

**Variasi Bahasa dalam *Alternate Universe (AU)*: Perspektif Sociolinguistik terhadap Dinamika Bahasa Remaja*****Language Variation in Alternate Universe (AU): A Sociolinguistic Perspective on Youth Language Dynamics*****Aulia Putri Antika¹, Meilan Arsanti²**Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia
aputriantika05@gmail.com¹, meilanarsanti@unissula.ac.id²

Received: November 2024

Revised: Desember 2024

Accepted: Februari 2025

Abstrak

Fenomena *Alternate Universe (AU)* sebagai bentuk sastra siber semakin populer di kalangan gen Z melalui platform X, TikTok, dan Instagram. AU menawarkan ruang ekspresi yang bebas dan dekat dengan pembaca, namun di sisi lain menunjukkan penggunaan bahasa nonformal yang kerap kali menyimpang dari etika berbahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk variasi bahasa yang muncul dalam cerita AU berjudul *Warmindo for Life and Love* karya @awnyaii, meliputi bahasa vulgar, slang, kolokial, serta campur kode. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik dokumentasi teks AU. Hasil penelitian menunjukkan maraknya penggunaan variasi bahasa lisan dalam bentuk tulis yang tidak beretika, yang mencerminkan kebebasan berbahasa tanpa batas dalam ruang digital. Fenomena ini memunculkan kekhawatiran terhadap pudarnya pesona bahasa Indonesia di media sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literasi digital yang tetap mempertimbangkan etika berbahasa di ruang daring.

Kata Kunci: *Alternate Universe (AU)*, fiksi penggemar, penulis, sociolinguistik, variasi bahasa**Abstract**

The phenomenon of Alternate Universe (AU) as a form of cyber literature is becoming increasingly popular among Gen Z through platforms like X, TikTok, and Instagram. AU offers a space for free expression that is close to readers, but on the other hand, it shows the use of informal language that often deviates from language ethics. This research aims to describe the forms of language variation that appear in the AU story titled Warmindo for Life and Love by @awnyaii, including vulgar language, slang, colloquial language, and code-switching. The method used is qualitative descriptive with AU text documentation techniques. The research results show the rampant use of spoken language variations in written form that are unethical, reflecting unlimited linguistic freedom in the digital space. This phenomenon raises concerns about the fading charm of the Indonesian language on social media. This research is expected to contribute to digital literacy while still considering language ethics in the online space.

Keywords: *Alternate Universe (AU)*, fan fiction, language variation, sociolinguistics, writer

Citation:

Antika, A. P., Arsanti, M. 2025. Language Variation in Alternate Universe (AU): A Sociolinguistic Perspective on Youth Language Dynamics. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 5(1), 49-60. <https://doi.org/10.25299/j-lelc.2025.22427>

PENDAHULUAN

Sastra siber adalah sebuah sastra yang muncul dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet (Anggraeni dan Wati, 2020). Semakin cepat kemajuan arus teknologi membuat sastra siber hadir untuk mempermudah para penggiat sastra (Ramadhan dan Wirajaya, 2024). Kehadiran sastra siber ini membuka peluang yang luas bagi berbagai kalangan, khususnya gen Z, untuk berkarya secara lebih bebas dan mandiri. Di kalangan gen Z, jumlah penulis kian membludak di era tersebut. Berbeda dengan era sebelumnya yang menuntut proses panjang untuk menerbitkan karya melalui surat kabar atau penerbit resmi, kini siapa pun dapat dengan mudah membagikan tulisannya melalui platform daring seperti Wattpad, Innoval, Fizzo, NovelToon, maupun KaryaKarsa. Sastra siber membuka ruang ekspresi yang luas bagi penulis muda untuk mengeksplorasi kreativitas kebahasaan mereka. Fenomena ini semakin berkembang pesat terutama pascapandemi Covid-19, ketika banyak remaja merasa bosan belajar di rumah dan akhirnya menghabiskan waktu hanya dengan bermain gawai. Dari situlah lahir beberapa penulis muda yang tergabung dalam komunitas daring dan menghasilkan karya sastra, terutama genre fiksi penggemar atau *fan fiction*. Sebagian besar mereka bukan sekadar berimajinasi tanpa bayang, melainkan lewat sesosok penggemar. Dalam konteks ini, bahasa tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai alat komunikasi, melainkan juga sebagai medium ekspresi kreatif serta representasi identitas penulis.

Salah satu bentuk *fan fiction* yang populer di kalangan gen Z adalah *fan fiction* dengan format *Alternate Universe* (AU). Fenomena *Alternate Universe* (AU) berkembang pesat sebagai salah satu bentuk sastra siber yang sangat digemari. Secara bahasa, *Alternative Universe* (AU) berarti alam semesta alternatif. Sedangkan secara istilah, *Alternative Universe* (AU) merupakan sebuah bentuk karya sastra yang menampilkan dunia alternatif dari dunia nyata, biasanya dengan mengandalkan visualisasi tokoh-tokoh populer dari dunia hiburan. Di dalam AU sendiri berisikan cerita fiksi yang ditulis pengarang namun menggunakan visualisasi idol tertentu (Azzahra dan Dewi, 2023). Visualisasi ini dimanfaatkan penulis guna memperkuat imajinasi dalam menyusun cerita. Visualisasi idol tersebut bermula dari anggota *idol* K-Pop, kemudian menyebar ke idol lain, seperti aktor film dan drama, karakter anime, dan sebagainya. Masuknya ekspansi budaya Korea ke Indonesia begitu banyak menarik antusiasme dari warga Indonesia sendiri. Salah satu dari budaya tersebut adalah K-Pop (*Korean Pop*), kini banyak *Girl Group* dan *Boy Group* K-Pop terkenal di Indonesia (Samsiah, 2025). Kehadiran fandom K-Pop yang memiliki solidaritas dan imajinasi tinggi turut memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menjalin komunikasi dengan sesama penggemar, termasuk meramaikan kolom komentar pada cerita AU sebagai bentuk antusiasme dan keterlibatan mereka terhadap konten yang dibagikan penulis. Hal itu membuktikan bahwa penggunaan media sosial menjadi arah utama dalam proses komunikasi. Berbagai teknologi seperti media sosial setidaknya membantu seseorang berkomunikasi dengan orang-orang (Fatmawati et al., 2023).

Kegiatan fandom sendiri menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari produksi karya AU. Dalam kultur penggemar, kerap ditemui istilah untuk mengelompokkan penggemar satu sama lain, yakni dengan penggunaan term fandom (Ullavia dan Ratyningrum, 2021). Saat ini aktivitas fandom beralih pada penggunaan media internet. Selain itu, penggemar juga mampu menciptakan produk budaya. Ikatan solidaritas antarsesama anggota fandom, tidak jarang menumbuhkan perilaku fanatisme di dalamnya. Perilaku fanatik yang tumbuh di dalam sebuah kelompok kerap kali membuat seseorang kesulitan untuk berpikir secara rasional dan realistis (Maharani et al., 2024). Sesuai dengan pandangan Jenkins (1992) bahwa penggemar kini tidak hanya menjadi konsumen namun juga aktif sebagai produsen dengan menciptakan konten untuk dibagikan ke sesama penggemar lainnya. Produk budaya penggemar ini sering kali berupa teks sastra, seperti novel *fan fiction* dan dapat berupa *fake chat* pendek seperti *Alternate Universe* (AU).

Dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana penyebaran, AU pun mengalami perluasan di beberapa platform seperti X, TikTok, dan Instagram, AU *fan fiction* menjadi medium literasi digital yang fleksibel dan atraktif. Cerita AU disampaikan melalui format *bubble chat* atau *fake chat*, yang menyimulasikan percakapan antartokoh. Format ini menghadirkan pengalaman membaca yang lebih visual dan interaktif dibandingkan novel pada umumnya. Untuk menciptakan nuansa yang dekat dan natural, penulis AU sering kali menggunakan variasi bahasa yang nonformal, seperti bahasa slang, kolokial, bahkan vulgar. Fenomena penggunaan bahasa nonformal ini menimbulkan perhatian dalam kajian kebahasaan, khususnya dalam ranah sosiolinguistik. Variasi bahasa dalam AU menjadi penting untuk ditelaah karena fenomena ini mencerminkan dinamika penggunaan bahasa nonformal. Meskipun

penggunaan bahasa nonformal dalam AU sering dianggap sebagai bentuk kebebasan berekspresi, hal ini juga menimbulkan ironi tersendiri, terutama ketika kekayaan bahasa dan nilai sastra mulai tergeser oleh kebiasaan berbahasa yang tidak lagi mengedepankan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

Dalam konteks sosiolinguistik, variasi bahasa yang digunakan dalam AU merupakan fenomena yang menarik untuk dikaji. *Alternative Universe* tidak hanya merupakan genre turunan dari *fan fiction*, keberadaannya memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk kebiasaan berbahasa gen Z. Data yang ditemukan menunjukkan bahwa AU *fan fiction* banyak menggunakan ragam bahasa lisan dalam bentuk tulis yang bebas dan kreatif, termasuk kata-kata slang, kolokial, ekspresi vulgar, hingga kemungkinan campur kode berulang-ulang. Selain itu, beberapa penulis bahkan menyisipkan unsur kronolek, gaya bahasa generasi tertentu, seperti bahasa khas gen Z di era digital, yang mencerminkan latar usia mereka. Dengan demikian, bahasa dalam AU tidak hanya menjadi medium ekspresi, melainkan juga cerminan identitas dan budaya. Analisis terhadap gejala ini mengarah pada pemahaman bahwa AU bukan sekadar sarana hiburan, melainkan ruang sosial tempat gen Z membentuk dan menyuarakan identitas diri mereka. Dalam kerangka sosiolinguistik, praktik berbahasa dalam AU dapat dibaca sebagai bentuk interaksi sosial yang kompleks, di mana pilihan bahasa berkaitan erat dengan faktor usia penulis, latar budaya, komunitas pengguna bahasa, serta norma-norma yang hidup dalam budaya fandom. Dalam hal ini, bahasa dalam AU dapat dipahami sebagai wujud identitas sosial sekaligus cerminan dari dinamika budaya populer di kalangan remaja.

Persepsi terhadap AU memang masih kerap dibandingkan dengan karya sastra konvensional. Jika dibandingkan dengan karya sastra yang ditulis oleh sastrawan-sastrawan besar Indonesia, cerita fiksi dalam bentuk AU memang sering kali dianggap ringan dan kurang berkualitas. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan penulis AU yang lebih fokus pada hiburan dan kedekatan dengan pembaca daripada pada estetika bahasa atau kedalaman tema. Meski demikian, perlu dicermati bahwa karya AU mencerminkan dinamika linguistik yang relevan dengan perkembangan bahasa Indonesia saat ini, terutama dalam ranah digital. Oleh sebab itu, meskipun terkesan ringan, AU tetap penting untuk dianalisis secara akademik sebagai bagian dari perkembangan kebahasaan digital. Studi terhadap variasi bahasa dalam AU dapat memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang transformasi bahasa dalam media baru dan bagaimana bahasa digunakan untuk membangun identitas di ruang-ruang daring. Kekhawatiran terhadap kemunduran kualitas bahasa dalam AU bukanlah tanpa dasar. Arsanti dan Setiana (2020) dalam penelitiannya ditemukan bahwa bahasa Indonesia masih belum digunakan secara baik dan benar dan dianggap pudar pesonanya ketika warganet menggunakan istilah yang tidak sesuai kaidah di media sosial. Fakta ini menimbulkan urgensi untuk menjaga kualitas bahasa di ruang digital. Padahal, seperti yang dinyatakan Arsanti (2017) dalam makalahnya yang berjudul “*Siapa Dia? Lihatlah Bahasa pada Media Sosialnya*” bahwa karakteristik atau identitas masyarakat bisa dilihat dari bahasa pada media sosialnya. Oleh karena itu, fenomena ini penting untuk ditelaah lebih jauh agar penggunaan bahasa Indonesia di media digital tetap berada dalam koridor yang komunikatif namun tetap santun dan beretika.

Secara teoretis, penelitian ini juga memiliki landasan kuat dalam kajian sosiolinguistik. Sosiolinguistik memandang bahasa tidak hanya dilihat atau didekati sebagai bahasa, melainkan dilihat atau didekati sebagai sarana interaksi atau komunikasi di dalam masyarakat manusia. Setiap kegiatan kemasyarakatan manusia tidak akan lepas dari penggunaan bahasa (Chaer dan Agustina, 2010). Karakter seseorang akan tampak melalui unggahan-unggahannya di media sosial. Dalam praktiknya, penggunaan bahasa yang dianggap “gaul” kerap dipilih oleh gen Z. Mereka cenderung menyelipkan istilah asing di dalam bahasa Indonesia karena dianggap populer dan tidak ketinggalan zaman, padahal dalam bahasa Indonesia sendiri ada padanan katanya. Dengan mengutip pendapat Fishman (1971), Kridalaksana mengatakan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari ciri dan fungsi pelbagai variasi bahasa, serta hubungan di antara bahasa dengan ciri dan fungsi itu dalam suatu masyarakat bahasa. Hartman dan Stork (1972) membedakan variasi bahasa berdasarkan kriteria (a) latar belakang geografi dan sosial penutur, (b) medium yang digunakan, dan (c) pokok pembicaraan. Halliday (1970, 1990) membedakan variasi bahasa berdasarkan (a) pemakai yang disebut dialek, dan (b) pemakaian, yang disebut register. Sedangkan Mc David (1969) membagi variasi bahasa ini berdasarkan (a) dimensi regional, (b) dimensi sosial, dan (c) dimensi temporal. Dalam buku “*Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*” untuk mudahnya, variasi bahasa itu dibedakan berdasarkan penutur dan penggunaannya. Berdasarkan penutur berarti, siapa yang menggunakan bahasa itu, di mana tinggalnya, bagaimana kedudukan sosialnya di dalam masyarakat, apa jenis kelaminnya, dan kapan bahasa itu digunakannya. Berdasarkan

penggunaannya, berarti bahasa itu digunakan untuk apa, dalam bidang apa, apa jalur dan alatnya, dan bagaimana situasi keformalannya (Chaer & Agustina, 2010).

Penelitian ini menyoroti perlunya pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik kebahasaan di media sosial sebagai bagian dari perkembangan bahasa Indonesia kontemporer. Tidak adanya aturan baku atau tertulis pada penggunaan bahasa Indonesia di media sosial menimbulkan pudarnya kemurnian bahasa Indonesia. Dalam konteks pendidikan bahasa, pemahaman terhadap dinamika ini penting agar praktisi dan pemerhati bahasa mampu mendekati gen Z dengan cara yang kontekstual dan relevan, tanpa mengabaikan pentingnya penggunaan bahasa yang santun, komunikatif, dan beretika. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini berfokus pada bentuk variasi bahasa dalam kumpulan *chat* AU berjudul *Warmindo for Life and Love* di akun X @awnyaii yang dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagaimana bentuk bahasa vulgar, slang, dan kolokial dalam kumpulan *chat* AU berjudul *Warmindo for Life and Love* di akun X @awnyaii, dan 2) Bagaimana bentuk campur kode dalam kumpulan *chat* AU berjudul *Warmindo for Life and Love* di akun X @awnyaii. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk variasi bahasa dan tanda-tanda campur kode yang muncul dalam kumpulan *chat* AU tersebut dengan menggunakan teori Abdul Chaer dan Leonie Agustina.

Di tengah-tengah stigma kebebasan berbahasa di media sosial, penelitian ini masih banyak yang belum mengambil cerita AU di X sebagai objek penelitian, sehingga masih terdapat gap dalam pemahaman mengenai penggunaan variasi bahasa dalam *Alternate Universe* (AU). Peneliti menemukan penelitian tentang variasi bahasa dalam konteks cerita AU, tetapi hanya fokus pada bahasa slang dan campur kode (Wulandari et al, 2024; Azzahra dan Dewi, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis penggunaan bahasa vulgar dan kolokial, tetapi tetap berusaha mengkaji bahasa slang dan kemungkinan campur kode yang terjadi dalam *chat* AU berjudul *Warmindo for Life and Love*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan kajian sosiolinguistik, serta memperkaya wacana tentang peran bahasa dalam sastra siber yang terus berkembang di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, artinya menggunakan uraian kata-kata dan bukan dalam bentuk angka. Menurut Waruwu (2023) penelitian kualitatif merupakan suatu teknik penelitian yang menggunakan narasi atau kata-kata dalam menjelaskan dan menjabarkan makna dari setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu. Dalam penelitian ini, instrumen utamanya yaitu peneliti sendiri yang berperan penuh dalam kegiatan penelitian, mulai dari proses mengamati, mencatat, hingga menganalisis data. Miles dan Huberman menguraikan langkah-langkah dalam menganalisis data dari penelitian kualitatif, yaitu: 1) Pengumpulan Data, dilakukan dengan dokumentasi dalam jumlah yang banyak dan bervariasi. 2) Reduksi data, merupakan penyederhanaan data, yaitu dengan memilih, memilah, dan memusatkan pada hal-hal yang penting saja. 3) Penyajian data, dilakukan dalam bentuk naratif yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami. 4) Penarikan kesimpulan, adalah tahap akhir dari analisis data (Prayogo dan Utami, 2024).

Bentuk-bentuk *chat* para tokoh dalam cerita AU berjudul *Warmindo for Life and Love* pada akun @awnyaii dari media sosial X dijadikan sebagai sumber data penelitian. Bentuk variasi bahasa yang mengandung bahasa vulgar, slang, kolokial, dan campur kode menjadi data penelitian. Teknik dokumentasi cerita AU, teknik baca, catat, dan analisis isi digunakan dalam pengumpulan data. Di samping itu, peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan dan gawai yang berfungsi untuk melihat, membaca, mencatat, hingga menganalisis cerita AU pada akun @awnyaii. Catatan tertulis berfungsi sebagai sumber data utama. Sementara itu, sumber dokumentasi berupa gambar berasal dari akun tersebut diperoleh sebagai bukti.

Temuan data tersebut kemudian dibagi menjadi dua kategori berbeda oleh penulis: 1) variasi bahasa berkenaan dengan tingkat, golongan, status, dan kelas sosial para penuturnya, dan 2) penggunaan campur kode dalam cerita AU berjudul *Warmindo for Life and Love*. Data ini kemudian diolah sedemikian rupa dalam bentuk tabel sehingga terlihat lebih mudah saat penyajian data. Catatan berupa teks naratif adalah format untuk menyajikan data kualitatif. Jenis variasi bahasa vulgar, slang, dan kolokial, serta campur kode menjadi fokus peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita AU *Warmindo for Life and Love* karya @awnyaii yang terdiri atas 180 part dan dipublikasikan di media sosial X sejak 1 November hingga 16 Desember 2022 dianalisis untuk melihat bentuk variasi bahasanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga bentuk variasi bahasa yang dominan, yaitu vulgar, slang, dan kolokial sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 1. Variasi Vulgar, Slang, dan Kolokial pada AU *Warmindo for Life and Love*. Selain itu, ditemukan pula fenomena campur kode yang muncul secara berulang dan bervariasi, seperti tercantum dalam Tabel 2. Campur Kode pada AU *Warmindo for Life and Love*. Campur kode terjadi antara bahasa Indonesia dan bahasa asing atau daerah lainnya.

Tabel 1. Variasi Vulgar, Slang, dan Kolokial pada AU Warmindo for Life and Love

Variasi Bahasa Berkenaan dengan Tingkat, Golongan, Status, dan Kelas Sosial Para Penutur	Jumlah Chat	Part
Vulgar	12	1; 2; 5; 7; 8; 14; 22; 78; 132; 145
Slang	15	1; 6; 8; 9; 18; 23; 118; 119
Kolokial	7	13; 14; 15; 19; 21; 123; 172

Tabel 2. Campur Kode pada AU Warmindo for Life and Love

Campur Kode	Jumlah Chat	Part
Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia	13	3; 5; 6; 8; 9; 10; 12; 158
Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia	1	10
Bahasa Sunda dan Bahasa Indonesia	2	9; 10

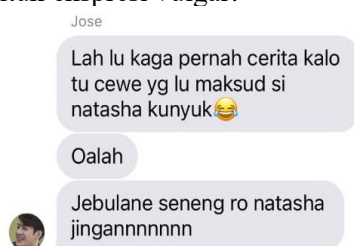
Pembahasan

Variasi Vulgar, Slang, dan Kolokial pada AU Warmindo for Life and Love

Dengan mengutip pendapat Kridalaksana (1974), Yusup et al. (2022) mengatakan bahwa sosiolinguistik sebagai cabang ilmu linguistik yang berusaha menjelaskan ciri-ciri variasi bahasa dan bagaimana variasi bahasa dikaitkan dengan karakteristik sosial kemasyarakatan. Hal ini diperjelas lagi oleh Simanjuntak (2023) bahwa sosiolinguistik adalah bidang yang mempelajari ciri dan fungsi berbagai bahasa, serta hubungan antara bahasa dengan ciri dan fungsi tersebut dalam masyarakat bahasa. Jadi, variasi bahasa adalah wujud pemakaian bahasa yang berbeda-beda oleh penutur yang disebabkan faktor-faktor tertentu. Sehubungan dengan variasi bahasa berkenaan dengan tingkat, golongan, status, dan kelas sosial para penuturnya, biasanya dikemukakan orang variasi bahasa yang disebut akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, dan ken. Ada juga yang menambahkan dengan yang disebut bahasa prokem (Chaer & Agustina, 2010). Penelitian ini hanya berfokus pada variasi vulgar, slang, dan kolokial yang ditemukan dalam AU *Warmindo for Life and Love* karya @awnyaii.

Bentuk Bahasa Vulgar

Yang dimaksud dengan vulgar adalah variasi sosial yang ciri-cirinya tampak pemakaian bahasa oleh mereka yang kurang terpelajar, atau dari kalangan mereka yang tidak berpendidikan.” Bentuk bahasa ini tidak selalu berkaitan dengan seksualitas atau kekerasan, tetapi juga mencakup ungkapan kasar atau tidak sopan. Berdasarkan analisis, ditemukan 12 data berupa kata-kata vulgar antara lain: *anjir, anjing, bajigur, ndasmu, bloon, bujug, blegug, jancok, bangke, bangsat, kunyuk, dan fakyu*. Dalam cerita, Jose, sahabat Clayton, baru menyadari bahwa Natasha adalah perempuan yang ditaksir Clayton. Kesal karena disalahkan, Jose berkata, “lah lu kaga pernah cerita kalo tu cewe yg lu maksud si natasha kunyuk,” sebagai bentuk ekspresi vulgar.



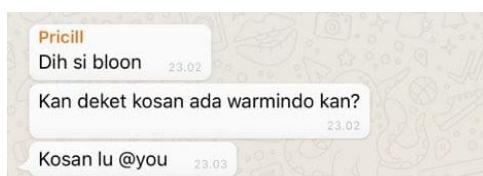
Gambar 1. Bentuk Vulgar pada Part 132

Natasha terkejut dan merasa tidak siap ketika Clayton tiba-tiba memublikasikan hubungan mereka di media sosial. Dengan status Clayton sebagai anak seorang pengusaha kaya yang memiliki popularitas tinggi, hal tersebut menimbulkan perasaan minder pada diri Natasha. pasti Natasha merasa minder. Ia meluapkan keterkejutannya secara ekspresif dengan mengumpat, “ikan pesut ikan hiu, fakyuuu,” yang mencerminkan bentuk ekspresi vulgar secara spontan.



Gambar 2. Bentuk Vulgar pada Part 145

Dalam percakapan grup antara Natasha dan kedua sahabatnya, Angela dan Pricill, terungkap bahwa meskipun Natasha tinggal di indekos yang berdekatan dengan Warmindo, ia belum pernah berkunjung ke sana hingga hari itu. Hal ini membuat Pricill gemas, terutama ketika Natasha sedang enggan keluar untuk mencari makan, padahal lokasi Warmindo sangat dekat. Dalam keheranan, Pricill bahkan menyebut Natasha dengan kata “*bloon*” sebagai bentuk ekspresi vulgar.



Gambar 3. Bentuk Vulgar pada Part 5

Steve datang dan langsung memanggil Clayton dengan menyebut *sat* (bangsat), yang kemudian dibalas oleh Clayton dengan ekspresi vulgar lain, “opo jancok.” Percakapan menunjukkan kebiasaan menggunakan ungkapan kasar. Ketika informasi yang ingin disampaikan Steve tertunda karena masalah sinyal, ia kembali mengumpat dengan sebutan yang sama.



Gambar 4. Bentuk Vulgar pada Part 78

Bentuk Bahasa Slang

Yang dimaksud dengan slang adalah variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu. Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam slang ini selalu berubah-ubah. Slang bersifat temporal, dan lebih umum digunakan oleh para kaula muda, meski kaula tua pun ada pula yang menggunakannya. Berdasarkan analisis, ditemukan 15 data berupa kata-kata slang antara lain: *genit, jomlo, mager, masszeehh, buset, receh, bocil, PDKT, salting, ngegas, sabi, bete, rese, sableng*, dan *gebet*



Gambar 5. Bentuk Slang pada Part 5

Istilah “mager” atau “males gerak” sering digunakan untuk menggambarkan kondisi ketika seseorang enggan melakukan aktivitas apa pun karena rasa malas yang mendominasi. Dalam cerita, kondisi ini tergambar jelas pada tokoh Natasha yang enggan keluar untuk membeli makan, meskipun lokasi Warmindo hanya beberapa langkah dari tempat kosnya.



Gambar 6. Bentuk Slang pada Part 118

PDKT, atau Pendekatan, dalam konteks penelitian ini dapat dilihat sebagai bagian dari interaksi sosial yang melibatkan penggunaan bahasa dalam hubungan antar individu, khususnya dalam dinamika bahasa remaja. Berdasarkan contoh yang diberikan tentang Clayton yang mencoba mendekati Natasha melalui grup chat, kita dapat melihat adanya penggunaan bahasa yang khas dalam proses PDKT ini. Dari perspektif sosiolinguistik, bahasa yang digunakan oleh Clayton dalam konteks ini mungkin dipengaruhi oleh faktor sosial, usia, dan medium komunikasi yang digunakan (dalam hal ini, grup chat).

Clayton menggunakan bahasa yang lebih informal dan akrab melalui grup chat untuk mendekati Natasha. Ini mencerminkan bagaimana bahasa remaja sering kali dipenuhi dengan kosakata atau gaya berbicara yang lebih santai, serta penggunaan istilah atau slang yang mungkin tidak dipahami oleh generasi yang lebih tua. Hal ini menunjukkan adanya variasi bahasa yang terbentuk karena perbedaan status sosial, usia, atau kedekatan emosional. Di dalam grup chat, Clayton tidak hanya berinteraksi

dengan Natasha, tetapi juga dengan sahabat-sahabatnya, yang dapat mempengaruhi pemilihan kata atau cara berbicara. Dalam konteks PDKT ini, ada kemungkinan Clayton menggunakan bahasa yang lebih santai atau mengandalkan humor untuk membangun kedekatan dengan Natasha. Sociolinguistik mengamati bagaimana variasi bahasa, baik dalam pilihan kata maupun struktur kalimat, dapat mencerminkan identitas kelompok sosial atau komunitas tertentu. Remaja seringkali membentuk kelompok bahasa mereka sendiri, yang terpisah dari bahasa formal yang digunakan oleh orang dewasa. Di grup chat, ada kemungkinan Clayton menggunakan bahasa yang lebih akrab atau bahkan bahasa gaul untuk menunjukkan dirinya sebagai bagian dari kelompok remaja yang lebih santai dan tidak kaku.

Media komunikasi seperti grup chat mempengaruhi bagaimana bahasa digunakan. Dalam penelitian ini, penggunaan platform berbasis teks seperti grup chat memungkinkan Clayton untuk lebih leluasa dalam menyampaikan ketertarikannya tanpa tekanan langsung. Pemilihan medium komunikasi ini juga menunjukkan aspek penting dalam dinamika bahasa remaja, yaitu bagaimana bahasa dapat berkembang melalui teknologi dan platform komunikasi modern. Grup chat sebagai ruang virtual memberikan kebebasan lebih dalam penggunaan bahasa, memungkinkan lebih banyak variasi dalam cara berinteraksi dan mengekspresikan perasaan.



Gambar 7. Bentuk Slang pada Part 119

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), *salting* merupakan singkatan dari *salah tingkah*, yang berarti grogi atau merasa tidak nyaman karena malu. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan kondisi ketika seseorang bersikap canggung, terutama saat berhadapan dengan orang yang disukainya.

Bentuk Bahasa Kolokial

Yang dimaksud dengan kolokial adalah variasi sosial yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Kata kolokial berasal dari kata colloquium (percakapan, konversasi). Jadi, kolokial berarti bahasa percakapan, bukan bahasa tulis. Dalam bahasa Indonesia lisan ungkapan-ungkapan seperti *dek* (adek), *sat* (bangsat), *gpp* (tidak apa-apa), *bang* (abang), *nyet* (monyet), *cil* (bocil), dan *yang* (sayang) adalah variasi dari kolokial dalam AU *Warmindo for Life and Love*.

Campur Kode pada AU Warmindo for Life and Love

Apabila ada seorang penutur menggunakan bahasa yang banyak disisipi bahasa daerah atau sebaliknya maka orang tersebut sedang melakukan peristiwa campur kode, dan biasanya masyarakat tidak sadar sudah melakukan campur kode (Dewi et al., 2020). Fenomena tersebut tampak jelas dalam percakapan Gen Z yang tergambar dalam cerita AU *Warmindo for Life and Love*. Sesuai hasil analisis data, ditemukan bentuk campur kode antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris (13 data), Bahasa Jawa (1 data), dan Bahasa Sunda (2 data). Hal ini sejalan dengan pendapat “Nababan dalam Suardi (2015) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan campur kode ialah percampuran dua bahasa atau lebih bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindakan bahasa (*speech act atau discourse*) tanpa ada sesuatu dalam situasi tersebut tidak ada situasi yang menuntut pembicara, hanya masalah kesantiaian dan kebiasaan yang dituruti oleh pembicara. Adanya pengaruh asing membuat kita terkadang

melupakan budaya dan bahasa yang kita gunakan, bahkan lebih cenderung kepada kebiasaan-kebiasaan yang di tularkan oleh pengaruh asing tersebut (Yanti et al., 2020). Fenomena ini menunjukkan bagaimana pengaruh global dan keberagaman lokal membentuk pola bahasa para karakter, mencerminkan kebiasaan linguistik khas Gen Z di era digital.

Campur Kode antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris



Gambar 8. Campur Kode pada Part 6



Gambar 9. Campur kode pada Part 10

Kedua gambar yang ditampilkan merupakan contoh nyata peristiwa campur kode yang dilakukan oleh karakter Natasha dalam cerita *AU Warmindo for Life and Love*. Pada unggahan pertama dalam Gambar 8. Campur Kode pada *Part 6*, Natasha menggunakan kata “broadcast” yang berasal dari Bahasa Inggris di tengah kalimat berbahasa Indonesia. Selain itu, terdapat juga penggunaan bahasa slang seperti “yeuuu” dan “sabi”. Kalimat seperti “biar bs broadcast kalo ngasih promo” adalah bentuk pencampuran struktur bahasa Indonesia dengan istilah asing yang telah umum dipakai oleh gen Z. Sementara pada unggahan kedua dalam Gambar 9. Campur kode pada *Part 10*, pencampuran bahasa tampak lebih jelas dan dominan. Kata-kata seperti “classy abiss”, “high class”, dan “stylenya” merupakan bentuk campur kode antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan secara natural dalam satu kalimat utuh. Meskipun isinya membahas sesuatu yang sangat lokal, yaitu “jualan warmindo”, namun diksi yang dipilih seperti “classy” dan “high class” mencerminkan pengaruh budaya asing dan gaya hidup urban.

Campur Kode antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa

Percakapan pada tangkapan layar berikut dalam Gambar 10. Bentuk Campur kode pada *Part 10* menunjukkan bentuk campur kode antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Ungkapan “Ora isa” dan “Kui ora iso” merupakan bahasa Jawa yang berarti “nggak bisa” atau “tidak bisa”, sementara keseluruhan percakapan lainnya menggunakan bahasa Indonesia.



Gambar 10. Campur kode pada *Part 10*

Campur Kode antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Sunda



Gambar 11. Campur kode pada *Part 9*



Gambar 12. Campur kode pada *Part 10*

Dalam Gambar Gambar 11. Campur kode pada *Part 9*, terlihat campur kode dengan penggunaan ekspresi khas Sunda “Gusti nu agung”. Penggunaan kalimat ini menunjukkan adanya pencampuran bahasa Indonesia dan bahas Sunda. Sementara pada Gambar 12. Campur kode pada *Part 10*, percakapan antara Natasha dan Clayton menghadirkan istilah khas Sunda seperti “enakeun” yang

berarti “terasa enak”, diintegrasikan dalam kalimat Bahasa Indonesia. Kalimat seperti “*Lumayannn karena enakeun kalo habis keujanan gitu...*” adalah bentuk nyata campur kode yang mencampurkan morfologi dan fonologi bahasa Sunda dengan sintaksis Bahasa Indonesia secara natural.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa AU *Warmindo for Life and Love* karya @awnyai merepresentasikan kekayaan bentuk variasi bahasa dan campur kode yang digunakan oleh generasi Z dalam percakapan digital. Tiga bentuk variasi yang paling dominan yaitu vulgar, slang, dan kolokial, serta campur kode antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris, Jawa, dan Sunda memperlihatkan adanya keberagaman pilihan bahasa yang mencerminkan identitas sosial, ekspresi emosional, dan pengaruh budaya populer. Variasi bahasa yang ditemukan tidak hanya menunjukkan kreativitas linguistik, tetapi juga memperlihatkan bagaimana penulis AU memanfaatkan media sosial sebagai ruang eksplorasi bahasa yang fleksibel dan interaktif. Dalam konteks sosiolinguistik, temuan ini memperkuat pemahaman bahwa pilihan bahasa dalam AU berkaitan erat dengan latar sosial, usia, komunitas fandom, dan perkembangan teknologi. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya kajian terhadap praktik berbahasa di media sosial agar keberagaman ekspresi tetap berada dalam koridor kebahasaan yang etis dan komunikatif. Sebagai karya sastra siber, AU memiliki potensi besar untuk dijadikan objek studi yang relevan dalam pengembangan literasi digital dan pendidikan bahasa Indonesia di era kontemporer

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. R., & Wati, R. (2020). Sastra Misterius dalam Dunia Siber Masa Kini. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4(1). <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v4i1.3082>.
- Arsanti, M. (2017). Siapa Dia? Lihatlah Bahasa pada Media Sosialnya! (Kajian Sosiolinguistik Masyarakat Indonesia). *PIBSI XXXIX*, Semarang 7-8 November 2017, 203-212.
- Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2020). Pudarnya Pesona Bahasa Indonesia di Media Sosial (Sebuah Kajian Sosiolinguistik Penggunaan Bahasa Indonesia). *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.30651/lf.v4i1.4314>.
- Azzahra, M., & Dewi, T. U. (2023). Analisis Penggunaan Campur Kode Bahasa Indonesia Dan Bahasa Inggris Pada Alternative Universe “broke up (?)” KARYA@ jhynjelly. *Bilingual: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(2), 174-179. <https://doi.org/10.36985/0t6d6j31>.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Prenadamedia Group.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, N. C., Setiana, L. N., & Azizah, A. (2020). Alih Kode dan Campur Kode pada Tuturan Film Pendek KTP oleh Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPPT) dan Relevansinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 49-69. <http://dx.doi.org/10.30659/j.8.1.49-69>.
- Fatmawati, D. A., Chamalah, E., Azizah, A., & Setiana, L. N. (2023). Alih Kode dan Campur Kode dalam Tuturan Siniar Musyawarah di Kanal Youtube Najwa Shihab Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(1), 21-36. <http://dx.doi.org/10.30659/jpbi.11.1.21-36>.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Maharani, C., Juliansyah, V., & Purnama, D. T. (2024). Fenomena Korean Wave dan Fanatisme Penggemar Dalam Bermedia Sosial Studi Kelompok Fandom di Kota Pontianak: Fenomena Korean Wave dan Fanatisme Penggemar Dalam Bermedia Sosial Studi Kelompok Fandom di Kota Pontianak. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 10(1), 18-42. <https://doi.org/10.33369/jsn.10.1.18-42>.
- Prayogo, I. R. A., & Utami, S. P. T. (2024). Analysis of News Articles on the Central Java Tribune Online Media and Their Suitability as a Learning Source for Writing News Texts. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 4(3), 1-9.
- Ramadhan, D. A., & Wirajaya, A. Y. (2024). Alternative Universe (AU) Sebuah Novel Mini sebagai Era Baru Sastra. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 8(1), 99-110. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v8i1.12940>.
- Samsiah, D. (2025). Bahasa Slang Di Kalangan Komunitas K-Poppers (NCTzen). *Jurnal Zeugma*, 1(1), 41-59. <https://ojs.kayyismuliajaya.org/index.php/Zeugma/article/view/74>.

- Simanjuntak, F. A. (2023). Variasi Bahasa Dialek Melayu di Kecamatan Panai Hillir dan Kecamatan Panai Tengah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Suardi, I. N. (2015). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Graha Ilmu Fuandi
- Ullavia, M., & Retyaningrum, F. (2021). Karakteristik Fanart Dari Army Indonesia: Analisis Visual Karya Komunitas Penggemar Bangtan Seonyeondan (Bts). *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 2 (2), 31–45. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala/article/view/44245>.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, D. A., Suharto, V. T., & Suryatmoko, A. (2024). Penggunaan Bahasa Slang pada Cerita Fiksi Alternate Universe (AU) di Media Sosial Instagram dengan Menggunakan Pendekatan Sosiolinguistik. *Madrasah: Journal on Education and Teacher Professionalism*, 2(1), 30-38. <https://journal.alshobar.or.id/index.php/madrasah/article/view/245>.
- Yanti, F., Nirmala, A. F., & Chamalah, E. (2020). Campur Kode dalam Tuturan Video Blog YouTube Agung Hapsah “Fintech”. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 97-111. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.4840>.
- Yusup, A., Harianto, N., & Ritonga, A. H. (2022). Kronolek Dalam Kajian Sosiolinguistik. *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, 3(2), 1-12.