

PERUBAHAN BAHASA REMAJA DI YOUTUBE: ANALISIS SOSIOLINGUISTIK EPISODE NATASIA ADELINE BERTEMU COKI PARDEDE

Hanifa Qurrothul 'Ain¹, Nurlailatul Qadri², Salwa Salsabila Lubis³, Andika Putra
Pratama⁴, Muhammad Nabilaza Boyagain Kurniawan⁵, Anggia Rahmawati⁶,
Ulfah Julianti⁷

¹⁻⁷Program Studi Sastra Indonesia, Universitas Pamulang
hanifagrthl@gmail.com, nurlailatulqadri02@gmail.com,
salwasabila655@gmail.com, andikaputrapratama164@gmail.com,
personalboyboy@gmail.com, anggiarahmawati06@gmail.com,
dosen02554@unpam.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the language changes used by teenagers on the YouTube social media platform in the episode "Warwan Binaan Melawan BBK" on the WKWK Project channel. The method used in this study is descriptive qualitative with a sociolinguistic approach. The collected data contains speech that includes slang terms, code combinations, and popular understandings spoken by the hosts and guests in the video. The data collection technique was carried out using the listening and note-taking method. The results of the study show 23 data on language changes that include English vocabulary, slang terms, and code combinations, such as "very real," "cosplay," "viral," "update," "challenge," "host," "unjuk," "on fire," and "gas." These language changes have informative, expressive, directive, and phatic functions. The use of these terms reflects the impact of social media, popular culture, and advances in digital technology on the language used by teenagers. The findings of this study indicate that teenagers' language on social media is developing dynamically as a form of group identity, linguistic creativity, and an efficient means of communication in the digital environment.

Keywords: sociolinguistics, language change, slang, social media, YouTube.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan bahasa yang digunakan oleh remaja di platform media sosial YouTube pada episode Warga Binaan Against BBK di kanal WKWK Project. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiolinguistik. Data yang dikumpulkan berisi tuturan yang mencakup istilah-istilah gaul, penggabungan kode, serta kosakata populer yang diucapkan oleh para host dan tamu dalam video tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan mencatat. Hasil dari penelitian menunjukkan terdapat 23 data perubahan bahasa yang meliputi kosakata bahasa Inggris, istilah gaul, dan penggabungan kode, seperti real banget, cosplay, viral, update, challenge, host, clue, on fire, dan gas. Perubahan bahasa tersebut

memiliki fungsi informatif, ekspresif, direktif, dan fatis. Penggunaan istilah tersebut mencerminkan dampak media sosial, budaya populer, serta kemajuan teknologi digital terhadap bahasa yang digunakan remaja. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa remaja di media sosial berkembang dengan dinamis sebagai bentuk identitas kelompok, kreativitas berbahasa, dan sarana komunikasi yang efisien dalam lingkungan digital.

Kata Kunci: sosiolinguistik, perubahan bahasa, bahasa gaul, media sosial, YouTube.

A. Pendahuluan

Perkembangan media sosial youtube yang sudah mengubah cara remaja berinteraksi dan juga berkomunikasi menjadikan perubahan bahasa yang unik dan juga dinamis. Konten komedi WKWK Project ini khususnya pada episode “Warga binaan Against BBK” yang dibintang tamui oleh Natasia Adelina bertemu dengan idolanya yaitu Coki Pardede yang membuat ruangan menjadi ekspresi linguistik yang menunjukan perubahan bahasa remaja indonesia di era digital. Fenomena ini menunjukkan bahwasanya media sosial saat ini telah menjadi platform yang utama bagi remaja di indonesia untuk mengembangkan dan juga menggunakan bahasa gaul mereka dalam media sosial.

Dalam kajian sosiolinguistik, bahasa dapat dipahami sebagai sebuah praktik yang mencerminkan keterkaitan antara penutur dengan

lingkungan sosialnya. Menurut Chaer (2014) menjelaskan bahwa sosiolinguistik sebagai subdisiplin linguistik yang membahas sebuah bahasa dalam hubungan pemakainya di dalam masyarakat, membicarakan pemakaian, tempat pemakaian bahasa dan juga tata tingkat bahasa sehingga pemakaian bahasa menjadi beragam bahasanya. Dell Hymes (Sumarsono, 2017) juga menjelaskan bahwa sosiolinguistik mengacu pada sebuah pemakaian data kebahasaan dan juga menganalisis ke dalam ilmu-ilmu lain yang menyangkut kehidupan sosial.

Fenomena ini juga bukan hanya sebuah tren sesaat saja tetapi juga adaptasi linguistik dinamis yang juga mencerminkan sebuah identitas dan juga kohesi kelompok yang dibentuk dalam kalangan generasi muda. Lalu bahasa juga menjadi sarana yang digunakan manusia untuk merepresentasikan realitas melalui

simbol atau tanda yang memiliki makna sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dan menunjukkan keberadaan bahasa dalam kehidupan sosial (Febrianti & Pulungan, 2021).

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam praktik komunikasi sehari-hari. Smartphone sebagai salah satu media komunikasi digital kini menjadi kebutuhan utama yang digunakan untuk menunjang aktivitas profesional maupun interaksi sosial. Kemudahan akses yang ditawarkan teknologi digital memungkinkan pertukaran informasi berlangsung secara cepat dan tanpa batas geografis. Seiring dengan perkembangan tersebut, muncul berbagai bentuk variasi bahasa, seperti penggunaan bahasa gaul dan simbol-simbol digital yang semakin umum dalam komunikasi daring (Turnip & Siahaan, 2021). Kondisi ini mencerminkan terjadinya perubahan dan adaptasi bahasa sebagai respons terhadap perkembangan lingkungan komunikasi modern.

Dalam program bocah-bocah kosong dikenal dalam Youtube WKWK Project, ada empat temuan

dalam strategi ketidaksamaan berbahasa yang pertama ketidaksantunan positif, ketidaksantunan negatif, sarkasme dan juga menahan kesantunan. Dalam penggunaan strategi ini yang dipengaruhi terhadap sebuah respons terhadap kesantunan berbahasa. Menurut Wulandari (2018) media sosial memiliki pengaruh besar terhadap perubahan perilaku bahasa masyarakat. Kebebasan berinteraksi di media sosial menyebabkan munculnya gaya bahasa baru yang lebih santai, tidak baku, dan cenderung mengikuti tren. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi cara orang berkomunikasi, tetapi juga membentuk kebiasaan baru dalam penggunaan bahasa sehari-hari.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sebuah perubahan bahasa remaja dalam media sosial YouTube pada episode "Warga Binaan Against BBK", dengan bentuk fokus dalam perubahan bahasa yang digunakan dalam strategi ketidaksantunan berbahasa, respon terhadap kesantunan, faktor yang mempengaruhi penggunaan bahasa dan juga fungsi makna bahasa gaul. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah

bagi pengembangan teori sociolinguistik dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa tentang bahasa gaul dan perubahan bahasa di media sosial YouTube.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami suatu fenomena secara menyeluruh berdasarkan pengalaman subjek penelitian dalam konteks yang alami. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian kata-kata yang menekankan makna dan pemahaman mendalam terhadap objek yang diteliti (Hardani dkk., 2020). Lalu penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang berfokus pada penggambaran serta pemaparan suatu fenomena secara sistematis sesuai dengan kondisi yang terjadi. Penelitian ini digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek, seperti situasi yang sedang berlangsung, hubungan antar gejala, pandangan yang berkembang di masyarakat, proses yang sedang dijalankan, dampak yang muncul, maupun kecenderungan yang terjadi

pada suatu waktu tertentu (Linarwati et al., 2016).

Maka sumber informasi utama ini berasal dari percakapan antara host dan tamu, antara tamu dan host, serta antar host dalam episode “Warga Binaan Against BBK” di saluran YouTube WKWK Project oleh Genflix, yang menampilkan tuturan yang mengandung perubahan bahasa serta strategi ketidaksantunan beserta konteksnya. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik pencatatan, yang meliputi pengamatan langsung terhadap tuturan dalam episode tersebut sambil mencatat semua dialog yang mencerminkan perubahan bahasa (seperti nasalisasi, akronim, pembalikan fonem, sisipan, serta pola yang tidak teratur) dan strategi ketidaksantunan (termasuk ketidaksantunan positif, negatif, sarkasme, serta menahan kesantunan) beserta respons yang dihasilkan (ofensif-ofensif, ofensif-defensif, menerima, maupun tidak merespons).

Proses pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahap, yakni identifikasi data untuk menghitung seluruh tuturan yang telah dicatat, klasifikasi data menurut

bentuk perubahan bahasa, strategi ketidaksantunan, respons, dan faktor yang berpengaruh (seperti kekuasaan dan keakraban), analisis deskriptif yang menggunakan teori sociolinguistik, perubahan bahasa, bahasa gaul, serta ketidaksantunan dalam berbahasa, dan interpretasi data untuk menjelaskan arti dan fungsi setiap perubahan bahasa dan strategi ketidaksantunan yang ditemukan. Kesimpulan ditarik berdasarkan analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan, mencakup bentuk perubahan bahasa, strategi ketidaksantunan, respons, faktor yang berpengaruh, serta fungsi dan makna bahasa gaul dalam episode tersebut, dengan dukungan literatur dari buku, jurnal, artikel, skripsi, dan penelitian sebelumnya yang relevan sebagai bahan pertimbangan dan tambahan wawasan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1.

Data	Makna/Fungsi	Contoh Tuturan
Real banget	Makna: Sesuatu yang asli, jujur, atau apa adanya. Fungsi: Ekspresif (mengukuhkan)	"Coki Pardede real banger, nggak bikin judul doang!"

Data	Makna/Fungsi	Contoh Tuturan
	an perasaan) dan Fatis (menjalin kontak percakapan)	
Cosplay	Makna: Kegiatan meniru atau memerankan tokoh tertentu (dari game, film, anime), Fungsi: Informatif (menginformasikan kegiatan)	"Natasia cosplay jadi karakter anime, mirip banget!"
Viral	Makna; Ramai diperbincangkan di sosial media, cepat menyebar. Fungsi: Informatif (memberi informasi tentang fenomena)	"Episode ini bakal viral, semua orang bakal bahas!"
Update	Makna: Pembaruan informasi, versi, atau kondisi terbaru. Fungsi: Informatif (memberi informasi terbaru)	"Ada update terbaru dari Genshin Impact 5.7!")
Game	Makna: Permainan digital. Fungsi: Informatif (menginform)	"Mini game ini seru banget, main game sambil jawab

Data	Makna/Fungsi	Contoh Tutaran
	asi jenis dari aktivitas)	pertanyaan!"
Challenge	Makna: Tantangan atau permainan dalam konten digital. Fungsi: Direktif (mengajak untuk menantang)	"Ayo ikut challenge ini, siapa yang jawab paling cepat!"
Mini Game	Makna: Permainan kecil atau permainan tambahan dalam konten. Fungsi: Informatif (Menjelaskan jenis permainan)	"Sekarang kita main mini game, jawab pertanyaan secepatnya!"
Casual	Makna: Santai atau tidak formal. Fungsi: Ekspresif (menggunakan nuansa)	"Acara ini casual banget, nggak kaku, santai aja!"
Host	Makna: Pembawa acara atau pemandu dalam konten. Fungsi: Informatif (menyebutkan peran)	"Host acara ini Coki Pardede, moderator yang paling gokil!"
Clue	Makna: Petunjuk atau isyarat. Fungsi: Informatif	"Kasih clue dulu, jawabannya berkaitan

Data	Makna/Fungsi	Contoh Tutaran
	(memberi petunjuk)	dengan anime!"
Rules	Makna: Aturan permainan. Fungsi: Direktif (menetapkan aturan)	"Rules permainan ini gampang, jawab yang paling cepat menang!"
Next	Makna: Giliran berikutnya atau bagian selanjutnya. Fungsi: Direktif (mengarah ke bagian berikutnya)	"Next, kita lanjut ke pertanyaan nomor dua!"
Sprint	Makna: Lari cepat. Fungsi: Informatif (menjelaskan jenis aktivitas)	"Sprint jawab pertanyaan ini, siapa cepat dia yang benar!"
On Fire	Makna: Semangat atau performa yang sedang bagus. Fungsi: Ekspresif (memberi efek keren atau antusias)	"Cathees on fire banget, jawab semua pertanyaan cepat!"
Thank you	Makna: Terima Kasih. Fungsi: Ekspresif (mengucapkan apresiasi)	"Thank you banget Natasia, udah dating ketemu idolanya!"

Data	Makna/Fungsi	Contoh Tuturan
Whiteboard	Makna: Papan tulis. Fungsi: Informatif (menyebutkan alat)	"Tulis jawabnya di whiteboard, jangan sampai salah!"
Out	Makna: Gugur Atau keluar dari permainan, Fungsi: Informatif (memberi informasi tentang status)	"Vior out, jawabannya salah, kebeliin!"
Nice	Makna: Bagus, pujuan, apresiasi. Fungsi: Ekspresif memberi pujuan)	"Nice banget jawabnya tepat sasaran!"
Wow	Makna: Rasa kagum atau terkejut. Fungsi: Ekspresif (menyalurkan emosi)	"Wow, Natasia sholling Coki, mewek banget!"
Gokil	Makna: Lucu, seru, luar biasa. Fungsi: Ekspresif (mengungkapkan perasaan)	"Acara ini gokil banget, bikin nostalgia lembaga pemasyarakatan!"
Pas	Makna: Cocok atau tepat. Fungsi: Ekspresif (memberi apresiasi)	"Jawabnya pas banget, nggak salah sedikit!"

Data	Makna/Fungsi	Contoh Tuturan
Gas	Makna: Ajakan atau segera memulai/bergerak cepat. Fungsi: Direktif (mengajak/memaksa)	"Gas jawab sekarang, siapa cepat dia yang menang!"

Data 1: Real Banget (00:45)

Penggunaan frasa real banget menunjukkan bahasa remaja yang bersifat santai dan ekspresif. Kata *real* berasal dari bahasa Inggris, lalu diberi penegasan *banget* dari bahasa Indonesia, sehingga membentuk campuran bahasa yang akrab dalam percakapan anak muda. Ungkapan ini dipakai untuk menegaskan bahwa sesuatu yang dianggap asli, jujur, dan apa adanya. Hal ini menunjukkan adanya campur kode sekaligus gaya bahasa informal yang khas di media sosial.

Data 2: Cosplay (01:32)

Kata *cosplay* adalah istilah yang diambil dari bahasa Inggris, yang terbentuk dari penggabungan kata *costume* dan *play*. Dalam konteks ini, istilah *cosplay* merujuk pada kegiatan meniru karakter dari anime. Penggunaan istilah tersebut mencerminkan dampak budaya pop global terhadap bahasa anak muda. Di samping itu, ini juga menunjukkan bahwa kosakata asing sudah menjadi

elemen dalam komunikasi sehari-hari di kalangan pengguna media sosial.

Data 3: Viral (03:18)

Kata viral dipakai untuk menggambarkan fenomena yang menyebar dengan cepat di platform media sosial. Dalam pernyataan tersebut, pembicaraan memperkirakan bahwa suatu episode akan menjadi topik hangat di kalangan banyak orang. Penggunaan istilah viral menunjukkan kuatnya keterkaitan antara bahasa anak muda dan kemajuan teknologi komunikasi digital. Istilah ini juga mencerminkan perubahan dalam kosakata yang terjadi karena perkembangan media sosial.

Data 4: Download (09:02)

Kata download menunjukkan pengaruh teknologi digital dalam bahasa remaja. Istilah ini digunakan untuk menyebut aktivitas mengunduh file, aplikasi atau game. Penggunaan kata *download* memperlihatkan bahwa bahasa remaja cenderung praktis dan langsung, tanpa harus selalu mencari padanan bahasa Indonesia. Hal ini menjadi bukti bahwa bahasa di media sosial lebih fleksibel dan dipengaruhi oleh kebutuhan komunikasi cepat.

Data 5: Update (09:02)

Kata update juga merupakan serapan dari bahasa Inggris yang sangat sering digunakan remaja. Kata ini dinyatakan untuk perbarui informasi, versi, atau kondisi terbaru. Dalam percakapan digital, kata ini

terasa lebih singkat dan mudah digunakan dibandingkan padanan bahasa Indonesia. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja memilih kosakata yang ringkas dan populer di ruang daring.

Data 6: Game (12:22)

Kata game menunjukkan kedekatan remaja dengan dunia permainan digital. Istilah ini sudah sangat lazim dipakai dalam percakapan sehari-hari, terutama di kalangan pengguna media sosial dan penonton konten hiburan. Penggunaan kata ini memperlihatkan bahwa bahasa remaja berkembang mengikuti minat dan aktivitas digital mereka. Selain itu, kata ini juga menjadi bagian dari kosakata global yang telah menyatu dengan bahasa Indonesia.

Data 7: Challenge (49:22)

Kata challenge dipakai untuk menyebut tantangan atau permainan dalam konten digital. Penggunaan istilah ini menunjukkan pengaruh besar budaya internet terhadap bahasa remaja. Kata tersebut terdengar lebih modern dan menarik dibandingkan padanan bahasa Indonesia biasa. Hal ini memperlihatkan bahwa remaja cenderung memilih kosakata yang terasa lebih akrab dengan dunia media sosial.

Data 8: Mini game (49:22)

Istilah mini game ini menunjukkan permainan kecil atau permainan tambahan dalam sebuah

konten. Kata ini sering digunakan dalam acara hiburan, game, atau video kompetisi. Penggunaan istilah ini memperlihatkan bahwa remaja terbiasa memakai istilah teknis dari dunia digital tanpa menerjemahkannya. Ini menjadi bukti bahwa bahasa remaja sangat dipengaruhi oleh budaya internet.

Data 9: Casual (49:22)

Kata casual digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang santai atau tidak formal. Dalam konteks remaja, kata ini sering dipakai untuk memberikan kesan ringan dan tidak kaku. Penggunaan istilah ini menunjukkan bahwa bahasa remaja mengutamakan nuansa santai dalam komunikasi. Selain itu, kata ini juga memperlihatkan adanya campur kode dalam percakapan digital.

Data 10: Host (39:39)

Kata host merujuk pada pembawa acara atau pemandu dalam sebuah konten. Istilah ini sering digunakan dalam video YouTube, acara live, atau siaran hiburan. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja sudah akrab dengan istilah media dan tidak selalu memakai padanan bahasa Indonesia. Ini menegaskan bahwa remaja berkembang seiring dengan konsumsi dengan media digital.

Data 11: Clue (14:52)

Kata clue berarti petunjuk atau isyarat. Dalam permainan atau kuis di media sosial, istilah ini sangat sering

digunakan. Penggunaan kata *clue* menunjukkan bahwa remaja lebih nyaman memakai istilah singkat dari bahasa Inggris dalam situasi permainan. Hal ini merupakan salah satu bentuk campur kode yang umum ditemukan dalam komunikasi daring.

Data 12: Rules (12:58)

Kata rules digunakan untuk menyebut aturan permainan. Istilah ini sangat lazim dalam konten kompetisi, game, atau challenge. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa bahasa remaja sering mengambil istilah asing yang dianggap lebih praktis. Selain itu, kata ini juga memperkuat kesan modern dan mengikuti trend digital.

Data 13: Next (23:19)

Kata next dipakai untuk menandai giliran berikutnya atau bagian selanjutnya. Dalam percakapan remaja di media sosial, kata ini sangat umum digunakan karena singkat dan mudah dipahami. Penggunaan kata ini memperlihatkan bahwa remaja cenderung efisien dan langsung ke inti. Ini juga menunjukkan dominasi campur kode dalam komunikasi digital.

Data 14: Sprint (17:26)

Kata sprint digunakan untuk menyebut lari cepat. Istilah ini biasanya muncul dalam konteks permainan, olahraga, atau kompetisi. Penggunaan kata ini memperlihatkan bahwa remaja memakai kosakata asing untuk menggambarkan hal yang spesifik. Hal ini menjadi bagian dari

dinamika bahasa remaja yang terus menyerap istilah baru.

sosial dan hiburan telah mempengaruhi pilihan kata mereka.

Data 15: On fire (42:17)

Frasa on fire digunakan untuk menyatakan semangat atau performa yang sedang bagus. Dalam percakapan remaja, ungkapan ini sering dipakai untuk memberi efek keren atau antusias. Penggunaan frasa ini menunjukkan bahwa remaja tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga emosional dan ekspresif. Ini menjadi contoh kuat adanya pengaruh bahasa Inggris dalam komunikasi remaja.

Data 16: Thank you (39:11)

Ungkapan thank you digunakan untuk mengucapkan terimakasih. Meski padanan bahasa Indonesianya sudah ada, remaja sering tetap memakai bentuk bahasa Inggris ini karena terasa lebih akrab dan populer. Penggunaan ungkapan ini menunjukkan adanya kebiasaan campur kode dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini juga memperlihatkan pengaruh budaya global dalam bahasa remaja.

Data 17: Whiteboard

Kata whiteboard digunakan untuk menyebut papan tulis kecil atau papan jawaban. Istilah ini sering muncul dalam kegiatan permainan atau presentasi. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja akrab dengan istilah asing dalam konteks formal maupun informal. Ini menandakan bahwa kosakata media

Data 18: Out (44:47)

Kata out digunakan untuk menandakan seseorang gugur atau keluar dari permainan. Istilah ini sangat populer dalam kompetisi dan challenge digital. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja lebih memilih kosakata singkat yang mudah diucapkan. Hal ini sejalan dengan karakter bahasa media sosial yang sangat cepat dan praktis.

Data 19: Nice (41:22)

Kata nice digunakan untuk memberi pujian atau apresiasi. Dalam komunikasi remaja, kata ini sering muncul sebagai respons positif yang sederhana. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja cenderung memakai kata serapan yang sudah sangat umum dalam percakapan digital. Ini memperlihatkan adanya campur kode yang semakin menguat di kalangan anak muda.

Data 20: Wow (12:22)

Kata wow digunakan untuk mengekspresikan rasa kagum atau terkejut. Istilah ini sangat sering dipakai dalam percakapan santai di media sosial. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja menggunakan ungkapan singkat untuk menyalurkan emosi secara cepat. Hal ini menandakan bahwa bahasa remaja bersifat spontan dan ekspresif.

Data 21: Gokil (24:50)

Kata Gokil adalah bahasa gaul yang sangat populer dikalangan remaja. Kata ini biasa nya dipakai untuk menyebut sesuatu yang lucu, seru, atau luar biasa. Penggunaan kata ini menunjukkan ciri khas bahasa tidak formal yang berkembang di lingkungan pergaulan muda. Selain itu, kata ini memperlihatkan kreativitas remaja dalam membentuk ekspresi bahasa.

Data 22: Pas (35:09)

Kata pas digunakan untuk menyatakan kecocokan atau ketepatan. Dalam data, kata ini menunjukkan penggunaan bahasa yang sederhana dan langsung. Meskipun termasuk kata umum, dalam percakapan remaja kata ini sering muncul dalam konteks santai. Hal ini memperlihatkan bahwa bahasa remaja cenderung ringkas dan praktis.

Data 23: Gas (48:58)

Kata gas digunakan sebagai ajakan untuk segera memulai sesuatu atau bergerak cepat. Dalam bahasa remaja, kata ini sangat populer dan sering dipakai untuk memberi semangat. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa remaja menyukai bentuk bahasa yang sangat singkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan bahasa remaja dalam episode Warga Binaan Against BBK di

saluran YouTube WKWK Project menunjukkan perubahan bahasa yang dipengaruhi oleh kemajuan media sosial, budaya populer, dan teknologi digital. Dalam penelitian ini, teridentifikasi 23 istilah yang terdiri dari bahasa Inggris, bahasa gaul, dan campuran kode yang diterapkan dalam berbagai situasi komunikasi. Istilah-istilah tersebut mencakup real banget, cosplay, viral, update, challenge, mini game, host, clue, rules, next, on fire, dan gas, yang telah menjadi bagian dari percakapan sehari-hari para remaja di era digital.

Perubahan bahasa yang terdapat dalam penelitian ini memiliki beberapa fungsi, seperti fungsi informatif untuk menyampaikan data, fungsi ekspresif untuk mengekspresikan emosi, perasaan, dan penilaian, fungsi direktif untuk memberi petunjuk, perintah, atau ajakan, serta fungsi fatis untuk mempertahankan hubungan dan kelancaran pembicaraan antar individu. Penggunaan istilah seperti viral, challenge, host, on fire, dan gas menunjukkan bahwa remaja lebih suka menggunakan bahasa yang singkat, praktis, komunikatif, dan sejalan dengan tren yang ada di media sosial. Selain itu, pencampuran

antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris menandakan adanya pengaruh globalisasi yang semakin mendominasi pada perkembangan bahasa remaja.

Studi ini juga mengindikasikan bahwa media sosial, khususnya YouTube, memainkan peran signifikan dalam penyebaran dan pembentukan perubahan bahasa baru di kalangan remaja. Bahasa yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun identitas sosial, solidaritas kelompok, serta ungkapan diri. Melalui pemakaian bahasa gaul dan kosakata populer, remaja mampu menunjukkan kedekatan dengan kelompok sosial tertentu sambil mengikuti tren yang sedang berkembang.

Dengan demikian, Perubahan bahasa remaja dapat dipahami sebagai fenomena sosiolinguistik yang dinamis dan terus beralih seiring dengan perubahan dalam teknologi, budaya, serta pola komunikasi di masyarakat modern. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk kajian sosiolinguistik, khususnya terkait perkembangan bahasa remaja dalam konteks media sosial, serta berfungsi sebagai

referensi untuk penelitian mendatang yang mengeksplorasi fenomena bahasa di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhar, Y. I., Wadhani, M., & Addarunnafis, M. (2025). Perubahan Struktur Bahasa dalam Komunikasi Digital di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(November), 724–736.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/juisik.v5i3.1871>
- Angela Sitanggang, Grace, Sembiring, A., Nafisa, S., Syauqiah, S., Syam, H. M., Saragih, C. A., Anggreani, A., & Konseling, B. (2025). Analisis Perubahan Bahasa dan Pembentukan Varian Baru di Media Sosial. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, Vol. 2 No.(E-ISSN: 3047-7824), 7343–7346.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Helmanita, K. (2013). Analisis Sosiolinguistik Perubahan Bahasa Pada Masa. *Al-Turâs*, XIX(1), 203.
- Latif, S. (2016). Pengaruh Mobilitas Sosial Terhadap Perubahan Bahasa. *EDUKASI-Jurnal Pendidikan*, 14(1), 383–389.
- Manihuruk, F. E., Alisya, J., Angka, F., & Lubis, F. (2023). Dinamika Perubahan Bahasa Indonesia Di Era Digital: *Prawara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 140.

- <https://doi.org/10.20884/1.jpbsi.2023.4.2.10152>
- Moh. Rakhmat, H. A. Q. (2024). Pengaruh Bilingualisme dalam Bahasa Indonesia. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 3057–3072. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i3.1596>
- Nisrina Jehan Naura, R. D. K. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Bahasa : Analisis Sociolinguistik Pada Gaya Bahasa Dalam Postingan di Twitter. *JEIL*, 5(01), 46–52.
- Pembentukan Varian Baru di Media Sosial. *Jiic: Jurnal Intelektual Insan Cendikia*, Vol. 2 No.(E-ISSN : 3047-7824), 7343–7346. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Putri, D. A., & Saddhono, K. (2019). Perubahan Makna Kata dalam Bahasa Gaul di Media Sosial. *Jurnal Basta*, 11(2), 864–874.
- Rakhmat, M., & Qohar, H. A. (2024). Pengaruh Bilingualisme dalam Bahasa Indonesia. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 3057–3072. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i3.1596>
- Siti Hadijah, Lubis, F., & Barus, F. L. (2025). Transformasi Bahasa Dalam Konteks Digital : Perubahan Pada Struktur dan Bentuk Bahasa. *Jurnal Sastra*, 10(3), 923–929.
- <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/1038>
- Tasyarasita, A. Z., Duhita, M. E., Yulianti, W., & Yustanto, H. (2023). Ragam Bahasa Slang Oleh Remaja Gen Z Pada Media Sosial Tiktok (Kajian Sociolinguistik). *Translation and Linguistics (Transling)*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.20961/transling.v3i2.74673>
- Wagiati, W. (2018). Pergeseran Bahasa Sunda dalam Leksikon Makanan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung dalam Perspektif Sociolinguistik Mikro. *Meta humaniora*, 8(3), 312–322. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v8i3.20710>
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, 11 Nov 2011 (Universitas Negeri Padang), 255-262.