

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini menemukan lima bentuk bahasa slang yang digunakan oleh pemain gim “Indo Camp” di platform Roblox, yaitu singkatan, pemendekan, salah ucap yang lucu, interjeksi, dan adaptasi bahasa asing dengan total keseluruhan sebanyak 31 data. Bentuk singkatan merupakan bentuk bahasa slang yang paling dominan ditemukan dengan jumlah data sebanyak 12. Fungsi penggunaan bahasa slang menunjukkan enam kategori yang mencerminkan kebutuhan komunikasi dan sosial pemain dalam gim “Indo Camp”. Pemain menggunakan bahasa slang paling banyak ditemukan, yaitu fungsi ringkas dan konkret sebanyak 20 data yang berfungsi untuk mempercepat penyampaian pesan dalam berkomunikasi dengan efisien.

Dominasi bahasa slang bentuk singkatan dan fungsi ringkas dan konkret menunjukkan keterkaitan erat antara karakteristik platform gim Roblox dengan pola komunikasi pemain. Kebutuhan komunikasi cepat dalam platform Roblox yang menyediakan fitur *live chat* dan *voice chat* mendorong pemain untuk menggunakan gaya bahasa yang ringkas dan efisien. Situasi permainan yang menuntut respons cepat menjadikan bentuk singkatan dan fungsi ringkas sebagai strategi komunikasi utama agar pemain dapat menyampaikan pesan dengan cepat dalam sesi permainan.

B. Saran

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam hal pengumpulan data yang hanya dilakukan selama bulan September 2025 sehingga belum dapat menangkap perubahan atau perkembangan bahasa slang yang terjadi dalam periode waktu yang lebih panjang. Penelitian ini juga hanya berfokus pada satu gim dalam platform Roblox, yaitu “Indo Camp” sehingga temuan belum dapat menggambarkan keseluruhan fenomena bahasa slang di berbagai jenis gim dalam platform yang sama. Analisis belum mengeksplorasi faktor-faktor sosial yang melatarbelakangi pemilihan istilah tertentu oleh pemain.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi bahasa slang pada berbagai jenis gim dalam platform Roblox maupun platform gim daring lain untuk membandingkan pola komunikasi antarplatform serta mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan bentuk maupun fungsi bahasa slang yang digunakan. Selain itu, penelitian mendatang dapat menganalisis faktor-faktor sosial yang memengaruhi pemilihan bentuk bahasa slang tertentu, seperti usia pemain, latar belakang daerah, tingkat intensitas bermain, atau jenis kelamin pemain. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji dampak penggunaan bahasa slang dalam gim daring terhadap kemampuan berbahasa Indonesia baku pemain, baik dalam konteks pendidikan maupun komunikasi formal sehari-hari.