KOMUNIKATA57
Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi
p-ISSN: 2774-3616
e-ISSN: 2774-3624
diterbitkan oleh
Program Studi Ilmu Komunikasi
Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957
dibawah pembinaan
APJIKI
Vol. 7, No. 2, Oktober 2026, pp. 182-193

NEGOSIASI MAKNA SLANG DAN IDENTITAS KOMUNITAS GENERASI Z DI TIKTOK: PERSPEKTIF PERMAINAN BAHASA WITTGENSTEIN

PENULIS [1)]**Win Parama,** [2)]**Fitzerald K. Sitorus**

ABSTRAK

Slang di TikTok membantu Generasi Z mengekspresikan sikap dan membangun kedekatan dengan komunitas berbasis minat. Artikel ini mengkaji bentuk dan fungsi slang, proses pembelajaran dan negosiasi penggunaannya, perannya dalam pembentukan identitas komunitas, serta implikasinya terhadap pemaknaan komunikasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif melalui kajian literatur naratif terhadap 32 sumber empiris, teoretis, dan metodologis yang dipadukan dengan analisis filosofis. Temuan dianalisis menggunakan konsep permainan bahasa Wittgenstein serta teori identitas interaksional Bucholtz dan Hall. Hasil sintesis menunjukkan bahwa pemendekan, perubahan bunyi, campur kode, dan pergeseran makna memungkinkan pengguna mengekspresikan emosi, penilaian, humor, dan keakraban. Penggunaan slang dipelajari melalui partisipasi, peniruan, dan koreksi. Interaksi dalam komentar TikTok juga menunjukkan adanya negosiasi sikap dan afiliasi melalui teks dan emoji, meskipun dokumentasi negosiasi makna slang secara langsung masih terbatas. Kajian ini menegaskan bahwa pemahaman slang tidak hanya bergantung pada arti ungkapan, tetapi juga konteks penggunaan, respons peserta, dan pengakuan sosial dalam pembentukan identitas komunitas.

Kata Kunci: Identitas Komunitas, Permainan Bahasa, Negosiasi Makna, Slang, TikTok

ABSTRACT

Slang on TikTok enables Generation Z to express attitudes and establish connections within interest-based communities. This article examines the forms and functions of slang, how its usage is learned and negotiated, its role in community identity formation, and its implications for meaning-making in digital communication. This study employs an interpretive qualitative approach through a narrative literature review of 32 empirical, theoretical, and methodological sources, combined with philosophical analysis. The findings are interpreted through Wittgenstein's concept of language games and Bucholtz and Hall's theory of interactional identity. The synthesis reveals that abbreviations, sound changes, code-mixing, and semantic shifts allow users to express emotions, judgments, humor, and familiarity. Slang conventions are learned through participation, imitation, and correction. TikTok comment interactions also demonstrate the negotiation of attitudes and affiliations through text and emojis, although direct documentation of slang meaning negotiation remains limited. This study emphasizes that understanding slang depends not only on the literal meaning of expressions but also on their context of use, participant responses, and social recognition in the formation of community identity.

Keywords: *Community Identity, Language Games, Meaning Negotiation, Slang, Tiktok*

AFILIASI

Prodi, Fakultas: [1,2)]Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Nama Institusi: [1)]Universitas Indonesia, [2)]Universitas Pelita Harapan
Alamat Institusi: [1)]Jl. Lingkar, Pondok Cina, Beji, Depok, Jawa Barat
[2)]Jl. Boulevard M.H. Thamrin / Lippo Karawaci, Tangerang, Banten

KORESPONDENSI

Penulis: Win Parama
Email: win.parama@ui.ac.id

LICENSE

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

DOI: https://doi.org/10.55122/kom57.v7i2.2458

I. PENDAHULUAN

Di TikTok, *slang* hadir pada video, takarir, dan komentar. Melalui ungkapan singkat, pengguna dapat menilai, bercanda, mengakrabkan diri, atau menanggapi peristiwa yang sedang ramai. Fungsi satu istilah dapat berubah mengikuti orang yang menggunakannya, sasaran ujaran, dan situasi percakapan. Anandita et al. (2026) mengidentifikasi pemakaian *slang* untuk mengekspresikan emosi, menegaskan sikap, dan memberi penilaian sosial. Variasi ini menunjukkan pentingnya menelaah apa yang dilakukan pengguna melalui sebuah ungkapan.

Keragaman *slang* juga tampak dalam pembentukan katanya. Tasyarasita et al. (2023) membahas salah ucap lucu, singkatan, pemendekan, dan interjeksi pada teks video TikTok. Rahmah dan Khasanah (2023) menguraikan pola pembentukan singkatan serta akronim bahasa prokem. Di kolom komentar, Asdah dan Shafariana (2026) menemukan pemakaian *slang* dan campur kode untuk menyampaikan humor, emosi, solidaritas, dan identitas sosial. Klasifikasi bentuk menerangkan cara ungkapan dibuat, sedangkan konteks percakapan menunjukkan apakah bentuk itu dipakai untuk menyetujui, mengejek, atau membangun keakraban.

Dalam komunitas berbasis minat, *slang* melekat pada pengalaman para anggotanya. Oktavianingsih et al. (2022) mendokumentasikan variasi *slang* dalam komentar #ArmyIndonesia di TikTok, dan Fauzi et al. (2025) meneliti jargon K-Pop sebagai penanda solidaritas serta batas simbolik kelompok di Twitter dan TikTok. Istilah yang akrab bagi penggemar sering merujuk pada idola, kebiasaan *fandom*, atau pengalaman yang dipahami bersama. Karena itu, penafsiran istilah perlu memperhitungkan kegiatan yang sedang berlangsung, alih-alih berhenti pada arti kamus.

Bahasa juga berperan dalam pembentukan identitas sosial. Menurut Bucholtz dan Hall (2005), identitas muncul melalui praktik linguistik dan semiotik ketika seseorang mengambil posisi terhadap dirinya maupun orang lain. Pilihan gaya bahasa dapat menampilkan kedekatan, tetapi penerimaan atas posisi itu bergantung pada tanggapan sesama pengguna. Muhsyanur et al. (2025) menunjukkan bagaimana kreator TikTok merundingkan identitas melalui pilihan multibahasa, hibridisasi, penampilan autentisitas, dan penyesuaian kepada audiens.

Wittgenstein menawarkan dasar filosofis untuk memahami mengapa arti suatu ungkapan perlu dicari dalam pemakaiannya. Bahasa dipelajari melalui tindakan yang menjadi bagian dari kehidupan bersama; aturan penggunaan tampak dalam cara orang melanjutkan atau mengoreksi ujaran. Masfufah et al. (2026) telah menerapkan perspektif permainan bahasa untuk mengkaji bentuk dan fungsi bahasa di TikTok. Artikel ini memusatkan perhatian pada perundingan aturan penggunaan *slang* serta kaitannya dengan penerimaan dan pembedaan identitas komunitas.

Kajian afiliasi digital memperkaya pembahasan tersebut. Zappavigna (2011) menjelaskan bagaimana tagar dan evaluasi di Twitter mempertemukan pengguna yang memiliki orientasi serupa. Pada TikTok, Zappavigna dan Logi (2025) membahas peran emoji dan teks dalam menyampaikan sikap, sementara Zappavigna dan Logi (2024) serta Zappavigna (2026) meneliti perundingan ikatan sosial lewat pertukaran komentar. Penelitian-penelitian ini memperlihatkan dua situasi yang berlainan: pengguna dapat merasakan kebersamaan melalui nilai yang sama, atau berhadapan langsung dengan tanggapan yang menerima maupun menentang penilaiannya.

Literatur tersebut menyisakan persoalan tentang hubungan antara fungsi *slang*, aturan pemakaian, dan pengakuan identitas komunitas. Penelitian ini menafsirkan temuan terdahulu melalui permainan bahasa Wittgenstein dan teori identitas interaksional Bucholtz dan Hall dengan memperhatikan perbedaan antara data kata, ujaran, wawancara, dan utas komentar. Pembedaan antara memahami ungkapan, menerima cara pemakaiannya, dan mengakui keanggotaan penutur menjadi dasar untuk merumuskan implikasi filosofis bagi kajian komunikasi digital.

Kajian ini menjawab 4 (empat) pertanyaan penelitian. (1) Bagaimana *slang* digunakan dalam rangkaian interaksi pada komunitas berbasis minat di TikTok yang melibatkan Generasi Z; (2) bagaimana pemahaman dan aturan penggunaan *slang* ditampilkan, dipertahankan, atau dinegosiasikan melalui interaksi tersebut dalam perspektif permainan bahasa Wittgenstein; (3) bagaimana praktik penggunaan dan pemaknaan *slang* menampilkan afiliasi serta pembedaan identitas komunitas; dan (4) apa implikasi filosofis dari praktik permainan bahasa dalam penggunaan *slang* Generasi Z di TikTok?

Penelitian bertujuan menguraikan bentuk, fungsi, dan konteks *slang*; menafsirkan cara pengguna mempelajari serta memperdebatkan aturan pemakaiannya; menjelaskan afiliasi dan pembedaan identitas; dan merumuskan implikasi filosofis dari praktik berbahasa tersebut. Jawaban disusun dengan membandingkan temuan penelitian terdahulu dan menelaahnya melalui konsep permainan bahasa serta identitas interaksional.

Sebagai pembanding dalam kajian komunikasi digital, Ardiansyah dan Sinduwiatmo (2023) menunjukkan pembentukan citra diri melalui konten dan persona kreator di TikTok. Putri et al. (2026) menguraikan dukungan komunitas dan partisipasi digital penggemar ketika mempertahankan dukungan terhadap figur yang diikuti. Kedua studi memperkaya pembahasan tentang posisi sosial dan keikutsertaan daring, tetapi tidak diperlakukan sebagai bukti langsung negosiasi makna *slang*.

Slang adalah ragam ungkapan informal yang dapat memperoleh arti dan fungsi sosial tertentu melalui pemakaian. Literatur yang dikaji juga menggunakan istilah bahasa gaul, prokem, dan jargon. Ketiganya saling beririsan, tetapi jargon lebih khusus mengacu pada kosakata suatu kelompok atau kegiatan. Perbedaan cakupan istilah ini penting agar kajian tentang bahasa populer dapat dibandingkan secara tepat dengan kajian bahasa *fandom*.

Pada ranah bentuk, Tasyarasita et al. (2023) mendokumentasikan variasi *slang* dalam teks video TikTok, dan Rahmah dan Khasanah (2023) merinci pembentukan singkatan serta akronim. Pengelompokan morfologis menunjukkan kreativitas pengguna dalam mengolah kata. Makna sosialnya baru tampak ketika pilihan bentuk itu dikaitkan dengan situasi percakapan, penilaian, dan siapa yang menjadi sasaran pesan.

Perubahan arti dapat menggeser fungsi ungkapan yang sebelumnya sudah dikenal. Dabhita et al. (2026) menemukan perluasan, ameliorasi, dan peyorasi pada 5 (lima) ungkapan *slang* emosional di komentar TikTok. Sham et al. (2025) membahas perubahan semantik serta penggunaan *slang* untuk emosi, kedekatan, dan identitas pada pengguna TikTok di Malaysia. Kedua studi menegaskan bahwa arti leksikal dan fungsi penilaian sosial bisa bergerak bersama tanpa selalu mengalami perubahan dengan cara yang sama.

Fungsi afiliasi terlihat ketika ungkapan dipakai untuk menyatakan kedekatan dengan kelompok. Chairunnisa dan Pawitri (2026) mengaitkan bahasa gaul dengan rasa memiliki pada mahasiswa pengguna TikTok. Melalui wawancara tentang komunitas OMORI di Discord, Immanuel et al. (2025) menguraikan bagaimana anggota mempelajari *slang* agar mampu mengikuti percakapan kelompok. Satu kajian menekankan representasi identitas pada TikTok, sedangkan kajian lainnya memperlihatkan proses belajar bahasa di komunitas gim. Perbedaan konteks itu penting ketika menafsirkan penerimaan anggota.

Dalam *Philosophical Investigations*, Wittgenstein memahami permainan bahasa sebagai bahasa yang terjalin dengan aktivitas (§7) dan menyoroti keragaman cara berbahasa dalam bentuk kehidupan (§23). Pada §43, makna sebagai pemakaian dirumuskan untuk kelas besar penggunaan kata “makna”, bukan sebagai definisi tunggal yang berlaku tanpa pengecualian. Kemiripan keluarga menjelaskan keserupaan yang saling beririsan (§§66–67), sedangkan pembahasan mengikuti aturan menyoroti praktik yang dapat dinilai bersama (§§199–202). Kesepahaman berbahasa juga berbeda dari kesamaan pendapat (§§241–242) (Wittgenstein, 2009).

Mangion (2011) membahas komunikasi dengan memperhatikan tindakan peserta dan pergeseran perhatian Wittgenstein ke penggunaan bahasa. Perspektif ini relevan bagi *slang* karena mengetahui padanan istilah belum cukup untuk memahami kapan ungkapan terdengar akrab, mengejek, atau janggal. Kecakapan berbahasa mencakup kemampuan memilih ungkapan yang sesuai dan mengenali bagaimana orang lain menanggapinya.

Pemikiran Wittgenstein juga dibahas dari sudut metode filsafat. Peters (2022) menyoroti cara mempelajari langkah yang dapat diterima dalam permainan bahasa. Pukhaev (2023) menggunakan perbandingan permainan bahasa untuk memperjelas konsep dan praktik, sementara Hardman (2025) menekankan tugas deskriptif filsafat. Ketiga kajian tersebut berguna untuk menafsirkan *slang* sebagai penggunaan yang dapat dipelajari dan dinilai, dengan tetap membedakan persoalan filosofis dari temuan empiris.

Bagi penelitian *slang*, pertanyaan utamanya adalah tindakan apa yang dilakukan melalui sebuah istilah, dalam keadaan apa pemakaian itu dianggap sesuai, dan bagaimana peserta menanggapi variasinya. Permainan bahasa membuat peneliti memperhatikan kebiasaan yang memungkinkan orang memahami ujaran tanpa mengandaikan satu aturan seragam bagi semua komunitas. Perbedaan penggunaan antarkelompok justru menjadi bagian dari persoalan komunikasi yang hendak dijelaskan.

Bucholtz dan Hall (2005) merumuskan 5 (lima) prinsip identitas interaksional, yaitu kemunculan, posisi, indeksikalitas, relasionalitas, dan sifat parsial. Identitas terwujud lewat pilihan bahasa serta tanda lain, mulai dari kategori sosial yang luas sampai peran sesaat dalam percakapan. Ungkapan dapat mengisyaratkan sikap atau keanggotaan, tetapi arti sosialnya bergantung pada situasi dan perlakuan dari pengguna lain. Karena itulah satu peristiwa komunikasi hanya menunjukkan sebagian dari identitas seseorang.

Afiliasi, pengakuan, dan pembedaan perlu dijelaskan secara tersendiri. Afiliasi menyangkut orientasi pada nilai atau kelompok, pengakuan terjadi ketika posisi itu diterima atau ditanggapi orang lain, dan pembedaan tampak dalam cara peserta mengidentifikasi kesamaan maupun jarak sosial. Dalam kajian *fandom*, Biri (2023) menunjukkan bahwa sikap afektif dapat menandakan keterlibatan, kritik, ataupun posisi tertentu terhadap objek kesukaan. Kebersamaan penggemar dengan demikian dapat disertai perbedaan pendapat.

Wittgenstein dan Bucholtz–Hall menyoroti aspek yang berbeda dari peristiwa berbahasa. Permainan bahasa menelaah bagaimana ungkapan dapat dipahami dan digunakan secara tepat; identitas interaksional menelaah posisi sosial yang muncul ketika orang memakainya. Penguasaan *slang* dapat menjadi sarana berpartisipasi dalam komunitas, sedangkan penerimaan sebagai anggota tetap dipengaruhi tanggapan sesama peserta.

Kerangka penelitian dimulai dari konteks komunitas yang didokumentasikan sumber, lalu menelaah fungsi *slang*, cara aturan dipelajari atau dikoreksi, dan posisi identitas yang muncul dalam interaksi. Wittgenstein digunakan untuk memahami pemakaian dan kecakapan berbahasa, sedangkan Bucholtz dan Hall dipakai untuk menafsirkan afiliasi, pengakuan, serta batas keanggotaan. Kerangka ini merupakan penalaran interpretatif, bukan model sebab-akibat.

Tabel 1. Konsep Dan Fokus Analisis

Konsep	Fokus Analisis	Relevansi Bagi Identitas
Makna sebagai pemakaian	Tindakan yang dilakukan melalui *slang* dalam situasi tertentu.	Sikap dan orientasi sosial yang ditampilkan pengguna.
Permainan bahasa	Aktivitas, tujuan komunikasi, serta hubungan antara ujaran dan respons.	Cara berpartisipasi dalam kegiatan komunitas.
Mengikuti aturan	Pembelajaran, penerimaan, koreksi, dan penolakan penggunaan.	Pengakuan kompetensi serta kewenangan menilai penggunaan.
Bentuk kehidupan	Kebiasaan, pengetahuan, dan pengalaman yang menopang pemahaman.	Latar keterlibatan dan pengetahuan bersama anggota.
Kemiripan keluarga	Persamaan dan variasi fungsi antarkonteks komunikasi.	Kedekatan praktik yang tetap memberi ruang bagi perbedaan posisi.
Identitas interaksional	Penempatan diri dan pihak lain melalui pilihan bahasa serta tanggapan sosial.	Afiliasi, pengakuan, dan batas keanggotaan yang terbentuk dalam interaksi.

Sumber: (sintesis penulis berdasarkan Wittgenstein, 2009, serta Bucholtz dan Hall, 2005)

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif yang memadukan kajian literatur naratif dan analisis filosofis. Fokusnya mencakup bentuk dan fungsi *slang*, cara aturan penggunaan dipahami dan dinegosiasikan, peran pilihan bahasa bagi identitas komunitas, serta implikasi filosofisnya bagi komunikasi digital.

Bahan kajian mencakup 32 (tiga puluh dua) sumber yang dirujuk dalam naskah. Sumber dipilih berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Pada studi empiris, kejelasan metode, konteks, dan uraian hasil menjadi pertimbangan dalam menentukan bobot temuan bagi argumen. Sumber dikelompokkan menurut fungsinya, yaitu karya primer Wittgenstein dan kajian filsafat bahasa, rujukan teori identitas serta metode analisis wacana digital, dan studi empiris tentang *slang*, interaksi digital, serta komunitas berbasis minat. TikTok menjadi platform utama, sedangkan studi dari platform lain memberi konteks pembanding.

Studi empiris ditelaah menurut platform, kelompok pengguna, jenis data, dan satuan analisisnya. Sintesis membandingkan persamaan dan perbedaan temuan dari teks video, komentar dan balasan, wawancara, serta pemakaian emoji. Kajian Ningrum et al. (2026) digunakan untuk membandingkan pembelajaran dan penggunaan bahasa gaul di lingkungan pertemanan setelah paparan YouTube. Kajian Hidayat et al. (2025) digunakan untuk memahami fungsi balasan kreator dalam interaksi dengan audiens TikTok. Klaim tentang penjelasan, koreksi, atau penerimaan antarpartisipan ditafsirkan sesuai kelengkapan urutan interaksi yang dilaporkan sumber.

Analisis menempuh 4 (empat) langkah. Pertama, bentuk dan fungsi *slang* dikelompokkan menurut konteks komunikasinya. Kedua, laporan mengenai peniruan, penjelasan, penerimaan, dan koreksi dibaca melalui gagasan Wittgenstein tentang mengikuti aturan. Ketiga, teori identitas interaksional Bucholtz dan Hall digunakan untuk menafsirkan afiliasi, pengakuan, serta pembedaan posisi sosial. Keempat, hasil sintesis

ditafsirkan melalui permainan bahasa untuk menjelaskan bagaimana makna, pemahaman bersama, dan perubahan norma berkaitan dengan praktik penggunaan.

Pembedaan struktur, makna, interaksi, dan perilaku sosial menurut Herring (2004) membantu menentukan sejauh mana temuan dapat ditafsirkan. Studi bentuk kata menjelaskan pembentukan *slang*, sedangkan penafsiran negosiasi makna dan pengakuan keanggotaan memerlukan informasi tentang situasi dan respons peserta. Kajian ini menggunakan laporan penelitian terdahulu sebagai bahan analisis. Keragaman sumber, perbedaan konteks lintas platform, dan terbatasnya dokumentasi utas *slang* TikTok pada komunitas yang melibatkan Generasi Z membatasi jangkauan sintesis.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Bentuk dan Fungsi *Slang* dalam Komunitas Berbasis Minat

Kajian tentang *slang* di TikTok mencakup 2 (dua) ranah, yaitu cara kata dibentuk dan apa yang dikerjakan pengguna melalui kata itu. Pemendekan, perubahan bunyi, pencampuran bahasa, serta kreasi leksikal menunjukkan kreativitas pada tataran bentuk. Pada percakapan, pilihan tersebut dapat dipakai untuk menilai, mengungkapkan perasaan, bercanda, atau membangun keakraban. Sebuah ungkapan singkat dengan demikian bisa menyampaikan sikap yang hanya dapat dikenali melalui situasi pemakaiannya.

Tasyarasita et al. (2023) meneliti *slang* tertulis dalam video dan mengidentifikasi salah ucap lucu, singkatan, pemendekan, serta interjeksi. Rahmah dan Khasanah (2023) menguraikan pembentukan singkatan dan akronim berdasarkan polanya. Temuan kedua penelitian itu menunjukkan bahwa bentuk informal mengikuti kebiasaan pengolahan bahasa tertentu. Namun, klasifikasi kata belum menjawab mengapa suatu bentuk dipilih untuk menanggapi peristiwa atau menyapa anggota komunitas.

Fungsi penilaian tampak lebih jelas dalam penelitian Anandita et al. (2026) yang meliputi teks video, takarir, dan komentar. Pada halaman 263, istilah "*cringe*" ditafsirkan sebagai evaluasi negatif, sementara "*slay*" menyatakan apresiasi. Kedua ungkapan menunjukkan bahwa memahami *slang* berarti juga mengenali sikap pengguna terhadap orang, tindakan, atau pengalaman yang sedang dibicarakan.

Asdah dan Shafariana (2026) membahas campur kode dan bahasa *slang* dalam komentar TikTok sebagai sarana humor, ekspresi emosi, solidaritas, dan identitas. Bahasa Indonesia dan Inggris dapat muncul berdampingan dalam satu ujaran tanpa menjalankan fungsi yang sama. Campur kode menerangkan pilihan unsur bahasa, dan kategori *slang* menerangkan ragam informalnya. Tindakan komunikasi perlu dipahami dari ujaran secara utuh.

Perubahan arti memperlihatkan bahwa kata yang sudah dikenal dapat memperoleh fungsi evaluatif baru. Dabhita et al. (2026) mengumpulkan sekitar 52 (lima puluh dua) komentar publik TikTok dari periode 2024–2025 dan memilih 5 (lima) untuk analisis mendalam. Mereka mengidentifikasi ameliorasi pada "*slay*" dan "*insane*", perluasan makna pada "*ghosting*", serta peyorasi pada "*salty*" dan "*mid*". Kategori tersebut dihubungkan dengan ungkapan kekaguman, kekecewaan, kejengkelan, dan penilaian negatif. Sham et al. (2025), melalui video TikTok dan wawancara pengguna di Malaysia, juga menelaah pergeseran semantik *slang* dalam ekspresi emosi dan identitas. Temuan ini memperjelas perbedaan antara arti awal kata dan nilai yang dilekatkan pengguna dalam percakapan.

Kategori perubahan semantik dan fungsi percakapan perlu dipahami sebagai dua persoalan yang saling melengkapi. Misalnya, label ameliorasi menerangkan bahwa suatu kata memperoleh nilai yang lebih positif, sedangkan fungsi apresiasi menjawab apa yang dilakukan pengguna ketika mengatakannya. Pembedaan ini penting pada komentar TikTok yang singkat, karena pergeseran arti tidak otomatis menunjukkan adanya tawar-menawar antarpartisipan. Dalam penelitian Dabhita et al. (2026), 5 (lima) contoh dianalisis sebagai ujaran yang mengungkapkan penilaian. Analisis itu belum menelusuri bagaimana penerima komentar memperbaiki atau menyetujui penggunaan istilah. Temuan tersebut tetap berharga untuk memahami tindakan komunikatif, terutama ketika dikaitkan dengan pertanyaan Wittgenstein mengenai fungsi kata di dalam suatu kegiatan.

Efisiensi penulisan hanya menerangkan sebagian alasan memakai *slang*. Pemendekan memudahkan produksi pesan, sedangkan pilihan ungkapan tertentu sekaligus dapat menampilkan rasa kagum, kejengkelan, atau humor. Istilah yang lazim dalam sebuah lingkungan lebih mudah dipahami karena pengguna mengenal kebiasaan di baliknya. Karena itu, analisis *slang* perlu melampaui panjang-pendeknya bentuk untuk menelusuri tujuan komunikatifnya. Dalam wawancara dengan 5 (lima) mahasiswa Komunikasi Vokasi IPB, Ningrum et al. (2026) melaporkan bahwa paparan konten YouTube dan kebiasaan pergaulan membantu informan memahami bahasa gaul. Beberapa ungkapan dianggap lebih sesuai ketika lawan bicara mengenal rujukan yang

sama. Temuan wawancara ini memberi konteks pembanding untuk menafsirkan hubungan antara pemahaman ungkapan dan kebiasaan bersama dalam perspektif permainan bahasa.

Dalam *fandom*, kosakata khusus sering merujuk pada kegiatan dan pengalaman bersama. Oktavianingsih et al. (2022) mendokumentasikan variasi *slang* pada komentar #ArmyIndonesia, dan Fauzi et al. (2025) menemukan fungsi solidaritas serta batas simbolik dalam jargon K-Pop. Istilah khas penggemar menjadi bermakna ketika peserta mengenal idola, kegiatan komunitas, atau rujukan budaya yang menyertainya. Persamaan kosakata saja tidak cukup untuk memastikan bahwa semua anggota memakainya dengan tujuan yang sama.

Maros dan Abdul Basek (2022) memberikan gambaran lebih rinci tentang keanggotaan *fandom* melalui wawancara pengguna Twitter. Partisipan menyebut dukungan kepada idola, keterlibatan dalam kegiatan penggemar, interaksi antarpengguna, dan pengetahuan tentang idola sebagai bagian dari pengalaman menjadi anggota. Dari sudut ini, jargon dapat dipahami sebagai salah satu sarana berpartisipasi dalam kehidupan *fandom*, bukan sekadar kumpulan kata yang dirahasiakan dari orang luar.

Kajian *slang* umum dan kajian komunitas menjawab pertanyaan yang berbeda. Penelitian umum memetakan bentuk serta fungsi yang beredar luas, sedangkan penelitian *fandom* menerangkan bagaimana ungkapan dipakai dalam aktivitas yang berpusat pada minat bersama. Ketika sebuah istilah meluas ke berbagai kelompok, lebih banyak orang mungkin memahaminya, tetapi kekhususannya sebagai penanda kelompok juga dapat berubah. Siapa yang berbicara, topik yang sedang dibahas, dan respons lawan bicara menentukan bagaimana fungsi sosial itu muncul.

Perbedaan cakupan penelitian juga berkaitan dengan siapa yang disebut sebagai Generasi Z. Sebagian penelitian memusatkan perhatian pada akun mahasiswa atau kelompok pengguna muda, sementara penelitian *fandom* mengutamakan minat dan aktivitas komunitas. Kedua kategori itu dapat beririsan, tetapi tidak selalu identik. Ketika sebuah ungkapan populer di komunitas penggemar, yang dapat dijelaskan terlebih dahulu ialah kebiasaan komunikasi dalam kelompok yang diteliti. Penjelasan mengenai ciri seluruh generasi memerlukan dasar pemilihan pengguna yang lebih luas. Pembedaan ini menjaga hasil penelitian tetap sesuai dengan kelompok yang sungguh menjadi sumber datanya.

Dalam perspektif makna sebagai pemakaian, tindakan pengguna lebih penting daripada daftar padanan kata. Ungkapan yang tampak serupa dapat berfungsi sebagai pujian ataupun ejekan karena perbedaan konteks dan nada. Penelitian Zappavigna dan Logi (2025) tentang emoji–teks menunjukkan bahwa simbol visual turut membentuk evaluasi dalam komentar TikTok. Penafsiran *slang* karenanya perlu mempertimbangkan unsur pesan yang menyertainya, bukan hanya kata yang dapat dicari dalam kamus.

Secara keseluruhan, literatur menunjukkan penggunaan *slang* untuk ekspresi emosi, penilaian, humor, dan afiliasi. Dalam komunitas berbasis minat, kebiasaan serta pengetahuan bersama membuat fungsi itu lebih khusus. Pemahaman atas satu istilah dapat ditelusuri lebih lanjut ketika komentar berikutnya menerima, mempertanyakan, atau mengoreksi cara pemakaiannya.

3.2 Pembelajaran dan Negosiasi Aturan Pemakaian

Negosiasi makna muncul ketika peserta percakapan mempermasalahkan cara memahami atau menggunakan suatu ungkapan. Persoalan dapat menyangkut arti kata, maksud penutur, kepantasan situasi, atau kewenangan seseorang menggunakan istilah. Penjelasan arti tentu berbeda dari keberatan atas sikap atau kesopanan, meskipun keduanya bisa muncul dalam satu rangkaian tanggapan.

Herring (2004) membedakan analisis struktur, makna, interaksi, dan perilaku sosial dalam wacana digital. Pembentukan kata menjadi persoalan struktural, sedangkan pertanyaan atau koreksi antarpengguna menunjukkan bagaimana pemahaman berlangsung di dalam percakapan. Perbedaan ini berguna untuk menghindari kesimpulan mengenai aturan komunitas hanya dari banyaknya istilah yang tercatat.

Immanuel et al. (2025) mendokumentasikan proses belajar *slang* dalam komunitas OMORI di Discord. Anggota baru mengamati pemakaian, meniru ungkapan, dan menerima koreksi dari anggota yang lebih berpengalaman. Pada halaman 101, penulis menguraikan bagaimana pengarahan atas kesalahan penggunaan disertai kesediaan belajar dari peserta baru. Pengalaman ini menunjukkan bahwa memahami *slang* juga berarti mengenali kebiasaan percakapan suatu kelompok.

Dalam proses tersebut, koreksi membuat aturan yang sebelumnya tersirat menjadi lebih jelas. Anggota baru belajar kapan ungkapan cocok digunakan, bagaimana orang lain menanggapinya, dan batas pemakaian

yang dianggap nyaman. Respons terhadap teguran memberi petunjuk apakah peserta menyesuaikan tuturannya. Praktik semacam ini menunjukkan bahwa pengetahuan bahasa berkembang melalui keterlibatan, bukan hanya melalui hafalan definisi.

Konsep mengikuti aturan Wittgenstein membantu menjelaskan mengapa kecakapan menggunakan istilah berbeda dari mengingat artinya. Seorang pengguna mungkin mengetahui definisi *slang* tetapi gagal mengenali nada yang sesuai, atau justru memakainya dengan tepat tanpa mampu menjabarkan kaidahnya. Yang menentukan adalah apakah langkah berbahasa dapat dipahami, dilanjutkan, dan dinilai oleh peserta lain dalam situasi yang sama.

Penelitian Goddard dan Gillespie (2025) di Reddit memperlihatkan pentingnya respons setelah muncul masalah pemahaman. Mereka membedakan permintaan klarifikasi dari perbaikan yang benar-benar terselesaikan. Sejumlah pertanyaan dalam data berakhir tanpa balasan. Permintaan penjelasan dapat membuka perundingan, tetapi tanggapan berikutnya menentukan apakah peserta mencapai pemahaman atau justru melanjutkan perbedaan. Temuan Reddit ini menjadi pembanding untuk memikirkan urutan respons, bukan gambaran langsung perilaku pengguna TikTok.

Zappavigna (2026) menyediakan contoh yang lebih dekat karena menganalisis komentar TikTok secara berurutan. Ia mengkaji 6.219 (enam ribu dua ratus sembilan belas) komentar pada sebuah video tentang kopi instan, termasuk balasan antarpengguna, lalu meneliti secara mendalam rangkaian 49 (empat puluh sembilan) giliran yang kaya perdebatan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa emoji dan teks dapat menyatakan dukungan, sindiran, penolakan, serta perbedaan nilai mengenai selera dan kepantasan. Zappavigna dan Logi (2024) juga membahas afiliasi dialogis dalam komentar TikTok tentang makanan pada masa karantina di Selandia Baru. Kedua kajian menyoroti negosiasi sikap dan ikatan sosial, sehingga berguna untuk memahami struktur tanggapan meski objek utamanya berbeda dari arti leksikal *slang*.

Analisis urutan komentar dalam studi Zappavigna (2026) menunjukkan manfaat membaca tanggapan secara berurutan. Perdebatan tentang kopi instan mempertemukan penilaian mengenai kepraktisan, selera, dan cara menyampaikan kritik. Pada salah satu rangkaian, koreksi ejaan yang ditandai emoji tawa mendapat sanggahan dari peserta lain yang mempertanyakan sikap pengoreksi. Peristiwa itu menunjukkan peralihan persoalan: dari bentuk bahasa yang dinilai salah menuju kewenangan seseorang mengoreksi orang lain. Contoh tersebut relevan bagi kajian aturan penggunaan *slang*, tetapi tetap perlu dibedakan dari negosiasi arti kata *slang* itu sendiri. Yang dapat diambil ialah cara peserta mempertaruhkan posisi sosial melalui koreksi dan balasan.

Emoji dapat memengaruhi apakah penilaian verbal diterima sebagai dukungan atau sindiran. Dalam kajian Zappavigna (2026), emoji mata berputar muncul bersama keberatan terhadap cara membuat kopi yang dianggap terlalu rumit, sedangkan emoji tengkorak dipakai untuk memperkuat ejekan. Studi Zappavigna dan Logi (2025) tentang komentar pada video *lip-sync* pidato Julia Gillard turut menunjukkan bahwa tanda visual bekerja bersama teks dalam menyampaikan sikap. Karena itu, penafsiran *slang* di TikTok perlu memperhitungkan ekspresi multimodal yang menyertai ujaran.

Negosiasi juga dapat berkaitan dengan penilaian normatif. Seseorang mungkin memahami arti istilah, tetapi mempertanyakan apakah pemakaiannya pantas dalam situasi tertentu. Ketika persoalannya adalah kesopanan, kedekatan, atau kewenangan, peserta sedang memperdebatkan siapa yang patut mengatakan apa kepada siapa. Koreksi lalu dapat berpengaruh pada posisi sosial penutur, bahkan ketika arti katanya sendiri sudah dipahami.

Permainan bahasa menerangkan bagaimana kebiasaan dan inovasi saling bertemu. Peters (2022) membahas pembelajaran langkah yang diterima dalam suatu permainan, dan Pukhaev (2023) memakai perbandingan permainan bahasa untuk memahami praktik. Anggota komunitas dapat mengikuti kebiasaan yang sudah dikenal, lalu mencoba penggunaan baru. Sebuah inovasi memperoleh arti sosial apabila pengguna lain mampu menanggapinya sebagai kelucuan, pujian, sindiran, atau kesalahan yang patut dikoreksi.

Dari literatur itu dapat dibedakan 3 (tiga) sasaran perundingan. Pada ranah semantik, peserta memperjelas arti ungkapan. Pada ranah pragmatis, mereka mempertanyakan tindakan yang dilakukan melalui ujaran. Pada ranah sosial, mereka menilai posisi atau kewenangan penutur. Ketiganya dapat bertemu dalam satu koreksi, tetapi penyelesaiannya berlainan. Penjelasan kosakata mungkin mengatasi kesalahpahaman, sementara ketegangan tentang kepantasan atau status keanggotaan bisa tetap berlangsung.

Pembedaan semantik, pragmatis, dan sosial juga mengubah cara menilai hasil percakapan. Apabila seseorang menjelaskan arti *slang* lalu lawan bicaranya melanjutkan percakapan dengan tepat, ada petunjuk bahwa masalah pemahaman telah teratasi. Apabila lawan bicara tetap menolak penggunaan istilah karena

dianggap menghina, pengetahuan makna mungkin sudah sama, tetapi penilaian kepantasannya berbeda. Dalam perspektif Wittgenstein, aturan tampak pada cara peserta bertindak dan merespons, sehingga penyelidikan perlu mengikuti kelanjutan interaksi. Tanpa bagian itu, kita hanya dapat mengidentifikasi kemungkinan persoalan, belum proses penyelesaiannya.

Aturan penggunaan *slang* menjadi nyata melalui kebiasaan, pembelajaran, dan respons atas ungkapan yang dianggap janggal. Penelitian Discord mendokumentasikan koreksi dalam komunitas, dan kajian TikTok memperlihatkan bagaimana sikap serta afiliasi dinegosiasikan lewat komentar dan emoji. Untuk memahami negosiasi arti *slang* secara khusus, peneliti masih memerlukan rangkaian komentar yang memperlihatkan bagaimana penjelasan atau sanggahan diterima oleh peserta lain.

3.3 Afiliasi dan Pengakuan Identitas Komunitas

Slang dapat menandai identitas ketika penggunaannya mengaitkan seseorang dengan nilai, pengetahuan, dan kebiasaan kelompok. Sebuah ungkapan mungkin menunjukkan kedekatan, kesamaan selera, ataupun jarak dari pihak lain. Bucholtz dan Hall (2005) menjelaskan bahwa identitas terbentuk melalui pengambilan posisi, pilihan bahasa, dan tanggapan sosial. Dengan demikian, penanda keanggotaan baru memperoleh arti dalam situasi ketika orang lain dapat mengenali atau mempermasalahkannya.

Fauzi et al. (2025) menunjukkan fungsi jargon K-Pop bagi solidaritas dan batas simbolik penggemar. Istilah khas merujuk pada pengalaman serta pengetahuan yang akrab bagi anggota, sehingga banyak hal dapat dipahami tanpa penjelasan panjang. Dalam situasi itu, bahasa menjadi sarana berbagi pengalaman sekaligus menampilkan kedekatan terhadap dunia *fandom*.

Afiliasi tidak selalu berbentuk pujian yang seragam. Biri (2023) menemukan bahwa penggemar menggunakan sikap afektif untuk menyatakan keterlibatan, mengkritik, dan mengambil posisi terhadap aktivitas *fandom* pada Twitter, Tumblr, serta Reddit. Kritik terhadap karya yang disukai dapat berlangsung di dalam kelompok yang sama. Karena itu, solidaritas lebih tepat dipahami melalui cara peserta menunjukkan kepedulian dan menanggapi pendapat berbeda.

Wawancara Maros dan Abdul Basek (2022) dengan penggemar K-Pop pengguna Twitter menunjukkan ragam cara mengartikan keanggotaan: mengikuti perkembangan idola, berinteraksi, terlibat dalam dukungan, dan merasa menjadi bagian komunitas. *Slang* merupakan salah satu sarana untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut, tetapi bukan satu-satunya penanda keterlibatan.

Di TikTok, Chairunnisa dan Pawitri (2026) membahas bahasa gaul dan rasa memiliki pada mahasiswa, sedangkan Asdah dan Shafariana (2026) menemukan fungsi identitas dalam penggunaan *slang* serta campur kode di komentar. Muhsyanur et al. (2025) menyoroti pilihan bahasa kreator untuk menjangkau audiens dan menampilkan autentisitas. Ketiganya memperlihatkan cara berbeda menampilkan identitas melalui gaya informal, kedekatan dalam komentar, dan strategi komunikasi kreator. Perbedaan sasaran serta jenis datanya menjaga penafsiran agar sesuai dengan konteks masing-masing.

Prinsip indeksikalitas Bucholtz dan Hall membantu memahami mengapa pilihan kata dapat mengisyaratkan posisi sosial. Ungkapan populer bisa menandakan dukungan ketika dipakai oleh seorang penggemar, tetapi berubah menjadi tiruan atau sindiran dalam situasi lain. Arti identitasnya muncul dari apa yang ditampilkan peserta dan bagaimana orang lain memperlakukan penampilan itu.

Afiliasi ambien dan dialogis menawarkan 2 (dua) cara memahami kedekatan digital. Zappavigna (2011) menunjukkan bahwa evaluasi dan tagar di Twitter dapat mempertemukan orang dengan orientasi nilai serupa. Di TikTok, Zappavigna dan Logi (2025) meneliti keselarasan sikap melalui emoji–teks, sementara Zappavigna dan Logi (2024) menyoroti pertukaran komentar yang secara langsung memperundingkan ikatan sosial. Merasakan kebersamaan melalui penilaian yang sama berbeda dari memperoleh pengakuan lewat tanggapan peserta lain. Dalam studi kasus mengenai strategi kreator TikTok, Hidayat et al. (2025) melaporkan bahwa balasan komentar menjadi sarana komunikasi dua arah dan dapat membantu menjaga kedekatan dengan audiens Generasi Z. Temuan tersebut menjelaskan fungsi balasan dalam hubungan kreator dengan audiens. Untuk menilai perundingan arti *slang* atau pengakuan keanggotaan, diperlukan data tentang isi dan urutan tanggapan antarpengguna.

Pengakuan keanggotaan tampak melalui cara pengguna disapa, diajak terlibat, dibimbing, atau ditolak dalam percakapan. Penelitian Immanuel et al. (2025) tentang komunitas OMORI menunjukkan bagaimana belajar *slang* berkaitan dengan kenyamanan dan penerimaan anggota baru. Sambutan atau pelibatan dalam

kegiatan dapat menguatkan posisi anggota, sementara koreksi mengungkap adanya kebiasaan penggunaan yang harus dipelajari.

Dalam praktik *fandom*, satu ungkapan dapat menjadi tanda kedekatan bagi anggota yang berbagi riwayat kegiatan, tetapi terdengar seperti peniruan bagi peserta yang baru datang. Penilaian itu bukan sifat yang melekat pada kata. Ia muncul karena orang memperhitungkan siapa yang berbicara, pengalaman apa yang dirujuk, dan apakah orang lain menerima cara penutur memperkenalkan dirinya. Kerangka Bucholtz dan Hall (2005) membantu menjelaskan mengapa indeks identitas dapat berubah mengikuti situasi. Dari sini, mempelajari *slang* dan diakui sebagai anggota terlihat sebagai dua proses yang bisa berlangsung bersamaan, tetapi hasilnya tidak selalu sama.

Partisipasi dalam komunitas juga dapat berlangsung secara selektif. Immanuel et al. (2025) melaporkan bahwa sebagian anggota menerima ungkapan kelompok, tetapi sebagian lain menjaga jarak dari *slang* yang kurang sesuai dengan citra dirinya. Pengguna tetap bisa terlibat tanpa meniru semua cara berbicara. Dari perspektif identitas interaksional, pilihan tersebut memperlihatkan bahwa seseorang menjalankan beberapa posisi sosial pada waktu yang sama.

Batas antara anggota dan orang luar pun berubah mengikuti kegiatan. Pengetahuan yang cukup untuk menikmati konten belum tentu sama dengan kecakapan mengorganisasi acara penggemar atau menilai istilah yang sedang diperdebatkan. Penguasaan *slang* dapat memudahkan seseorang ikut berbicara, tetapi penerimaan sosial muncul melalui keterlibatan dan tanggapan anggota lain. Keanggotaan karenanya tidak selalu dapat ditentukan dari kosakata seseorang.

Dengan demikian, penggunaan *slang* dapat mengisyaratkan afiliasi, memperkuat pengalaman bersama, atau menandai jarak sosial. Penanda tersebut menjadi lebih berarti ketika disertai partisipasi dan pengakuan dalam percakapan. Identitas komunitas terbentuk secara relasional dan dapat berubah sesuai kegiatan, sehingga pilihan bahasa perlu dipahami bersama respons orang yang terlibat.

3.4 Implikasi Filosofis Permainan Bahasa

Makna *slang* perlu dijelaskan melalui apa yang dilakukan pengguna dengan sebuah ungkapan. Klasifikasi bentuk kata dan padanan kamus berguna untuk mengenali unsur bahasanya, tetapi belum menerangkan mengapa "*slay*" bisa dipakai sebagai pujian atau mengapa istilah yang sama terasa janggal di lingkungan lain. Wittgenstein (2009, §43) mengajak pembaca memperhatikan pemakaian kata dalam kehidupan berbahasa. Mangion (2011) menguraikan pentingnya tindakan peserta dalam komunikasi. Gagasan ini mengingatkan bahwa memahami *slang* mencakup kecakapan mengenali situasi, nada, dan respons orang lain. Di TikTok, kata muncul bersama gambar, emoji, dan urutan komentar. Simbol visual dapat menguatkan penilaian, melunakkan sindiran, atau menandai ironi, seperti ditunjukkan penelitian mengenai afiliasi melalui emoji. Konteks dengan demikian menjadi bagian dari penjelasan fungsi ujaran, bukan sekadar informasi tambahan sesudah arti kata ditentukan. Penafsiran juga membutuhkan perhatian pada perbedaan aktivitas karena ungkapan yang lazim dalam *fandom* dapat berfungsi lain ketika beredar di luar komunitasnya. Melalui kemiripan keluarga (§§66–67), Wittgenstein memungkinkan perbandingan antarpemakaian tanpa mengandaikan bahwa semuanya berbagi satu ciri yang sama.

Keteraturan penggunaan *slang* berkaitan dengan kemampuan peserta mengenali aturan, sekaligus ruang untuk mengubahnya. Frekuensi sebuah istilah menunjukkan kebiasaan yang berulang, sedangkan tanggapan berupa klarifikasi, koreksi, atau penolakan memperlihatkan bagaimana kebiasaan itu dinilai. Pembahasan mengikuti aturan dalam Wittgenstein (2009, §§199–202) menegaskan perbedaan antara merasa telah memakai ungkapan secara tepat dan mampu mengambil langkah yang dapat diikuti peserta lain. Anggota komunitas mempelajari pemakaian melalui contoh, keterlibatan, dan koreksi, seperti tergambar dalam kajian OMORI. Kecakapan itu juga membuat inovasi mungkin terjadi. Sebuah penyimpangan dapat dipahami sebagai kelucuan atau permainan kata karena orang mengenali kebiasaan yang sedang diolah. Dalam pengertian ini, perubahan *slang* berlangsung di tengah praktik bersama, bukan semata keputusan pribadi. Peters (2022) dan Pukhaev (2023) memperkaya penafsiran mengenai langkah yang dapat diterima dan fungsi perbandingan permainan bahasa. Pemahaman bersama pun berbeda dari persetujuan. Seseorang bisa mengerti maksud sindiran, tetapi tetap menolak kepantasannya. Perselisihan semacam itu menyangkut penilaian sosial, bukan selalu kekurangan pengetahuan kosakata.

Bentuk kehidupan memberi latar bagi pengguna untuk mengenali rujukan dan kebiasaan komunitas, tetapi lingkungan digital jarang memiliki batas yang sepenuhnya tertutup. Seorang penggemar dapat mengikuti beberapa kelompok dengan aturan dan gaya bahasa yang beririsan. Zarębski (2023) membahas keasingan dan

kemungkinan meninjau kebiasaan melalui perjumpaan dengan cara hidup berbeda. Gagasan ini membantu memahami mengapa pendatang dapat mempelajari *slang* sekaligus mempertanyakan cara pemakaiannya. Persoalan ini juga berkaitan dengan identitas. Menguasai istilah kelompok membuka kesempatan berpartisipasi, tetapi pengakuan sebagai anggota bergantung pada cara orang lain menerima keterlibatan tersebut. Koreksi bahasa dapat mengungkap kewenangan sosial, termasuk siapa yang dianggap pantas menilai penggunaan, dan bagaimana peserta menanggapi penilaian itu. Di sini teori Bucholtz dan Hall melengkapi Wittgenstein dengan menjelaskan pengambilan posisi serta pengakuan yang terjadi dalam interaksi. Bagi penelitian komunikasi, refleksi filosofis perlu berangkat dari praktik yang benar-benar didokumentasikan. Brooker et al. (2017) menunjukkan pentingnya memahami keteraturan media sosial menurut penggunanya, dan Hardman (2025) menekankan deskripsi permainan bahasa sebagai kerja filosofis. Dengan demikian, kajian *slang* dapat membedakan memahami arti, menyetujui cara pemakaian, dan menerima identitas penutur tanpa melebur ketiganya menjadi satu proses.

IV. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Pertama, *slang* di TikTok hadir dalam bentuk pemendekan, perubahan bunyi, campur kode, dan pergeseran makna. Dalam komunitas berbasis minat, ungkapan ini berfungsi untuk mengekspresikan emosi, memberi penilaian, bercanda, atau membangun keakraban. Fungsi suatu ungkapan bergantung pada kegiatan, rujukan bersama, dan konteks percakapan.

Kedua, aturan pemakaian *slang* dipelajari melalui partisipasi dan peniruan, dipertahankan melalui pemakaian yang berulang, serta dapat dipersoalkan melalui klarifikasi dan koreksi. Kajian Discord menggambarkan pembelajaran dan koreksi, sementara studi komentar TikTok mendokumentasikan perundingan sikap dan afiliasi. Bukti tentang perundingan arti *slang* dalam utas komunitas Generasi Z di TikTok masih terbatas. Penjelasan arti, keberatan atas fungsi ujaran, dan penilaian kepantasan perlu dibedakan berdasarkan tanggapan peserta.

Ketiga, pilihan *slang* dapat mengisyaratkan afiliasi dan menandai perbedaan posisi dalam komunitas. Pengetahuan atas kosakata membuka peluang untuk berpartisipasi. Pengakuan keanggotaan terbentuk ketika peserta lain menerima atau melibatkan penutur dalam interaksi. Dalam kerangka Bucholtz dan Hall, hubungan itu menjelaskan mengapa penguasaan istilah saja belum cukup untuk menyimpulkan keanggotaan.

Keempat, permainan bahasa Wittgenstein menjelaskan bahwa makna dipahami melalui penggunaan ungkapan dalam suatu kegiatan. Variasi pemakaian dapat dipahami karena peserta memiliki kriteria yang dipelajari bersama dan dapat menilai pemakaian baru melalui respons mereka. Implikasinya bagi kajian komunikasi digital ialah bahwa penafsiran perlu menghubungkan ungkapan dengan tindakan penutur, konteks kegiatan, serta kelanjutan percakapan.

4.2 Saran

Secara teoretis, kajian komunikasi digital dan filsafat bahasa dapat memperjelas hubungan antara arti leksikal, tindakan komunikatif, dan pengakuan sosial dengan membandingkan pemakaian ungkapan yang sama di beberapa komunitas berbasis minat. Perbandingan itu membantu mengidentifikasi kriteria penggunaan yang dipahami bersama dan batas berlakunya dalam tiap komunitas.

Secara metodologis, penelitian berikutnya dapat mendokumentasikan unggahan, komentar awal, dan balasan secara berurutan pada komunitas berbasis minat di TikTok. Tetapkan dasar identifikasi partisipasi Generasi Z, lindungi identitas pengguna, dan telusuri apakah klarifikasi atau koreksi diikuti oleh penyesuaian, sanggahan, atau percakapan yang berhenti. Rancangan ini membantu membedakan perundingan arti dari perselisihan mengenai kepantasan dan pengakuan keanggotaan.

Secara praktis, kreator dan moderator komunitas dapat menanggapi pertanyaan tentang *slang* dengan menjelaskan konteks pemakaiannya. Ketika muncul keberatan, balasan dapat memperjelas apakah persoalannya menyangkut arti ungkapan atau dampaknya terhadap peserta lain. Penggunaan kosakata kelompok saja sebaiknya tidak dijadikan ukuran penerimaan anggota.

REFERENSI

Anandita, A., Suryani, Y., & Yanuarsih, S. (2026). Penggunaan bahasa slang di kalangan Gen Z pada TikTok: Kajian sosiolinguistik. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 9*(2), 258–269. https://doi.org/10.35194/jd.v9i2.6174

Ardiansyah, F., & Sinduwiatmo, K. (2023). TikTok sebagai media personal branding Melinda Rohita. *Jurnal Pustaka Komunikasi, 6*(1), 169–180. https://doi.org/10.32509/pustakom.v6i1.2586

Asdah, A. N., & Shafariana. (2026). Praktik campur kode dan bahasa slang pada kolom komentar TikTok: Kajian sosiolinguistik digital Generasi Z. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya, 5*(3), 117–129. https://doi.org/10.51574/aufklarung.v5i3.5204

Biri, Y. (2023). Affective stance as positioning in an English-speaking online fan community. *Journal of Pragmatics, 215*, 70–83. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2023.07.004

Brooker, P., Dutton, W., & Greiffenhagen, C. (2017). What would Wittgenstein say about social media? *Qualitative Research, 17*(6), 610–626. https://doi.org/10.1177/1468794117713058

Bucholtz, M., & Hall, K. (2005). Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies, 7*(4–5), 585–614. https://doi.org/10.1177/1461445605054407

Chairunnisa, C., & Pawitri, A. (2026). Penggunaan bahasa gaul pada TikTok sebagai representasi identitas sosial Generasi Z: Kajian sosiolinguistik. *Jurnal Sasindo UNPAM, 14*(1), 66–75. https://doi.org/10.32493/sasindo.v14i1.66-75

Dabhita, W. P., Subandowo, D., & Siagiyanto, B. E. (2026). From literal meaning to emotional expressions: A semantic change of emotional slangs in TikTok comments. *Lingual: Journal of Language and Culture, 19*(1). https://doi.org/10.24843/LJLC.2026.v19.i01.p02

Fauzi, A., Fajrin, V., Salsabila, A., & Anjani, A. (2025). Penggunaan jargon sebagai bentuk identitas sosial komunitas K-Pop di media sosial. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 12*(2), 159–166. https://doi.org/10.30595/mtf.v12i2.28224

Goddard, A., & Gillespie, A. (2025). Conversational repairs on Reddit: Widely initiated but often uncompleted. *PLOS ONE, 20*(1), e0316618. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0316618

Hardman, D. (2025). Wittgenstein's method is simple: 'Describe language-games!' *Philosophical Investigations, 48*(2), 222–240. https://doi.org/10.1111/phin.12450

Herring, S. C. (2004). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In S. A. Barab, R. Kling, & J. H. Gray (Eds.), *Designing for virtual communities in the service of learning* (pp. 338–376). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511805080.016

Hidayat, A. R., Mulya, A., Ikram, F. D., & Pratama, D. (2025). Strategi komunikasi content creator di TikTok dalam membangun interaksi dengan audiens Gen Z. *KOMUNIKATA57, 6*(2), 208–215. https://doi.org/10.55122/kom57.v6i2.1827

Immanuel, Y., Luik, J. E., & Tjahyana, L. J. (2025). Communication accommodation strategy among members of the OMORI online community: A case study on the use of semantic shifted slang by Generation Z. *Scriptura, 15*(1), 95–106. https://doi.org/10.9744/scriptura.15.1.95-106

Mangion, C. (2011). *Philosophical approaches to communication*. Intellect. https://intellectdiscover.com/content/books/9781841505022

Maros, M., & Abdul Basek, F. N. (2022). Building online social identity and fandom activities of K-pop fans on Twitter. *3L: Language, Linguistics, Literature, 28*(3), 282–295. https://doi.org/10.17576/3L-2022-2803-18

Masfufah, I., Asrini, H. W., & Saraswati, E. (2026). Language games dalam pemakaian bahasa Indonesia di media sosial TikTok. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia, 9*(1), 364–381. https://doi.org/10.29240/estetik.v9i1.15910

Muhsyanur, M., Sudikan, S. Y., & Murugesan, M. (2025). Linguistic identity negotiation on TikTok: Glocal practices of Indonesian content creators. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra, 20*(2), 85–97. https://doi.org/10.18860/ling.v20i2.32574

Ningrum, A. S., Saleh, A., & Zahira, H. A. (2026). Analisis penggunaan bahasa gaul pada konten YouTube @gofarhilman sebagai bentuk ekspresi mahasiswa komunikasi vokasi IPB 61. *KOMUNIKATA57, 7*(1), 59–64. https://doi.org/10.55122/kom57.v7i1.2162

Oktavianingsih, Y., Pratiwi, D. R., Nasucha, Y., & Assidik, G. K. (2022). Kpopers slang variations in the comments column #ArmyIndonesia and its implications for Indonesian language learning. In *Proceedings of the International Conference of Learning on Advance Education (ICOLAE 2021)* (pp. 284–295). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/assehr.k.220503.026

Peters, M. A. (2022). Language-games philosophy: Language-games as rationality and method. *Educational Philosophy and Theory, 54*(12), 1929–1935. https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1821190

Pukhaev, A. (2023). Understanding Wittgenstein's positive philosophy through language-games: Giving philosophy peace. *Philosophical Investigations, 46*(3), 376–394. https://doi.org/10.1111/phin.12373

Putri, K. A., Muslim, M., & Aminah, R. S. (2026). Resiliensi penggemar Kim Hyun Joong di Indonesia dalam pemulihan citra melalui digital. *Jurnal Pustaka Komunikasi, 9*(2), 298–314. https://doi.org/10.32509/pustakom.v9i2.6950

Rahmah, F. A., & Khasanah, I. (2023). Kreativitas generasi Z menggunakan bahasa prokem dalam berkomunikasi pada aplikasi TikTok. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 6*(3), 827–840. https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i3.675

Sham, N. M. N., Abdul Kadir, Z., Mohamad, F., & Md Johar, E. (2025). Exploring slang dynamics and semantic shifts in digital communication: A study of Generation Z on TikTok. *International Journal of Research and Innovation in Social Science, 9*(24), 497–514. https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.924ILEIID0052

Tasyarasita, A. Z., Duhita, M. E., Yulianti, W., & Yustanto, H. (2023). Ragam bahasa slang oleh remaja Gen Z pada media sosial TikTok (kajian sosiolinguistik). *Translation and Linguistics (Transling), 3*(2), 98–109. https://jurnal.uns.ac.id/transling/article/view/74673

Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical investigations* (G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker, & J. Schulte, Trans.; P. M. S. Hacker & J. Schulte, Eds.; 4th ed.). Wiley-Blackwell. (Original work published 1953).

Zappavigna, M. (2011). Ambient affiliation: A linguistic perspective on Twitter. *New Media & Society, 13*(5), 788–806. https://doi.org/10.1177/1461444810385097

Zappavigna, M. (2026). Emoji as resources for negotiating affiliation and taste in TikTok comments. *Internet Pragmatics*. Advance online publication. https://doi.org/10.1075/ip.00144.zap

Zappavigna, M., & Logi, L. (2024). Dialogic affiliation: The role of emoji in negotiating social bonds. In *Emoji and social media paralanguage* (pp. 135–165). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781009179829.007

Zappavigna, M., & Logi, L. (2025). How emoji make meaning and enact ambient affiliation: A social semiotic account of emoji-text relations in TikTok comments. *Social Semiotics, 35*(4), 617–637. https://doi.org/10.1080/10350330.2024.2389520

Zarębski, T. (2023). Fictitious language games, otherness, and philosophy of education: A view on the later Wittgenstein. *Studies in Philosophy and Education, 42*, 323–336. https://doi.org/10.1007/s11217-022-09867-z