 <p>ARKANA Jurnal Komunikasi dan Media</p>	<p>Link : https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/arkana</p> <p>Volume : 04</p> <p>Nomor : 02</p> <p>Bulan : Desember</p> <p>ISSN (online) : 2962-1917</p> <p>DOI : https://doi.org/10.62022/3nz29q58</p>
--	--

ANALISIS PENGGUNAKAN BAHASA SLANG PADA AKUN YOUTUBE GAMING WINDAH BASUDARA

Ikhlasia Kinan Kusmana¹
Nabila Azwa Shahira²
Bastian Mulki³
Siti Nurfitriani⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: ikhlasiakinan2446@gmail.com

Article History: Received:21-Oktober-2025, Revised:17-November-2025, Accepted:21-Desember-2025

ABSTRAK

Dalam era digital, smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sumber hiburan, terutama melalui konten gaming yang semakin diminati. Penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan bahasa gaul atau slang dalam konten *YouTube gaming* milik Windah Basudara, seorang kreator yang populer di kalangan generasi muda dengan lebih dari 14,5 juta *subscriber*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena penggunaan bahasa slang dalam konten video. Fokus penelitian ini adalah memahami bagaimana istilah-istilah slang yang digunakan oleh Windah Basudara, seperti *copong*, *amonali*, *amolali*, dan sebagainya, membentuk dinamika interaksi antara kreator dan penonton, khususnya remaja dan anak-anak. Selain sebagai elemen hiburan, bahasa slang tersebut berfungsi sebagai identitas komunitas yang menciptakan rasa keterikatan dan kebersamaan di antara penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa gaul atau slang yang digunakan, seperti *copong*, *capculacay*, *pembaik*, *poroba*, hingga variasi kata *anomali* seperti *amonali*, *alomali*, *alolami*, *amolali*, dan *amonalus*, adalah bentuk spontanitas kreatif Windah Basudara dalam menciptakan kata-kata baru yang relevan dengan konteks permainan yang dimainkan dan membangun interaksi dengan penontonnya. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi dan identitas di era media sosial, serta dampaknya terhadap perkembangan cara berkomunikasi di kalangan generasi muda. Temuan ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh bahasa digital terhadap budaya komunikasi di masyarakat modern. Namun, perlu ada kesadaran untuk mengimbangi penggunaan bahasa informal ini dengan tetap mengapresiasi dan menggunakan bahasa formal dalam situasi yang sesuai.

Kata kunci :

Bahasa Slang, Windah Basudara, Youtube

ABSTRACT

In the digital era, smartphones are not only used as a means of communication but also as a source of entertainment, especially through gaming content that is increasingly in demand. This study focuses on the analysis of the use of slang in YouTube gaming content owned by Windah Basudara, a creator who is popular among the younger generation with more than 14.5 million subscribers. The research method used is descriptive qualitative, which allows researchers to describe and analyze the phenomenon of the use of slang

in video content. The focus of this study is to understand how slang terms used by Windah Basudara, such as copong, amonali, amolali, and so on, shape the dynamics of interaction between creators and viewers, especially teenagers and children. In addition to being an entertainment element, the slang language functions as a community identity that creates a sense of attachment and togetherness among viewers. The results of the study show that the slang used, such as copong, capculacay, pembaik, poroba, to variations of anomalous words such as amonali, alomali, alolami, amolali, and amonalus, are forms of Windah Basudara's creative spontaneity in creating new words that are relevant to the context of the game being played and building interaction with the audience. This study provides insight into the importance of language as a means of communication and identity in the era of social media, as well as its impact on the development of communication methods among the younger generation. These findings are expected to be the basis for further research on the influence of digital language on communication culture in modern society. However, there needs to be awareness to balance the use of this informal language by continuing to appreciate and use formal language in appropriate situations.

Keywords :

Slang, Windah Basudara, Youtube

PENDAHULUAN

Penggunaan smartphone telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di era digital ini. Smartphone tak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pendidikan, bisnis, dan hiburan di dunia maya. Suguhan konten-konten menari dan kemudahan akses media hiburan menjadi faktor utama dalam meningkatkan penggunaan smartphone, dengan berbagai aplikasi yang menawarkan hiburan seperti video streaming, game, musik dan media sosial salah satunya adalah *YouTube*.

Konten gaming menjadi salah satu penarik perhatian generasi muda, berisikan sang kreator menayangkan dirinya sedang bermain sebuah game sambil melemparkan lelucon singkat. Banyak sekali konten kreator atau gamers yang menggunakan dan memunculkan istilah baru dalam bahasa gaul yang terkadang sulit dipahami dan bisa juga memiliki arti yang kurang baik. Penggunaan bahasa ini membuat para penonton mereka terutama remaja dan anak-anak banyak yang mengikuti dan menggunakan bahasa gaulnya tanpa mengetahui terlebih dahulu tentang maknanya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan bahasa slang pada akun *Youtube gaming* Windah Basudara. Penggunaan gaya bahasa yang unik melalui akun *YouTube* Windah Basudara berdampak pada trend media sosial. Pemilihan akun Windah Basudara berdasarkan pada popularitasnya yang tinggi di kalangan generasi muda, dibuktikan dengan jumlah subscriber yang mencapai 14,5 juta dan video *live streaming*nya yang sering kali menjadi trending di media platform *youtube*. Selain itu, keunikan gaya bahasa yang digunakan menjadikannya sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji.

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan gaya bahasa pada akun *Youtube* Windah Basudara pernah dilakukan oleh Yosephine M., Juniar A., Arya I., Muhantyo R., Oktavia R., Eni Nurhayati (2023) “Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa kata-kata kasar yang terlontarkan pada video live streaming yang di unggah pada akun *Youtube* Windah Basudara mempengaruhi perilaku dan kesehatan mental individu pada anak dibawah umur. Penelitian tersebut hanya berfokus pada dampak dari penggunaan bahasa terhadap anak dibawah umur. Sedangkan, pada penelitian kami akan mengambil pendekatan yang berbeda dengan menganalisis secara mendalam penggunaan bahasa gaul atau slang yang khas pada konten gaming *Youtube* Windah Basudara. Fokus penelitian kami adalah untuk memahami bagaimana pemilihan kata dan gaya popularitasnya yang lebih mendalam tentang daya tarik kontennya.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan diksi dalam konten Youtube Sherly Annavita pernah dilakukan oleh Al Rifa R., Sri P., Agoes H., (2023) “Analisis Penggunaan Bahasa Slang pada Konten Youtube TS Media “Shenina Cinnamon : Harusnya Sesama Perempuan Saling Support”. menemukan adanya penggunaan bahasa gaul/slang. Jumlah bahasa gaul/slang yang penulis temukan dalam konten YouTube TS Media yang berjudul “Shenina Cinnamon: Harusnya Sesama Perempuan Saling Support” ini sebanyak 20 kata dan objek penelitian disini adalah Shenina Cinnamon. Sedangkan pada penelitian kami terfokus pada analisis bahasa gaul atau slang pada akun *Youtube Gaming Windah Basudara*.

Tujuan dari penelitian kami adalah menganalisis penggunaan gaya bahasa slang yang khas pada konten gaming di akun *Youtube Windah Basudara*, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi cara komunikasi dan interaksi dengan penonton, terutama remaja dan anak-anak. Adapun metode yang kami gunakan pada penelitian ini berupa metode penelitian deskriptif kualitatif yang menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif bertujuan untuk melakukan pemahaman terhadap suatu permasalahan yang dialami oleh subjek penelitian yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan ke dalam wujud bahasa dan kata-kata yang dibantu oleh berbagai macam metode ilmiah. Dalam penelitian deskriptif kualitatif, peneliti menganalisis dan mendeskripsikan suatu fenomena, lalu menyajikan kebenaran (fakta) dengan sistematis. Hal ini bertujuan agar data penelitian mudah dipahami dan disimpulkan. Kaitannya dalam penelitian ini, peneliti menganalisis dan mendeskripsikan data berupa penggunaan diksi yang digunakan pada akun *Youtube gaming Windah Basudara*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah proses penelitian, pengumpulan data empiris, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan hasil akhir penulisannya menggunakan perhitungan non numerik, bersifat deskriptif, observasi, interview mendalam, analisis isi, cerita (narasi), jurnal dan angket terbuka. (Rukminingsih et al., 2020) Penelitian deskriptif yaitu menjelaskan penemuannya sebagaimana yang diamati. (Rukminingsih et al., 2020). Hasil penelitian ini berbentuk informasi deskriptif berupa uraian ataupun interpretasi dalam penggunaan bahasa slang yang dibuat oleh Windah Basudara. Sampel data dari penelitian ini berupa rekaman video live streaming yang terdapat di akun youtube Windah Basudara dari November 2023—April 2024.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, yaitu dengan mengamati secara langsung penggunaan bahasa gaul atau slang dalam video live streaming dan mencatat konteks penggunaannya, interaksi, dan respon dari penontonnya. Kami menganalisis penggunaan bahasa slang dan mengidentifikasi istilah-istilah yang digunakan serta tujuan komunikasinya. Selain itu, komentar atau live chat dari penonton kami gunakan untuk memperkuat analisis. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai fenomena penggunaan bahasa slang yang digunakan oleh Windah Basudara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa kata-kata gaul atau slang yang sering dilontarkan oleh Windah Basudara yang diambil dari beberapa video atau live streaming yang di upload di channelnya yaitu kata-kata slang yang terucap dari mulut Windah Basudara mungkin hanya spontan atau karena kebiasaan yang Windah Basudara lakukan di kehidupan sehari hari dan kata-kata slang tersebut terbawa dalam videonya atau dalam live

streamingnya. Pada bagian ini berisi pemaparan mengenai penggunaan bahasa slang dalam konten Youtube Windah Basudara. Penggunaan gaya bahasa slang ini berfungsi untuk hiburan bagi para penontonnya. Hal ini berbentuk ucapan dan ekspresi yang digunakan saat menggunakan bahasa slang ini. Bahasa gaul atau slang buatan Windah Basudara ini sering kali diucapkan di kalangan remaja khususnya pengguna platform youtube oleh komunitas tertentu atau di daerah tertentu untuk pergaulan. Penggunaan bahasa gaul/slang ini dapat membuat kita terlihat lebih akrab dengan lawan bicara kita karena bahasa gaul/slang ini lebih mudah dipahami dan lebih santai untuk didengarkan khususnya pada kaum remaja. Penggunaan bahasa gaul/slang pada watsapp ini selain untuk menarik minat pembaca, juga untuk membuat pembaca tidak merasa bosan ketika membaca cerita tersebut karena apabila menggunakan bahasa yang terlalu formal, pembaca akan bosan dan sulit memahami. (Putri et al., 2023).

Penggunaan bahasa slang oleh Windah Basudara memiliki dampak signifikan terhadap tren di media sosial. Gaya bahasa yang unik dan kreatif ini menarik perhatian generasi muda, sekaligus memicu tren baru dalam komunikasi digital. Selain itu, bahasa slang juga berfungsi sebagai simbol identitas kelompok. Remaja dan anak-anak sering menggunakan istilah-istilah tersebut untuk meningkatkan rasa kebersamaan dan solidaritas di antara komunitas gaming. Lebih dari itu, penggunaan bahasa slang oleh kreator seperti Windah mampu meningkatkan interaksi antara kreator dan penonton. Dengan gaya bahasa yang humoris dan akrab, penonton merasa lebih dekat dengan kreator, menciptakan hubungan yang lebih personal dan hangat. Penggunaan bahasa slang yang dibuat Windah Basudara berbelit-belit dan aneh, tetapi terdengar lucu bagi penontonnya. Berdasarkan dalam konten Youtube Windah Basudara pada bulan November 2023—Juli 2024 ditemukan 10 data yang merupakan bahasa slang. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

Makna bahasa slang pada Akun Youtube Windah Basudara

Data 1: Copong

“... udah gua duga bakal ada jumpscare lagi, ada copong lagi jumpscare guys”

Pada menit 18:02 Windah Basudara mengucapkan kata copong pada saat bermain game berjudul *The Forgotten Village of Gondomayit*, ia terkejut melihat penampakan pocong yang bergelantung di atap rumah. Istilah copong digunakan sebagai bahasa unik dan kreatif untuk merujuk pada pocong, yaitu sosok hantu khas Indonesia yang identik dengan balutan kain putih yang diikat pada bagian tubuh tertentu, serta wajah yang sering digambarkan berwarna hitam atau merah.

Windah mengucapkan kata copong secara spontan dengan menukar kata dari pocong. Penggunaan kata copong lebih dominan dalam situasi tertentu, khususnya dalam konteks hiburan, seperti saat Windah Basudara bermain game dengan tema horor. Kata copong tidak ditemukan dalam KBBI, bentuk copong diubah dengan memindahkan beberapa katanya. Perubahan kata ini bertujuan untuk menciptakan bahasa yang unik dan membangun kesan humor agar lebih akrab kepada penontonnya. Selain digunakan untuk menghibur, penggunaan kata copong memiliki efek negatif dalam perkembangan bahasa Indonesia. Kata copong termasuk bahasa informal, jika penggunaan bahasa informal secara berlebihan dapat membuat pengguna, terutama generasi muda kurang terbiasa dengan tata bahasa yang baku dan beresiko menciptakan kebingungan jika diterapkan di luar konteks hiburan. Fenomena seperti ini menunjukkan bahwa bahasa Indonesia terus berkembang sesuai zaman.

Data 2 : Capculacay

“... guys ada AAAA capculacay oh my god OMG”

Pada menit 19:02 Windah Basudara mengucapkan kata capculacay pada saat bermain game berjudul *The Forgotten Village of Gondomayit*. Ia terkejut melihat penampakan capculacay disebut sebagai hantu kuyang. Capculacay berwujud kepala manusia dengan isi tubuh yang menempel tanpa kulit dan anggota badan yang dapat terbang. Perubahan kata capculacay adalah sebuah spontanitas yang dilakukan oleh Windah Basudara untuk mengubah suasana tegang menjadi humor bagi penontonnya. Windah Basudara mengaitkan capculacay dengan sosok kuyang, namun capculacay tidak terdapat dalam KBBI karena sebutan ini hanya diucapkan oleh Windah Basudara untuk menghibur penontonnya. Jika kata capculacay digunakan di luar konteks hiburan dan di luar komunitas penontonnya akan menciptakan kebingungan. Penggunaan kata capculacay menunjukkan adanya dinamika bahasa Indonesia dalam era digital dan adaptasi dari kebutuhan hiburan modern. Spontanitas ini menjadi penting untuk menarik perhatian penontonnya. Penggunaan istilah slang ini dapat menggeser bahasa formal terutama di media digital, namun penting untuk menjaga identitas budaya dan menjaga keseimbangan dengan mempromosikan penggunaan bahasa Indonesia yang baku agar perkembangan bahasa tidak hanya menjadi sekedar tren, tetapi juga mendukung pelestarian budaya.

Data 3 : Pembaik

“... wah itu gak mungkin pembaik si mukanya begitu gak mungkin pembaik gak sih guys?”

Pada menit 56:59 Windah Basudara mengucapkan kata pembaik pada saat bermain game berjudul *Zoonomaly*. Ia melihat sebuah makhluk besar berwajah aneh dan tubuhnya tidak wajar mendekatinya. Kata Pembaik dapat diartikan sebagai makhluk yang memiliki sifat baik; seseorang individu yang terbiasa melakukan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini Windah Basudara mengatakan makhluk ini bukan pembaik yang dapat diartikan makhluk ini tidak memiliki sifat baik dilihat dari wujudnya. Kata pembaik tidak ditemukan dalam KBBI sebagai bentuk baku. Kata ini merupakan hasil dari kreasi bahasa oleh Windah Basudara, yang menciptakan istilah tersebut untuk humor dan ekspresi dalam konteks permainan game yang sedang dimainkan. Secara etimologis pembaik bisa ditafsirkan sebagai orang atau makhluk yang melakukan kebaikan, yang berasal dari kata “baik”. Windah Basudara membentuk kata pembaik berdasarkan kata “penjahat” dan secara tidak sengaja melakukan kesalahan dalam pengucapannya menjadi “pemjahat”. Hal yang sama dilakukan dengan kata sinonim dari kata jahat, yaitu baik. Penggunaan kata slang pembaik ini membuat penonton Windah Basudara terhibur dan terasa lebih dekat dengan komunitasnya. Pemaknaan kata pembaik sesuai dengan konteks kata “baik” yang digunakan sehari-hari.

Data 4 : Poroba

“... siapa yang ada poroba, poroba laut guys?”

Pada menit ke 7:31 Windah Basudara mengucapkan kata poroba pada saat bermain game berjudul *Zoonomaly*. Ia melihat monster di laut dalam yang tepat berada di bawahnya. Kata poroba bermakna perasaan takut berlebihan yang dialami seseorang terhadap situasi atau objek tertentu atau yang dimaksud dengan *Thalassophobia*. Ketika

ia berada di atas laut dengan potensi jatuh ke dalam air yang penuh monster, secara spontan Windah Basudara menanyakan kepada penontonnya apakah ada yang menderita phobia tersebut atau merasakan perasaan takut saat menyaksikannya berada di atas laut. Kata poroba tidak terdaftar dalam KBBI dan tidak sesuai dengan standar bahasa Indonesia yang baku, kata ini memiliki tujuan yang jelas dalam konteks hiburan, yaitu menciptakan suasana humoris dan mempererat antara kreator dengan penontonnya. Pembentukan kata poroba adalah penggabungan atau modifikasi dari istilah “fobia” yang ada dalam KBBI, yaitu ketakutan yang sangat berlebihan terhadap benda atau keadaan tertentu yang dapat menghambat kehidupan penderitanya. Windah menciptakan istilah ini untuk menggambarkan Thalassophobia, yaitu ketakutan terhadap laut yang bisa dialami seseorang, dengan situasi yang memicu ketakutan lebih dalam, seperti berada di atas laut yang penuh dengan monster dalam game. Meski kata poroba tidak terdaftar dalam KBBI, maknanya cukup sesuai dengan makna “fobia” itu sendiri, khususnya yang berkaitan dengan laut. Windah Basudara menggunakan istilah ini secara spontan untuk mendambah unsur humor. Dampak penggunaan bahasa slang poroba ini menambah keseruan bagi penontonnya, jika digunakan dalam konteks di luar hiburan dan di luar komunitas penonton Windah Basudara akan menimbulkan kebingungan.

Data 5 : Lobongphobia

“... ketakutan akan bolong-bolong guys, lobongphobia lobongphobia ya”

Pada menit 15:48 Windah Basudara mengucapkan kata lobongphobia pada saat bermain game berjudul That’s Not My Neighbor. Ia melihat ada kejanggalan pada karakter yang ada di dalam game tersebut, yaitu terdapat banyak lubang di area wajah karakter tersebut. Kata lobongphobia yang dimaksud adalah tryphobia yang bermakna fobia atau rasa takut terhadap objek atau gambar yang berlubang banyak. Sebuah kondisi psikologis yang menggambarkan rasa takut atau ketidaknyamanan ekstrem terhadap pola lubang yang berulang. Penggunaan kata lobongphobia menunjukkan gaya komunikasi Windah Basudara yang khas, yaitu memadukan humor dengan penyampaian istilah yang menjadi hiburan bagi para penontonnya. Kata lobongphobia tidak terdaftar dalam KBBI, karena kata ini merupakan kreasi bahasa yang diciptakan oleh Windah Basudara yang berasal dari gabungan dua kata “lobong” atau yang dimaksud adalah lubang dan “phobia” yang dimaksud adalah fobia. Kata lobongphobia sesuai dengan definisi tryphobia, yang menggambarkan rasa takut terhadap pola berlubang. Windah dengan sengaja menciptakan istilah baru ini untuk merujuk pada kondisi yang umum dikenal secara psikologis, namun dengan cara yang lebih humoris dan mudah diterima penontonnya.

Meskipun kata lobongphobia bukanlah kata baku, namun maknanya jelas dan dapat dimengerti apalagi dengan gambaran konteks game yang sedang dimainkan. Windah menyampaikan makna fobia ini dengan cara yang lebih ringan dan mengundang tawa bagi penontonnya. Penggunaan kata lobongphobia hanya dimengerti oleh komunitas penonton Windah Basudara, jika dibawakan di luar konteks hiburan dan formal akan menimbulkan kebingungan, namun dalam konteks informal dan hiburan istilah ini memberi warna baru dan menciptakan interaksi yang lebih menyenangkan sebagai bahan candaan.

Data 6 : Amonali

“... what just happen men, apakah ini amonali guys amonali moderator guys, guys apakah ini salah satu dari amonali?”

Pada menit ke 28:28 Windah Basudara mengucapkan kata amonali pada saat bermain game berjudul Route 8. Ia melihat keanehan yang terjadi di dalam komentar saat melakukan live streaming, terdapat pesan spam yang dilakukan oleh salah satu moderatornya yang bernama Andre Gaming. Melihat kejadian tersebut Windah Basudara bingung dan menanyakan kepada penonton apakah dia memiliki moderator bernama Andre Gaming dan menyebutnya sebagai amonali. Amonali adalah bahasa slang dari kata anomali yang menurut KBBI adalah sebuah ketidaknormalan, penyimpangan dari normal. Kata amonali dibuat oleh Windah Basudara secara spontan dengan menukar posisi kata dari anomali untuk menghibur penontonya. Kata amonali kini menjadi ciri khas dari youtuber Windah Basudara. Kata amonali yang diucapkan tidak terdaftar dalam KBBI, karena kata ini adalah kreasi baru yang diucapkan Windah Basudara secara spontan dan modifikasi dari kata “anomali”. Meskipun tidak terdaftar dalam KBBI kata amonali bermakna sesuai dan cukup jelas karena pembentukannya hanya dengan mengubah kata-kata yang terdapat dalam kata “anomali”. Windah Basudara mengucapkan amonali secara spontan untuk membuat situasi menjadi lebih lucu dan terkesan humoris bagi penontonya. Dengan mengucapkan kata ini Windah Basudara mengembangkan ciri khas bahasa yang menjadi identitas dirinya dan identitas konten yang dibuatnya. Kata amonali digunakan secara konsisten oleh Windah Basudara, kata ini menjadi populer tak hanya dikalangan penontonya saja, tetapi juga di kalangan publik. Kata amonali ini menjadi trend dikalangan remaja khususnya pengguna media sosial Tiktok sebagai bahan dari kosakata slang mereka.

Penggunaan kata amonali berperan dalam perkembangan bahasa gaul atau slang dalam bahasa digita. Dengan menggabungkan kreativitas dan humor dalam bahasa sehari-hari, Windah Basudara berkontribusi pada perkembangan bahasa Indonesia dalam ranah informal. Walaupun bahasa slang amonali bisa memperkaya percakapan informal, ada resiko jika penggunaan slang ini berlebihan, audiens bisa terbiasa menggunakan kata-kata yang tidak sesuai dengan aturan bahasa yang baku dan berpotensi mengurangi penguasaan bahasa Indonesia formal. Pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan bahasa gaul atau slang dengan bahasa baku agar tidak mengurangi kemampuan berkomunikasi formal di konteks lain.

Data 7 : Alomali

“... wah ini udah pasti alomali sih kok ada muka bayi disitu guys”

Pada menit ke 20:11 Windah Basudara mengucapkan kata alomali pada saat bermain game yang berjudul Midnight Monitor : Aldercourt. Game ini berkonsep mencari anomali atau keanehan yang bertema horor. Windah Basudara mengatakan alomali saat melihat keanehan yaitu kepala bayi besar menempel di dinding yang ada pada game tersebut. Amolali adalah bahasa slang dari kata anomali yang dibuat oleh Windah Basudara untuk menghibur penontonya. menurut KBBI anomali adalah sebuah ketidaknormalan, penyimpangan atau keanehan. Kata alomali kini menjadi ciri khas dari youtuber Windah Basudara. Kata alomali yang diucapkan oleh Windah Basudara tidak terdaftar dalam KBBI, karena kata ini adalah kreasi baru yang dimodifikasi secara spontan dari kata “anomali”. Windah Basudara menciptakan kata ini dengan menukar posisi dari suku kata dalam kata “anomali”, yang bertujuan untuk memberikan nuansa yang lebih santai, humoris, dan menghibur.

Meskipun tidak terdaftar dalaam KBBI, makna dari kata alomali cukup jelas karena memiliki arti ketidaknormalan atau penyimpangan dari keadaan yang biasa. Penggunaan kata ini tetap sesuai dengan konsep dasar kata “anomali”, tetapi dengan pembawaan yang lebih ringan dan mengundang tawa. Kata ini menjadi cara spontan

untuk mengekspresikan ketidaknormalan yang terjadi dalam game tanpa terkesan serius. Kata ini berfungsi untuk mengurangi ketegangan, terutama karena game yang dimainkan bertema horor dengan menyisipkan humor agar suasana menjadi lebih santai. Kata alolami menyebar dengan cepat ke komunitas digital yang lebih luas, sehingga kata ini menjadi trending dan membuat identitas bagi Windah Basudara dan konten-kontennya. Dalam konteks bahasa Indonesia, kata ini memperkaya kosakata informal, tetapi penggunaannya harus seimbang agar tidak menggeser pemahaman terhadap bahasa baku.

Data 8 : Alolami

“Kembali lagi bersama aku di sebuah game alolami bertemakan jepang yang berjudul Mayonaka 10 Chrome”

Pada menit ke 00:12 Windah Basudara mengatakan alolami saat memulai live streaming-nya yang berjudul Mayonaka 10 Chome. Alolami adalah bahasa slang lain dari kata anomali yang menurut KBBI adalah sebuah ketidaknormalan, penyimpangan dari normal. Kata alolami dibuat oleh Windah Basudara untuk menghibur penontonnya. Kata ini, yang memiliki bahasa slang dengan kata anomali, memberikan kesan humoris dan ringan terhadap ide keanehan atau ketidaknormalan yang biasanya memiliki arti serius. Dengan memasukkan kata alolami, Windah menunjukkan kemampuan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan akrab sekaligus memperkuat identitasnya sebagai kreator yang menggabungkan bahasa yang tidak konvensional dengan hiburan. Kata alolami yang diucapkan oleh Windah Basudara tidak terdaftar dalam KBBI, karena kata ini adalah kreasi baru yang dimodifikasi secara spontan dari kata “anomali”. Windah Basudara menciptakan kata ini dengan menukar posisi dari suku kata dalam kata “anomali”, yang bertujuan untuk memberikan nuansa yang lebih santai, humoris, dan menghibur.

Meskipun tidak terdaftar dalam KBBI, makna dari kata alolami cukup jelas karena memiliki arti ketidaknormalan atau penyimpangan dari keadaan yang biasa. Penggunaan kata ini tetap sesuai dengan konsep dasar kata “anomali”, tetapi dengan pembawaan yang lebih ringan dan mengundang tawa. Kata ini menjadi cara spontan untuk mengekspresikan ketidaknormalan yang terjadi dalam game tanpa terkesan serius. Kata ini berfungsi untuk mengurangi ketegangan, terutama karena game yang dimainkan bertema horor dengan menyisipkan humor agar suasana menjadi lebih santai. Kata alolami menyebar dengan cepat ke komunitas digital yang lebih luas, sehingga kata ini menjadi trending dan membuat identitas bagi Windah Basudara dan konten-kontennya. Dalam konteks bahasa Indonesia, kata ini memperkaya kosakata informal, tetapi penggunaannya harus seimbang agar tidak menggeser pemahaman terhadap bahasa baku.

Data 9 : Amolali

“... sudah lama kita tidak bermain amolali dan ini sudah saatnya kita kembali ke akarnya yaitu Mayonaka”

Pada menit ke 00:25 Windah Basudara mengucapkan kata amolali saat bermain game yang berjudul Mayonaka 10 Chome. Kata amolali adalah bahasa slang lain dari kata anomali yang dibuat oleh Windah Basudara untuk menghibur penontonnya. Menurut KBBI, anomali berarti sebuah ketidaknormalan, penyimpangan dari normal. Pilihan kata ini tidak hanya menambahkan elemen humor dan kreativitas dalam

interaksinya dengan penonton, tetapi juga memperkuat hubungan emosional dengan audiensnya melalui penggunaan istilah unik yang khas gaya bahasanya. Kata amolali yang diucapkan oleh Windah Basudara tidak terdaftar dalam KBBI, karena kata ini adalah kreasi baru yang dimodifikasi secara spontan dari kata “anomali”. Windah Basudara menciptakan kata ini dengan menukar posisi dari suku kata dalam kata “anomali”, yang bertujuan untuk memberikan nuansa yang lebih santai, humoris, dan menghibur. Meskipun tidak terdaftar dalam KBBI, makna dari kata amolali cukup jelas karena memiliki arti ketidaknormalan atau penyimpangan dari keadaan yang biasa. Penggunaan kata ini tetap sesuai dengan konsep dasar kata “anomali”, tetapi dengan pembawaan yang lebih ringan dan mengundang tawa. Kata ini menjadi cara spontan untuk mengekspresikan ketidaknormalan yang terjadi dalam game tanpa terkesan serius. Kata ini berfungsi untuk mengurangi ketegangan, terutama karena game yang dimainkan bertema horor dengan menyisipkan humor agar suasana menjadi lebih santai. Kata amolali menyebar dengan cepat ke komunitas digital yang lebih luas, sehingga kata ini menjadi trending dan membuat identitas bagi Windah Basudara dan konten-kontennya. Dalam konteks bahasa Indonesia, kata ini memperkaya kosakata informal, tetapi penggunaannya harus seimbang agar tidak menggeser pemahaman terhadap bahasa baku.

Data 10 : Amonalus

“... kalo gak ada amonalus belok kanan, ok let's do it bro, let's do it guys.



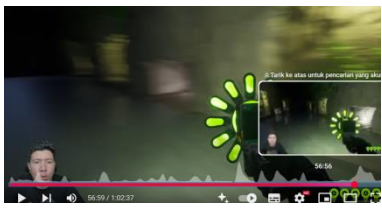
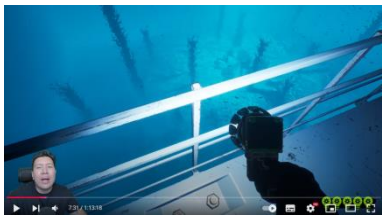
Pada menit ke 03:09 Windah Basudara mengucapkan amonalus saat bermain game yang berjudul Mayonaka 10 Chome. Kata amonalus adalah bahasa slang lain dari kata anomali yang dibuat oleh Windah Basudara untuk menghibur penontonnya. Kata Anomali berarti sebuah menurut KBBI anomali berarti ketidaknormalan, penyimpangan dari normal. Dalam konteks ini Windah menggunakan kata amonalus saat membaca perintah dalam game tersebut yang bertuliskan “Currently, anomalous phenomena are being reported in Mayonaka Town. If you encounter an anomaly, do not approach it and turn left. if there is no anomaly turn right”. Windah mengatakan amonalus secara spontan mengubah pengucapan anomali menjadi amonalus. Kata amonalus yang diucapkan oleh Windah Basudara tidak terdaftar dalam KBBI, karena kata ini adalah kreasi baru yang dimodifikasi secara spontan dari kata “anomali”.

Anomalous adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata dasar "anomaly", yang berarti keanehan, ketidaknormalan, atau sesuatu yang menyimpang dari aturan, pola, atau norma yang biasa. Namun, dalam konteks ini Windah Basudara mengucapkan kata amonalus dengan humor dan sesuai dengan gaya komunikasi Windah Basudara yang sering kali memplesetkan kata “anomali” dan menjadi salah satu dari kumpulan kata plesetan. Windah Basudara sering memodifikasi kata secara spontan, menciptakan plesetan tanpa persiapan khusus, dan biasanya menjadi respon situasi dalam game. Meski bentuk katanya diubah, kata amonalus tetap mempertahankan inti makna “anomali”, yaitu sesuatu yang tidak normal, menyimpang, atau aneh. Kata amonalus menyebar dengan cepat ke komunitas digital yang lebih luas, sehingga kata ini menjadi trending dan membuat identitas bagi Windah Basudara dan konten-kontennya. Dalam konteks bahasa Indonesia, kata ini memperkaya kosakata informal, tetapi penggunaannya harus seimbang agar tidak menggeser pemahaman terhadap bahasa formal.



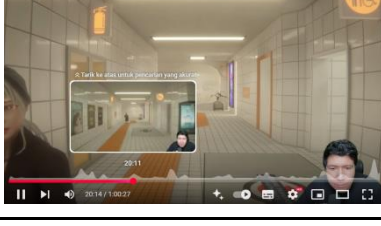
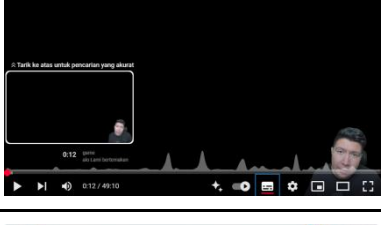
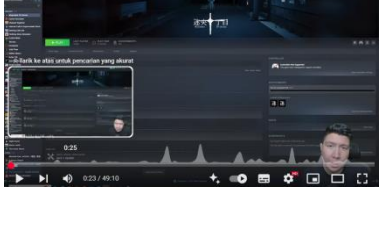
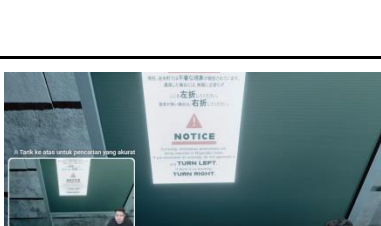
Analisi Bahas Slang Windah Basudara

Beberapa kata-kata gaul atau slang yang sering dilontarkan oleh Windah Basudara yang diambil dari beberapa video atau live streaming yang di upload di channelnya yaitu kata-kata slang yang terucap dari mulut Windah Basudara mungkin hanya spontan atau karena kebiasaan yang Windah Basudara lakukan di kehidupan sehari hari dan kata-kata slang tersebut terbawa dalam videonya atau dalam live streamingnya. Berikut ini dilampirkan tabel berisikan kata-kata slang yang digunakan Windah Basudara di dalam akun YouTubanya.

Tabel 1. Analisis bahasa slang pada akun youtube Windah Basudara

No	Judul Video	Tanggal Upload	Gambar	Penjelasan
1.	MISTERI DESA MENGERIKAN DI YOGYAKARTA! The Forgotten Village of Gondomayit	3 November 2023		Pada menit 18:02 Windah Basudara mengucapkan kata “Copong”: hantu berasal dari Indonesia yang dibalut kain berwarna putih dan diikat, biasanya mukanya berwarna hitam atau merah
2.	MISTERI DESA MENGERIKAN DI YOGYAKARTA! The Forgotten Village of Gondomayit	3 November 2023		Pada menit 19:02 Windah Basudara mengucapkan kata “Capculacay”: hantu yang berasal dari Indonesia yang bernama kuyang. Berwujud kepala manusia dengan isi tubuh yang menempel tanpa kulit dan anggota badan yang dapat terbang.
3.	HOROR KEBUN BINATANG YANG VIRAL DI TIKTOK AKHIRNYA RILIS! Zoonomaly GAMEPLAY #1	7 Maret 2024		Pada menit 56:59 Windah Basudara mengucapkan kata “Pembaik”: Orang yang mempunyai sifat baik; seseorang individu yang terbiasa melakukan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.
4.	INILAH RAJA KEBUN BINATANG HOROR YANG VIRAL DI TIKTOK! Zoonomaly TAMAT	10 Mar 2024		Pada menit ke 7:31 Windah Basudara mengucapkan kata “Poroba”: Perasaan takut berlebihan yang dialami seseorang terhadap situasi atau objek tertentu.

“Analisis Penggunaan Bahasa Slang pada Akun Youtube Gaming Windah Basudara”

5.	DIA TETANGGAKU ATAU DOPPELGANGER! That's Not My Neighbor	18 Maret 2024		Pada menit 15:48 Windah Basudara mengucapkan kata “Lobongphobia”: Ketakutan akan bolong-bolong
6.	AKU MENEMUKAN SEMUA ANOMALI MENERIKAN DI JALAN RAYA INI! Route 8	10 April 2024		Pada menit ke 28:28 Windah Basudara mengucapkan kata “Amonali”: Sesuatu yang aneh dan agak lain
7.	AKHIRNYA AKU MENEMUKAN GAME ALOMANI YANG SANGAT VIRAL DI TIKTOK INI! Midnight Monitor: Aldercourt	2 Mei 2024		Pada menit ke 20:11 Windah Basudara mengucapkan kata “Alomali”: Sesuatu yang aneh dan agak lain.
8.	ADA ALONAMI MENERIKAN DI JALANAN JEPANG INI... Mayonaka 10 chome	9 Juli 2024		Pada menit ke 00:12 Windah Basudara mengucapkan kata “alolami” : Sesuatu yang aneh dan agak lain.
9.	ADA ALONAMI MENERIKAN DI JALANAN JEPANG INI... Mayonaka 10 chome	9 Juli 2024		Pada menit ke 00:25 Windah Basudara mengucapkan kata “Amolali”: Sesuatu yang aneh dan agak lain
10.	ADA ALONAMI MENERIKAN DI JALANAN JEPANG INI... Mayonaka 10 chome	9 Juli 2024		Pada menit ke 03:09 Windah Basudara mengucapkan kata “amonalus”: Sesuatu yang aneh dan agak lain.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini mengungkap adanya penggunaan bahasa slang oleh Windah Basudara dalam konten *live streaming*-nya sebagai elemen pembangun identitas kreator dan menjadi *branding* bagi kontennya. Bahasa slang yang digunakan Windah Basudara

seperti *copong*, *capculacay*, *pembaik*, *poroba*, hingga variasi dari kata anomali menunjukkan kreativitas spontan dalam menciptakan kata-kata baru yang relevan dengan konteks permainan. Pembuatan kata-kata slang yang dibuat oleh Windah Basudara merupakan spontanitas dengan mengubah susunan katanya menjadi sebuah susunan kata yang lucu dan mengundang tawa penontonnya. Penggunaan bahasa slang oleh Windah Basudara tidak hanya menjadi identitas dirinya, tetapi juga memengaruhi tren komunikasi di media sosial, khususnya di kalangan remaja. Kata-kata slang ini sering diadopsi oleh komunitas penontonnya, termasuk dalam platform lain seperti Tiktok, sehingga menciptakan fenomena viral. Namun, penggunaan bahasa slang secara berlebihan dan diluar konteks hiburan akan membuat kekeliruan dan menurunkan kesadaran akan pentingnya penggunaan bahasa Indonesia yang baku. Dengan demikian, bahasa slang oleh Windah Basudara adalah sebuah fenomena yang tidak hanya memperkaya budaya komunikasi digital, tetapi juga menunjukkan bagaimana bahasa dapat terus berkembang melalui interaksi sosial. Namun, perlu adanya kesadaran untuk mengimbangi penggunaan bahasa informal ini dengan tetap mengapresiasi dan menggunakan bahasa formal dalam situasi yang sesuai.

Saran

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan teori baru tentang peran bahasa slang dalam membentuk identitas komunitas di era digital. Peneliti linguistik dapat mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana bahasa gaul di media sosial memengaruhi evolusi bahasa Indonesia, termasuk kemungkinan penyerapan istilah slang ke dalam kosa kata bahasa resmi. Penelitian lebih mendalam diperlukan untuk menganalisis bagaimana penggunaan bahasa slang oleh kreator konten berdampak pada perkembangan psikologis anak-anak dan remaja, termasuk aspek identitas sosial dan linguistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Rifa Rahayu Dianthi, A., Pamungkas, S., Hendriyanto, A., Bahasa dan Sastra Indonesia, P., & PGRI Pacitan, S. (2023). *Penggunaan Diksi Dalam Konten Youtube Sherly Annavita Rahmi (Kajian Semantik)*. <https://repository.stkippacitan.ac.id>
- Manullang, Y., Andrean, J., Efendy, R., Irfandi, A., Dewanto, Y., Ramadhani, M., Rahmadani, O., & Nurhayati, E. (2023). Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur. In *Jurnal Multidisiplin West Science* (Vol. 02, Issue 12)
- Nur Fawaid, F., Ngoc Hieu, H., Wulandari, R., & Iswatiningsih, D. (2021). *Penggunaan Bahasa Gaul Pada Remaja Milenial Di Media Sosial*
- Kuantitatif, P., Kualitatif, P., Kelas, T., Rukminingsih, P., Pd, M., Adnan, G., Mohammad, A., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Erhaka Utama Yogyakarta*. www.erhakautama.com
- Hermanto, A. A. P., Damayanti, A. D., Salsabilla, A. A., Terra, E. A., Sholihatin, E., Putri, S., & Marsanda, V. (2024). Analisis Ragam Bahasa Willy The Kid di Platform X. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1293-1299.

Riady, R. A., Rahma, N. Y., & Ramadhan, B. F. (2024). Bahasaku Bahasamu: Eksplorasi Bahasa Anak Muda Zaman Now. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 67-74.

Panjaitan, T. A. (2017). *An Analysis of slang language in Zootopia movie* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Cynthia, A., Tarigan, E. F. B., Azza'im, M. H., & Nurhayati, E. (2024). Bahasa Slang pada Media Sosial “X” di Era Gen Z. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5193-5202.

Sardiyah, N. (2020). Pengaruh bahasa gaul terhadap penggunaan bahasa indonesia mahasiswa UNS.

Anhar, A., Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh interaksi virtual terhadap pembentukan bahasa slang di komunitas gamer Indonesia: Perspektif sosiolinguistik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3821-3829.

Atika, A., & Saniro, R. K. K. (2024). Gaya Bahasa dan Ekspresi dalam Konten Tiktok: Studi Kasus Penggunaan Bahasa Indonesia dan Implikasinya dalam Konteks Sosial. *Jurnal sosial dan sains*, 4(2), 196-201.

Sri, S. R. S., Hasanuddin, J. T. N., Alamsyah, N., & Wahid, A. (2023). Bahasa slang pada media sosial tiktok. *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(1), 50-59.

Anggriana, F., Pratiwi, I. K., Izzati, Z. T., & Sari, Y. (2024). Pergeseran Makna dalam Penggunaan Bahasa Gaul di Tiktok: Analisis Disfemisme dalam Konteks Media Sosial. *Hikamatzu/ Journal of Multidisciplinary*, 1(1), 310-319.

Manihuruk, L. K., Siburiam, G. J., Sihotang, R. A., & Chairani, S. (2024). Evaluasi Kecenderungan Bahasa Slang Dalam Perluasan Linguistik Bahasa Indonesia Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Fisika Universitas Negeri Medan. *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 2(2), 11-20.

<https://kbbi.web.id/>