang diupayakan untuk mempengaruhi perilaku pengguna (Marisa et al., 2022; Zaid, 2021).

Remaja yang sering menggunakan Tiktok bahkan bisa dikatakan sebagai pengguna aktif,

tentu sering mengikuti tren viral yang ada pada aplikasi tersebut. Tren - tren tersebut sering melibatkan penggunaan bahasa baru atau gaul yang terkadang justru menyimpang dari norma bahasa baku (Dewani et al., 2024). Misalnya dalam Situmorang et al., (2024), penggunaan bahasa gaul di Tiktok sangat mempengaruhi bahasa yang digunakan sehari - hari oleh para remaja, karena mereka lebih sering menggunakan bahasa gaul tersebut daripada penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, konten yang menggunakan bahasa kurang baik dapat mempengaruhi pemahaman remaja terhadap norma bahasa yang sesuai dalam komunikasi sehari - hari (Muslimin et al., 2023).

Tetapi, tidak semua dampak yang diberikan oleh Tiktok bersifat negatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Tiktok juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif jika digunakan dengan baik. Misalnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri & Minsih (2024), hasilnya menunjukkan bahwa Tiktok yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Alfiyan (2023), adanya penggunaan permainan (gamifikasi) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Serta adanya penggunaan gamifikasi, mampu memperkuat literasi digital peserta didik dalam mengembangkan keterampilan teknologi, berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian ini memiliki perbedaan daripada penelitian - penelitian yang sebelumnya. Jika pada penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti Tiktok yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, pada penelitian kali ini, berfokus pada analisis bagaimana gamifikasi yang ada dalam aplikasi Tiktok akan membentuk pola bahasa remaja di media sosial. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari gamifikasi yang ada pada aplikasi Tiktok akan lebih banyak mendorong inovasi bahasa yang baik atau justru menimbulkan penyimpangan kaidah bahasa Indonesia dalam komunikasi digital. Penelitian ini sangat penting karena minimnya studi yang membahas mengenai dampak Tiktok terhadap pola bahasa remaja yang dikaitkan dengan unsur gamifikasi sebagai faktor utamanya. Dengan menggunakan pendekatan sosiolinguistik, penelitian ini memperluas perspektif terhadap perubahan bahasa yang dipengaruhi oleh mekanisme permainan (gamifikasi) di media sosial.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai peran gamifikasi dalam pembentukan bahasa serta implikasinya terhadap norma dan perkembangan bahasa di era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh gamifikasi dalam aplikasi Tiktok terhadap penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif deskriptif dengan metode analisis wacana kritis (AWK), dimana berfokus pada sebuah wacana yang bukan hanya tentang studi kebahasaannya saja, tetapi juga difokuskan pada konteksnya (Eriyanto dalam Ayuningrum & Paramita, 2024). Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian adalah untuk menggali dan memahami bentuk, makna, serta dampak penggunaan bahasa oleh remaja dari penggunaan gamifikasi pada aplikasi Tiktok.

Sumber data diperoleh dari observasi online dan dokumentasi terhadap konten-konten Tiktok, seperti video yang menampilkan fitur gamifikasi (*challenge*, filter interaktif, dan tren), serta komentar pengguna Tiktok yang menggunakan bahasa-bahasa baru, gaul, atau yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa formal. Selain itu, data pendukung juga dikumpulkan melalui

wawancara semi-struktur dengan beberapa remaja pengguna aktif Tiktok untuk mengetahui bagaimana mereka memahami dan mengolah bahasa dalam interaksi di media sosial.

Data yang sudah terkumpul nantinya akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis wacana kritis (AWK) Teun A. Van Dijk, yang terdiri atas tiga dimensi utama (Rosida, 2021), yaitu:

1. Struktur Teks: menganalisis bagaimana bentuk bahasa digunakan dalam komentar, seperti pemilihan kata, struktur kalimat, dan gaya bahasa.
2. Kognisi Sosial: mengkaji bagaimana para remaja sebagai pengguna Tiktok memahami dan memaknai penggunaan bahasa yang muncul akibat pengaruh gamifikasi Tiktok, termasuk proses internalisasi terhadap bahasa gaul.
3. Konteks Sosial: menelaah bagaimana lingkungan sosial dan budaya digital pada Tiktok dipengaruhi oleh penggunaan bahasa tertentu sehingga membentuk bahasa baru yang dikonsumsi oleh remaja.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini akan menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan data yang didapat dari Tiktok, hasil wawancara, dan referensi teori atau penelitian sebelumnya yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

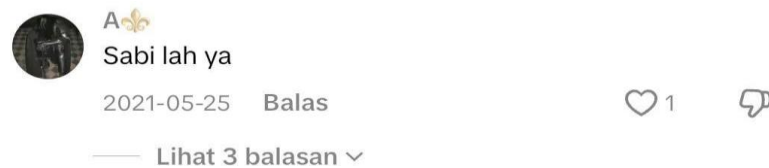
Berdasarkan hasil observasi terhadap komentar pada konten Tiktok yang menampilkan gamifikasi seperti challenge, fitur interaktif, dan tren, ditemukan bahwa remaja sebagai pengguna Tiktok sering menggunakan berbagai bahasa istilah tidak baku yang menyimpang dari bahasa formal atau dari kaidah bahasa Indonesia menurut KBBI. Kata-kata yang sering digunakan oleh para remaja antara lain: “*sabi*”, “*sabang dor*”, “*santuy*”, “*skuy*”, “*jan*”, “*maas maf*”, “*affh iyh*”, “*sokin*”, “*ygy*”, dan “*bjir*” (Tabel 1). Kata-kata ini merepresentasikan pergeseran pola bahasa ke arah bentuk yang lebih santai, ekspresif, dan tidak formal.

Tabel 1. Ringkasan Kosakata Populer di Komentar Tiktok

Kata	Asal/Bentuk	Arti/Makna dalam Komentar
<i>Sabi</i>	Kata terbalik dari kata <i>bisa</i> .	Bisa, setuju.
<i>Sabang Dor</i>	Plesetan dari kalimat <i>sabar dong</i> .	Ekspresi ajakan untuk bersabar.
<i>Santuy</i>	Modifikasi dari kata <i>santai</i> .	Tenang, rileks, tidak panik.
<i>Kuy</i>	Kata terbalik dari kata <i>yuk</i> .	Ajakan untuk melakukan sesuatu.
<i>Jan</i>	Singkatan dari kata <i>jangan</i> .	Larangan, peringatan.
<i>Maas Maf</i>	Plesetan dari kalimat <i>maaf mas</i> .	Permintaan maaf.
<i>Affh Iyh</i>	Modifikasi dari kata <i>apa iya</i> .	Menanyakan kebenaran/kepastian suatu pernyataan.
<i>Sokin</i>	Modifikasi dari kata <i>sini</i> .	Ungkapan ajakan/tawaran untuk bergabung.
<i>YGY</i>	Akronim dari kata <i>ya guys ya</i> .	Ungkapan penguat/ajakan dalam kelompok.
<i>Bjir</i>	Penghalusan dari kata kasar <i>anjir</i> .	Ungkapan ekspresi kagu/kaget/kesal.

1. Kata “Sabi”

Sabi merupakan kata yang diperoleh dari kata “bisa”, yang kemudian dibalik menjadi “sabi” (plesetan dan fonetik terbalik). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata ini memiliki makna yang sama dengan kata “bisa” yaitu mampu atau dapat melakukan sesuatu. Kata “sabi” juga dapat diartikan sebagai bagus atau keren (Kumparan.com, 2023). Kata “sabi” menjadi salah satu kata yang sering digunakan oleh para pengguna Tiktok sebagai bahasa komunikasi (Gambar 1).

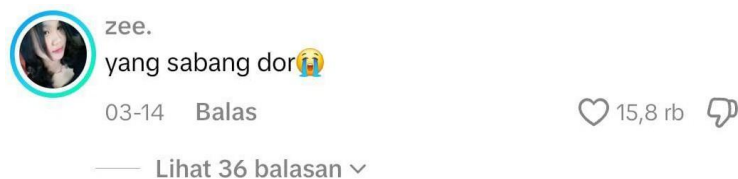


Gambar 1. Penggunaan Kata ‘Sabi’

Kata ini digunakan untuk menunjukkan persetujuan dengan gaya yang lebih santai dan akrab. Salah satu responden berpendapat bahwa “...Kata seperti itu biasanya digunain untuk keseharian aja soalnya lebih efisien, terus juga ikut tren, iseng-iseng, dan buat *feel* ngobrol lebih santai...” (Sumber: Wawancara GF, 18 tahun). Dapat dikatakan bahwa kata ‘sabi’ ini menjadi tren bahasa yang sering digunakan di Tiktok karena kata nya yang mudah untuk ditiru.

2. Kata “Sabang Dor”

“Sabang Dor” memiliki bentuk kata yang unik karena termasuk kedalam jenis kata plesetan dan fonetik terbalik. Kata “sabang dor” merupakan bentuk kata terbalik dari kata “sabar dong”, yang memiliki makna untuk menyampaikan atau mengekspresikan makna sabar (Gambar 2).



Gambar 2. Penggunaan Kata ‘Sabang Dor’

Kata ini sering digunakan pengguna Tiktok dalam menyampaikan makna sabar tetapi dengan nada yang bercanda. Jika dilihat pada gambar 2, kata “sabang dor” ini digunakan pula saat merespons konten video yang mungkin dapat memancing emosi. Maka, digunakanlah kata “sabang dor” ini untuk membantu meredakan emosi tersebut dan menyuruh seseorang untuk bersabar.

3. Kata “Santuy”

Dalam Kumparan.com (2011), dijelaskan bahwa kata “*santuy*” mulanya dipopulerkan oleh seorang Youtuber bernama Qorigore, dan kemudian kata ini secara umum mulai digunakan oleh warganet. Sama halnya dengan kata “*sabi*” dan “*sabang dor*”, kata “*santuy*” juga merupakan sebuah kata plesetan dari kata santai yang memiliki arti rileks, tenang, atau santai itu sendiri. Kata ini sering digunakan remaja yang tidak ingin dianggap serius terhadap suatu konteks (Gambar 3).

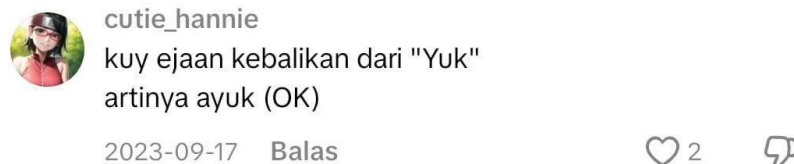


Gambar 3. Penggunaan Kata ‘Santuy’

Pada gambar diatas, salah satu pengguna Tiktok menggunakan kata “*santuy*” ini untuk mengekspresikan seseorang yang dimaksud pada konten yang ia komentari telah memiliki sifat yang santai terhadap sesuatu hal yang sedang dibicarakan. Atau kata “*santuy*” ini juga bisa digunakan untuk mendefinisikan situasi bahwa keadaan disuatu tempat ini tidak terlalu ramai yang bersifat mengganggu.

4. Kata “*Kuy*”

Kata “*kuy*” juga menjadi kata yang sering digunakan di media sosial maupun di kehidupan sehari-hari. Kata “*kuy*” ini merupakan kebalikan dari kaya “*yuk*” yang memiliki arti sebagai sebuah ajakan yang terdengar lebih gaul dan santai (Gambar 4).

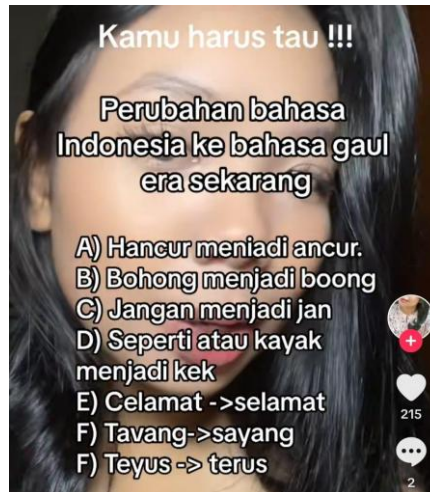


Gambar 4. Penggunaan Kata ‘Kuy’

Hal ini sesuai dalam KBBI, bahwa kata “*kuy*” berarti mengajak atau memberikan dorongan (TribunTrends.com, 2023). Kata ini sering digunakan dalam komentar ajakan seperti “*kuy lanjut*” atau mungkin “*kuy gaskeun*”.

5. Kata “*Jan*”

Kata “*jan*” merupakan sebuah akronim dari kata “*jangan*” yang memiliki arti larangan atau peringatan. Hal ini sesuai dengan salah konten Tiktok, yang memberikan informasi mengenai perubahan bahasa Indonesia ke bahasa gaul di era sekarang, yang salah satu katanya adalah kata “*jan*” (Gambar 5). Kata “*jan*” ini digunakan untuk melarang dengan gaya informal yang lucu maupun untuk mengomentari hal yang berlebihan pada suatu konteks.



Gambar 5. Penggunaan Kata 'Jan'

Menurut Enya (2021) pada salah satu website daring, berpendapat bahwa "...biasanya kata *jan* ini sering ditemui di *chat room game online*, karena kolom chat di *game online* biasanya terbatas hanya 16-30 karakter, makanya sering disingkat seperti 'yaudah deh, nanti kalo mati, lu *jan* nyalahin gw'..."

6. Kata "Maas Maf"

Pada awalnya kata ini ada karena akibat kesalahan dalam berbicara untuk bertanya, yang seharusnya mengatakan "Maaf mas, izin tanya" justru menjadi "Maas maf, izin tanya" (Kompasiana.com, 2021). Kemudian, kata ini diadopsi menjadi sebuah kata baru yang sering digunakan akhir-akhir ini di media sosial (Gambar 6).



Gambar 6. Penggunaan Kata 'Maas Maf'

Kata ini digunakan untuk menyampaikan permintaan maaf namun secara bercanda. Misalnya seperti ketika berbuat salah dengan sengaja, kemudian meminta maaf dengan bercanda karena hal yang dilakukan pun dalam suatu konteks yang tidak serius. Kata ini ada juga bisa dikarenakan adanya *typo* atau salah penulisan ketika mengetik di sebuah aplikasi dalam berkomunikasi. Sehingga tidak selalu digunakan dengan sengaja.

7. Kata "Affh Iyh"

Menurut TribunJatim.com (2022), "*affh iyh*" adalah plesetan kata dari "apa

iya” yang ditulis dengan “*affah iyahh*” namun disingkat lagi dengan menghilangkan huruf vokal menjadi “*affh iyh*”. Kata ini digunakan untuk menanyakan kebenaran dari peristiwa yang terjadi (Gambar 7).



Gambar 7. Penggunaan Kata ‘Affh Iyh’

Atau dapat dikatakan bahwa kata ini digunakan untuk mencari fakta benar atau tidaknya sebuah kejadian tertentu. Kata ini populer di media sosial, dengan tulisan yang diakhiri menggunakan tanda tanya, sebagai bentuk dari pertanyaan terhadap peristiwa yang sedang berlangsung.

8. Kata “*Sokin*”

Kata “*sokin*” ini muncul akibat sering digunakan oleh generasi muda untuk menciptakan bahasa yang lebih santai (Prabandari, 2025). Kata “*sokin*” merupakan bentuk singkatan atau modifikasi dari kata “*sini*” dalam bahasa Indonesia. Kata ini memiliki makna yang sama dengan “*sini*”, yaitu untuk mengajak atau meminta seseorang untuk mendekat atau datang ke tempat pembicara (Gambar 8).



Gambar 8. Penggunaan Kata ‘Sokin’

Kata ini sering muncul sebagai komentar maupun ide konten yang bisa diikuti dengan mudah oleh orang lain. Dan penggunaan kata ‘*sokin*’ ini sudah tidak hanya sebatas digunakan di Tiktok saja, tetapi sudah menyebar ke aplikasi media sosial lain seperti Whatsapp, Instagram, dan Twitter sebagai bentuk komunikasi.

9. Kata “*YGY*”

Kata “*ygy*” merupakan sebuah singkatan dari kata “*Ya Guys Ya*”, yang

memiliki arti “iya”. Kata “*guys*” sendiri biasanya merujuk kepada teman-teman atau banyak orang disekitarnya (Putri, 2024). Penggunaan kata ini menjadi tren dikalangan anak muda karena dinilai lebih ringkas untuk digunakan (Gambar 9).



Gambar 9. Penggunaan Kata ‘YGY’

Kata ini sering digunakan sebagai bentuk penekanan pada pendapat sendiri sekaligus ajakan persetujuan kepada orang lain. Dan juga digunakan oleh seseorang untuk menutup argumen atau komentar.

10. Kata “*Bjir*”

Dalam Musthafa (2024), kata “*bjir*” ini merupakan versi lain dari “*anjir*” yang akarnya dari umpatan kasar “*anj*ng*”. Biasanya kata “*bjir*” ini digunakan dalam mengekspresikan berbagai macam kondisi, seperti senang, sedih, kagum, kecewa, kesal, dan marah (Gambar 10).



Gambar 10. Penggunaan Kata ‘Bjir’

Kata ini cepat tersebar di media sosial karena bentuk yang unik yang dibungkus dengan kata yang lebih bisa diterima untuk menunjukkan suatu ekspresi walaupun tidak melunturkan fakta bahwa kata “*bjir*” juga masih termasuk ke dalam umpatan kasar.

Pembahasan

Penggunaan kata seperti yang sudah dijelaskan memang dapat dikatakan sebagai bentuk kreativitas linguistik berupa plesetan, singkatan, atau *typo* yang disengaja. Bentuk-bentuk tersebut mencerminkan gaya bahasa yang sengaja dibuat informal, nyeleneh, namun menjadi sebuah ciri khas para pengguna Tiktok. Penggunaan bahasa yang salah atau *typo* seringkali tidak dianggap sebagai kesalahan, tetapi dianggap sebagai sebuah lelucon yang bahkan diikuti oleh pengguna lain.

Struktur kata seperti itu dapat dilihat, ditiru, dan diterapkan pada komunikasi sehari-hari karena Tiktok memiliki fitur yang memungkinkan sebuah konten akan viral dalam waktu singkat. Ketika penggunaan bahasa yang berasal dari tren itu digunakan di lingkungan sekitar, tentu akan mempermudah bahasa tersebut tersebar dan kemudian banyak orang yang akan menggunakan dan menerapkan bahasa tersebut juga (Mujaddid & Rania, 2024). Penggunaan

bahasa gaul seperti yang sudah dijelaskan, dapat mempermudah komunikasi antar individu terlebih dalam situasi yang santai. Hasil wawancara menjelaskan bahwa "...Menggunakan bahasa gaul seperti itu enak karena bahasanya yang terkesan asik dan membuat suasana lebih akrab dibanding dengan menggunakan bahasa formal yang terkesan lebih canggung." (Wawancara: AS, 19 Tahun).

Penggunaan bahasa *slang* atau gaul juga menunjukkan bahwa remaja cenderung mengadopsi bahasa yang tidak baku namun dapat diterima dalam lingkungan sosial tertentu khususnya lingkungan pertemanan remaja itu sendiri. Hal ini sesuai dengan temuan dari Inayah et al., 2024, bahwa penggunaan singkatan dan akronim muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk berkomunikasi lebih cepat dan efisien di lingkungan digital. Salah satu pendapat dari responden juga mengemukakan bahwa "...Ada sedikit kecemasan ketika tidak menggunakan kata-kata viral karena lingkungan saya sering membahas hal yang sedang tren sehingga menimbulkan perasaan *fear of missing out* untuk mengikuti penggunaan bahasa tersebut." (Wawancara: AS, 19 Tahun). Hal ini sesuai dengan teori adaptasi bahasa dalam Nurdiana et al., (2020), di mana individu akan cenderung menyesuaikan gaya bahasa mereka dengan lingkungan sosial tempat mereka berinteraksi. Ini juga mengindikasikan bahwa bahasa di Tiktok tidak hanya bertahan di dalam aplikasi sendiri saja, tetapi juga meluas ke bentuk komunikasi digital lain seperti *Whatsapp*, *Instagram*, hingga percakapan langsung atau lisan. Dan hal ini juga menunjukkan bahwa remaja memiliki kecenderungan untuk mengadopsi bahasa yang lebih santai dan mudah dipahami dalam interaksi sosial mereka.

Hal ini juga menunjukkan bahwa Tiktok bukan hanya sebuah aplikasi hiburan, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk dan menyebarkan pola komunikasi baru di kalangan remaja. Istilah-istilah yang muncul akibat faktor gamifikasi seperti *challenge* ataupun tren, seringkali menjadi bagian dari bahasa remaja yang mereka gunakan sehari-hari, baik di media sosial ataupun telah mereka gunakan dalam percakapan langsung. Dengan meningkatnya penggunaan bahasa atau istilah baru dari Tiktok, sangat memungkinkan bahwa norma bahasa formal semakin bergeser ke dalam komunikasi digital (Haro et al., 2024). Jika hal ini terjadi, maka akan memungkinkan bahwa remaja akan dapat ketergantungan pada bahasa gaul dan rentan terhadap pengaruh negatif sehingga akan berdampak pula pada pengetahuan yang dimiliki remaja itu sendiri terhadap penggunaan bahasa baku atau formal.

Meskipun penggunaan bahasa atau istilah baru ini memperkaya variasi bahasa karena mendorong kreativitas dalam berbahasa, tetapi tetap akan ada potensi dampak terhadap kemampuan remaja dalam menggunakan bahasa formal. Penggunaan bahasa yang terlalu santai atau yang tidak sesuai dengan konteks ataupun tidak sesuai dengan bahasa baku dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi dalam situasi akademik atau situasi yang lebih formal dan profesional (Namang et al., 2024).. Oleh karena itu, diperlukan adanya penyeimbang agar penggunaan bahasa baru ini tidak mengurangi pemahaman terhadap bahasa baku yang lebih umum digunakan dalam konteks formal. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan saat wawancara bahwa "...Biasanya aku cuman pakai bahasa seperti itu sama temen-temen yang sefrekuensi atau emang ngerti konteksnya. Kalau ngobrol sama orang yang lebih tua atau gak main Tiktok, aku hindari pakai kata-kata kayak gitu, takut disangka aneh dan ga sopan." (Wawancara: A, 19 Tahun).

Jika dilihat dari pembahasan yang telah dijelaskan, bahwasannya perkembangan bahasa yang semakin bervariasi khususnya di kalangan remaja dipengaruhi oleh faktor yang mendorongnya, seperti faktor perkembangan zaman, perkembangan internet di era digitalisasi, dan juga media yang menampung, mengolah, dan mengeluarkan bahasa-bahasa baru setiap

waktunya (Ramadhan, 2024). Sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa-bahasa gaul ini tidak hanya terjadi karena adanya komunikasi secara langsung, tetapi sebagian besar juga karena disugahi oleh konten yang ada di media, seperti pada aplikasi Tiktok. Jika kondisi ini dimanfaatkan dengan baik oleh setiap orang khususnya remaja, mereka dapat dengan mudah mempelajari atau menggunakan media yang ada untuk belajar bahasa, baik bahasa ibu (bahasa Indonesia) ataupun bahasa asing. Namun, kebanyakan remaja sekarang justru lebih senang dan lebih berminat untuk menggunakan bahasa viral atau gaul dibandingkan bahasa yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzahra et al., (2025), bahwa remaja di Tiktok sering menggunakan sosiolinguistik dan bahasa gaul, yang berfungsi sebagai penanda identitas dalam kelompok sebaya mereka. Munculnya bentuk-bentuk bahasa baru menggambarkan bagaimana media sosial mendorong evolusi linguistik di kalangan remaja.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Runimeirati (2024), bahwa minat generasi muda untuk mempelajari bahasa Indonesia yang baik dan benar semakin berkurang. Hal ini karena generasi muda khususnya para remaja lebih senang dan menganggap bahasa gaul lebih populer. Lalu jika hal ini terus terjadi, maka bahasa Indonesia akan terkikis karena pesatnya penggunaan istilah gaul sebagai bahasa komunikasi. Dan terakhir adanya media sosial justru tidak digunakan dengan bijak. Salah satu dampak negatif dari gamifikasi di Tiktok adalah penyebaran bahasa gaul yang tidak disaring kembali oleh tiap individu untuk digunakan sebagai bahasa komunikasi di media sosial.

Gamifikasi yang ada pada Tiktok, seperti tren, *challenge*, dan filter interaktif akan membantu mempercepat penyebaran bahasa-bahasa baru di media sosial atau ruang digital. Selain itu, ada pula pendapat yang mengatakan bahwa "...Menurut saya sebenarnya fitur tersebut tidak terlalu berpengaruh ke pola bahasa, namun di dalam tren media sosial terutama Tiktok hal tersebut dipicu oleh penggunaan fitur-fitur oleh para influencer maupun pengguna Tiktok lainnya yang berinteraksi dengan menggunakan bahasa gaul untuk menarik perhatian agar terkesan lucu dan menghibur..." (Wawancara: AS, 19 Tahun). Sehingga disini, jika semakin cepat penyebaran tren bahasa di Tiktok, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana fenomena ini mempengaruhi perkembangan komunikasi digital khususnya dalam media sosial, terutama bagi remaja yang sedang dalam tahap pembentukan identitas linguistik mereka (Firmansyah et al., 2024). Sehingga dapat meminimalisir kesalahpahaman atau salah penggunaan bahasa di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa gamifikasi di Tiktok memiliki peran dalam membentuk pola bahasa remaja di media sosial, baik dari segi positif maupun negatif. Penggunaan gamifikasi seperti *challenge* dan tren akan mendorong kreativitas serta memperkaya kosakata, namun juga akan menyebabkan pergeseran terhadap bahasa formal, yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan bahasa gaul dan atau bahasa campuran yang menyimpang dari kaidah bahasa baku. Temuan ini menegaskan bahwa mekanisme gamifikasi dalam *platform* digital memiliki pengaruh terhadap perkembangan komunikasi remaja, yang dapat berdampak pada cara mereka berinteraksi di lingkungan sosial. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan dalam pemanfaatan gamifikasi tersebut dan mengoptimalkan manfaatnya tanpa mengabaikan penggunaan bahasa yang sesuai dalam berbagai konteks komunikasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk kajian lebih lanjut mengenai peran gamifikasi dalam dinamika bahasa digital serta dampaknya terhadap perkembangan literasi bahasa remaja di era teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningrum, N. G., & Paramita, F. B. A. C. (2024). Analisis Wacana Kritis Cewek Kue, Cewek Bumi dan Cewek Mamba dalam Media Sosial Tiktok dan Twitter. *Jurnal Representamen*, 10(1), 42-56. <https://doi.org/10.30996/representamen.v10i01.10760>
- Azzahra, M. E., Hasanah, H. Y., Amelia, D., Melati, R., & Salwi, A. D. (2025). Pengaruh Media Sosial terhadap Komunikasi Antarbudaya Remaja: Studi Kasus Di Tiktok. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 2(2), 1-9. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v2i2.3380>
- Dewani, S. L., Presida, S. B., Saputra, A. F., & Putri, C. S. (2024). Realitas Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Media Sosial Tiktok Mahasiswa. *Pubmedia Social Sciences And Humanities*, 1(3), 14-14. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i3.165>
- Enya. (2021, Desember). Arti Kata Jan. <https://www.bahasadaring.com/arti-kata?kata=jan>
- Firmansyah, A. H. R., Dewi, C. N., Najmiah, N., Chairunnisa, S. K., Fuadin, A., & Putri, V. I. (2024). Krisis Pemahaman Moral dan Etika dalam Penggunaan Media Sosial. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 34-40. <https://doi.org/10.17509/artikulasi.v3i1.66294>
- Haro, A., Saktisyahputra, S., Herlinah, H., Olifia, S., & Laksono, R. D. (2024). *Buku Ajar Komunikasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Inayah, J. A. N., Arifin, A. F., Akbar, M. R., Safitri, Z. A., Erina, A. R., & Arum, D. P. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Protasis: Jurnal bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 3(2), 110-119. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i2.175>
- Kompasiana.com. (2021, Agustus 4). Spoonerism: Bicara Terbolak-balik. <https://www.kompasiana.com/eddyroesdiono/5501a519a333111a2e5105cc/spoonerism-bicara-terbolak-balik>
- Kumparan.com. (2011, Oktober 27). Arti Kata Santuy, Bahasa Gaul yang Digunakan dalam Percakapan Sehari-hari. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/arti-kata-santuy-bahasa-gaul-yang-digunakan-dalam-percakapan-sehari-hari-1wnixdTrR4U>
- Kumparan.com. (2023, April 5). Arti Sabi dalam Bahasa Gaul dan Contoh Penggunaannya. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-sabi-dalam-bahasa-gaul-dan-contoh-penggunaannya-209XSQCHci2>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *(JOINTECS) Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Mujaddid, M., & Rania, Q. P. (2024). Dampak Media Sosial pada Ragam Bahasa Masyarakat. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1(2), 121-129. <http://dx.doi.org/10.47256/jhnb.v1i2.293>
- Muslimin, M., Datunggu, S. A., & Lamakaraka, A. (2023). Dampak Negatif Dari Media Sosial Tiktok Terhadap Gaya Bahasa Masyarakat. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 13(3), 54-67. <https://doi.org/10.37905/jbsb.v13i3.24479>
- Musthafa, S, A, N. (2024, April 18). Arti Bjir dan Asal-usulnya, Istilah 'Lucu' dari Plesetan Ekspresi Mengumpat. <https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-017980915/arti-bjir-dan-asal-usulnya-istilah-lucu-dari-plesetan-ekspresi-mengumpat>
- Namang, K. W., Bura, T., & Bora, Y. F. D. (2024). Dampak Bahasa Gaul terhadap Kemampuan Berbahasa Formal Remaja. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(6), 88-92. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i6.2828>
- Nurdiana, E. E.P., Gucci, Y. C., & Safitri, D. (2020). Akomodasi Komunikasi Mahasiswa Pendetang. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(2), 266-281.
- Prabandari, A, I. (2025, Februari 5). Arti Sokin: Memahami Istilah Gaul yang Viral di Media Sosial.

- <https://www.liputan6.com/feeds/read/5901128/arti-sokin-memahami-istilah-gaul-yang-viral-di-media-sosial>
- Putri, A., & Minsih. (2024). Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2835-2846. <https://doi.org/10.58230/27454312.694>
- Putri, N, K. (2024, April 17). Mengenal Arti 'YGY', Istilah Viral yang Sering Digunakan di Media Sosial. <https://www.liputan6.com/amp/5574759/mengenal-arti-ygy-istilah-viral-yang-sering-digunakan-di-media-sosial>
- Ramadhan, M. R. (2024). *Respon Pengguna Bahasa Gaul: Media Sosial Tiktok Di Era Digital Native* (Doctoral dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/35870>
- Rosida, S. (2021). Hashtag #Ghosting Sebagai Representasi Konten Tiktok: Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)*, 3, 218-230.
- Runimeirati. (2024). Penggunaan Bahasa Gaul Remaja di Media Sosial Instagram sebagai Ekspresi Diri. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(3), 336-343. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i3.851>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Situmorang, R., Manalu, R. S., Napitupulu, K. R., & Tansliova, L. (2024). Dampak Media Sosial Terhadap Penggunaan Bahasa Gaul di Aplikasi Tiktok Pada Remaja. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(2), 281-289. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i2.665>
- TribunJatim.com. (2022, Juli 1). Arti 'Afh Iyh' Bahasa Gaul yang Populer di Twitter, Ternyata Ini Maknanya, Simak Contoh Penggunaannya. <https://jatim.tribunnews.com/2022/07/01/arti-afh-iyh-bahasa-gaul-yang-populer-di-twitter-ternyata-ini-maknanya-simak-contoh-penggunaannya>
- TribunTrends.com. (2023, Maret 23). Apa Arti Kuy, Istilah Viral di Tiktok? Kata Ini Juga Dipakai Netizen di Twitter dan Instagram. <https://trends.tribunnews.com/2023/03/23/apa-arti-kuy-istilah-viral-di-tiktok-kata-ini-juga-dipakai-netizen-di-twitter-dan-instagram>
- Zaid, Z. (2021). *Ekuitas Merek dan Advokasi Pelanggan Melalui Strategi Gamifikasi dan Kualitas Pelayanan* (Vol. 1). Academia Publication.