

Penyimpangan Bahasa: Analisis Kesalahan Bahasa Anak di Bawah Umur dalam Komunikasi Game *Online*

Indah Sulmayanti¹, Amelia Putri Kurniawan², Desti Yana Juwita³, Ersi Purwa Ningsih⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Nurul Huda, Ogan Komering Ulu Timur, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Amelia Putri Kurniawan

ameliaondevice@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh anak di bawah umur dalam komunikasi melalui *game online*. Komunikasi dalam dunia digital, terutama pada platform *game online*, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Namun, penggunaan bahasa yang tidak sesuai kaidah kebahasaan sering kali terjadi dan berpotensi memengaruhi perkembangan kemampuan bahasa anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi terhadap percakapan anak-anak dalam *game online* populer. Data dianalisis untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis-jenis kesalahan bahasa yang terjadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis kesalahan kebahasaan utama, yaitu: (1) kesalahan morfologi, yang mencakup penggunaan bentuk kata yang tidak tepat seperti afiksasi yang salah atau pemotongan kata secara tidak sesuai; (2) kesalahan ejaan, yang meliputi penulisan huruf kapital yang tidak tepat, penyingkatan yang berlebihan, serta kesalahan penulisan kata; dan (3) kesalahan sintaksis, yang ditandai dengan susunan kalimat yang tidak sesuai kaidah tata bahasa, seperti struktur kalimat yang tidak lengkap atau penggunaan konjungsi yang tidak tepat. Faktor penyebab kesalahan antara lain karena pengaruh bahasa lisan yang dibawa ke dalam teks tertulis, kurangnya pemahaman terhadap kaidah bahasa Indonesia, serta kebiasaan penggunaan bahasa informal dalam komunitas *game online*. Penelitian ini menekankan pentingnya pendampingan dan pembinaan penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam media digital agar tidak terjadi degradasi kemampuan berbahasa anak.

Keywords/Kata Kunci: Kesalahan bahasa, *game online*, anak.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak berkomunikasi dan berinteraksi. Salah satu bentuk teknologi yang sangat digemari oleh anak-anak di bawah umur saat ini adalah *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* di PC atau laptop, tetapi dengan pesatnya arus perkembangan teknologi maka pengertian di atas seolah tidak berlaku pada masa sekarang karena pada masa kini kemunculannya yang semakin beragam dan bisa dimainkan di *smartphone* yang didalamnya tertanam teknologi canggih yaitu android dan IOS (Hermawan, 2020: 9). Bermain *game online* menjadi opsi untuk menghibur diri dan meredakan kebosanan setelah menjalani rutinitas yang melelahkan. Kegiatan ini telah menjadi bagian manusiawi dalam mengatasi kejenuhan, dan popularitas *game online* di Indonesia meningkat pesat dalam enam tahun terakhir Putri dalam Amanda (2024: 2). Anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga melakukan interaksi melalui fitur percakapan atau *chat* yang tersedia, baik dalam bentuk teks maupun suara.

Bahasa merupakan alat yang memudahkan manusia untuk berkomunikasi sebagai entitas sosial memainkan peran penting dalam proses interaksi tersebut (Syahputra, 2022: 285). Penggunaan bahasa anak dalam konteks *game online* kerap kali tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Munculnya berbagai bentuk penyimpangan bahasa menjadi fenomena menarik yang patut dikaji, terutama karena komunikasi dalam *game* berlangsung dalam waktu nyata, tanpa pengawasan langsung dari orang dewasa dan seringkali menggunakan bahasa yang bebas bahkan cenderung kasar atau tidak sopan.

Pada sudut pandang sosiolinguistik fenomena ini berkaitan erat dengan variasi dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial tertentu. Sosiolinguistik adalah ilmu yang berperan penting untuk mempelajari tentang bahasa dan penerapannya dalam masyarakat (Ika Arifianti, 2023: 1). Sosiolinguistik diterapkan pada manusia sejak mereka lahir dan menyoroti bagaimana bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial seperti usia, status sosial, kelompok komunitas, serta media komunikasi yang digunakan termasuk *game online*. Menurut Sumaila (2024:6) Kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang sudah ada pada setiap individu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan masih diperlukannya interaksi dari orang lain agar kemampuan berbahasa anak semakin meningkat. Interaksi dalam *game* tidak selalu memberikan model bahasa yang baik, anak-anak seringkali meniru bahasa yang digunakan oleh pemain lain yang bisa saja mengandung bentuk-bentuk bahasa tidak baku, singkatan berlebihan, atau ujaran kebencian. Hal ini menjadi tantangan baru dalam pembentukan karakter dan kemampuan berbahasa anak. Kesalahan berbahasa adalah penyimpangan dari kaidah atau norma kebahasaan yang berlaku dalam tataran fonologi, morfologi dan sintaksis. Baik orang dewasa yang telah menguasai bahasanya, anak-anak, maupun orang asing yang sedang mempelajari suatu bahasa dapat melakukan kesalahan-kesalahan berbahasa pada waktu mereka menggunakan bahasanya (Simorangkir, 2023: 4). Pada komunikasi *game online* penyimpangan ini kerap terjadi dan terekam secara digital, menjadikan dunia maya sebagai gudang penyimpanan data kebahasaan yang berpotensi untuk dianalisis secara linguistik. *Log* percakapan dalam *game* dapat menjadi bahan penting dalam penelitian linguistik terapan, khususnya dalam mengkaji perkembangan bahasa anak di era digital.

Penyimpangan-penyimpangan ini dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berbahasa anak, terutama dalam hal tata bahasa, pilihan kosakata, dan kemampuan menulis secara formal. Karena terjadi pada masa perkembangan bahasa yang masih rentan, kebiasaan berbahasa dalam konteks *game online* dapat membentuk pola komunikasi yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis terhadap kesalahan bahasa yang muncul dalam komunikasi anak di bawah umur saat bermain *game online* sebagai upaya memahami jenis dan faktor penyimpangan bahasa yang terjadi. Melalui penelitian ini, penulis ingin mengidentifikasi bentuk-bentuk kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh anak-anak di bawah umur dalam komunikasi *game online* serta menganalisis kemungkinan penyebab dari kesalahan tersebut. Penelitian ini penting untuk memberikan gambaran tentang dampak lingkungan digital terhadap kemampuan berbahasa anak serta sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan bahasa yang baik pada anak sejak dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang bahasa khususnya dalam kajian kesalahan berbahasa di era digital serta memperkaya referensi ilmiah mengenai dampak komunikasi virtual terhadap perkembangan bahasa anak.

Metode

Metode merupakan cara yang terorganisir dan dipertimbangkan untuk mencapai tujuan tertentu (Syaharani, 2024: 3). Pada konteks ilmiah, metode penelitian dipahami

sebagai langkah sistematis yang ditempuh untuk memperoleh, mengolah, dan menganalisis data agar dapat menjawab rumusan masalah secara objektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan serta menganalisis bentuk-bentuk penyimpangan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak di bawah umur dalam komunikasi *game online*.

Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam terhadap fenomena bahasa yang muncul secara alami di lingkungan digital. Penelitian kualitatif menekankan pada pengamatan dan interpretasi yang menyeluruh atas makna sosial dan budaya dari tuturan subjek penelitian (Waruwu, 2024: 200). Dengan demikian, pendekatan ini sesuai untuk mengkaji praktik berbahasa yang menyimpang dalam interaksi spontan di ruang permainan daring. Sumber data dalam penelitian ini berupa komunikasi verbal dan teks dari anak-anak yang berinteraksi melalui fitur chat maupun *voice chat* saat bermain *game online*. Data diperoleh dari dokumentasi dan rekaman cuplikan percakapan yang terjadi selama proses bermain. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi yang menjadi bagian dari metode kualitatif, sebagaimana disebutkan oleh Waruwu (2024: 207) bahwa dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, selain wawancara, observasi, dan forum diskusi.

Langkah analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu mengkaji data percakapan yang telah terkumpul dengan menyoroti bentuk-bentuk kesalahan berbahasa, seperti kesalahan ejaan, morfologi, dan sintaksis. Setiap bentuk penyimpangan diklasifikasikan, dianalisis konteks penggunaannya, lalu diinterpretasikan maknanya secara komprehensif. Proses ini bertujuan untuk menggambarkan pola penyimpangan bahasa dalam komunikasi digital anak, serta menunjukkan bagaimana bentuk kesalahan tersebut dapat mencerminkan perkembangan dan pengaruh lingkungan terhadap kemampuan berbahasa mereka.

Hasil

Tabel. 1 Hasil Penelitian Kesalahan Morfologi

No	Bentuk Penyimpangan	Penjelasan
1	<i>Noob</i>	Serapan dari bahasa Inggris yang tidak melalui proses adaptasi bentuk atau makna. Dalam bahasa Indonesia, bentuk seperti ini belum dibakukan, dan tidak melalui penyesuaian ejaan maupun morfem.
2	Cupu	Termasuk dalam kategori slang. Tidak berasal dari akar morfem formal bahasa Indonesia, serta tidak memiliki makna denotatif yang baku.
3	Bocil	Akronim dari “bocah kecil” yang tidak melalui proses morfologis formal. Kata ini muncul dari kontraksi informal yang tidak dibakukan.

4	<i>Auto kalah</i>	"Auto" di sini digunakan sebagai awalan, menyerupai prefiks, tetapi tidak sesuai dengan sistem morfologi bahasa Indonesia. Padanan semantisnya ialah "pasti kalah" atau "langsung kalah".
5	Tukang <i>afk</i>	Kata "AFK" (<i>away from keyboard</i>) merupakan akronim asing yang langsung digabungkan dengan nomina "tukang", tanpa adaptasi fonologis atau morfologis.
6	<i>Feeder</i>	Merupakan bentuk nominal dari kata kerja " <i>to feed</i> " dalam bahasa Inggris. Dalam penggunaan ini, kata tersebut diserap utuh tanpa disesuaikan secara morfologis dengan bahasa Indonesia.
7	<i>Ngendok</i>	Imbuhan "nge-" melekat pada kata asing "dock", tetapi tanpa proses adaptasi ejaan atau makna, menjadikannya tidak baku secara morfologis.
8	<i>Nge-lag</i>	Kombinasi awalan tidak baku "nge-" dengan kata asing " <i>lag</i> ". Tidak sesuai kaidah pembentukan kata dalam bahasa Indonesia.
9	<i>Ngedrift</i>	Imbuhan "nge-" pada kata asing tanpa adaptasi menyebabkan penyimpangan morfologis.
10	<i>Ngefeed</i>	Penggunaan imbuhan informal pada kata kerja asing " <i>feed</i> " yang tidak melalui proses pengindonesiaan secara morfologis.
11	<i>Nge-troll</i>	Gabungan awalan informal dan kata asing. Tidak melalui pembentukan kata sesuai kaidah afiksasi bahasa Indonesia.
12	Ngalay	Merupakan slang yang mengalami proses afiksasi informal, yang tidak dikenali dalam gramatika bahasa Indonesia.
13	Alay mekanik	Gabungan slang ("alay") dan istilah teknis ("mekanik"). Struktur ini mengaburkan kelas kata dan makna.
14	Numpang menang doang	"Numpang" digunakan tidak secara literal, membentuk idiom informal. Kata "doang" juga merupakan bentuk slang dari "saja".

15	Mending <i>uninstal</i>	Kata " <i>uninstal</i> " diambil langsung dari bahasa Inggris, tanpa proses pengindonesiaan. Tidak terdapat adaptasi leksikal atau morfemik.
----	-------------------------	--

Tabel. 2 Hasil Penelitian Kesalahan Ejaan

No	Bentuk Penyimpangan	Penjelasan
1	Gue udah kill 5x tapi ga naik rank!	"5x" ditulis tanpa spasi dan penjelasan. Seharusnya: "lima kali".
2	Dari tadi aku dapet50coin doang	Tidak ada spasi antara angka dan satuan. Seharusnya: "dapet 50 coin".
3	3Temen gue AFK semua, fix kalah.	Angka digabung langsung dengan kata. Seharusnya: "Tiga temen gue..."
4	Serius ini musuhnya kuat banget! 100000HP!!!	Penulisan angka besar tanpa pemisah ribuan. Seharusnya: "100.000 HP".
5	Gue cuma dapet2xp doang, sedih	"2xp" tidak dipisah. Seharusnya: "2 xp".
6	Bruh gua udah nge-loot10 menit ga dapet apa2.	"10 menit" tanpa spasi, dan "apa2" seharusnya "apa-apa".
7	Gue mati pas detik ke15 karna lag.	Penulisan "ke15" salah, seharusnya "ke-15".
8	Gue butuh3 orang buat defense.	Tidak ada spasi antara angka dan kata. Seharusnya: "butuh 3 orang".
9	Musuhnya udah lvl99 cuy, serem bener.	"lvl99" seharusnya "level 99" (dalam tulisan baku).
10	Tadi barusan dapet +5Atk dari item langka.	Penulisan singkatan dan simbol angka tanpa spasi. Seharusnya: "+5 Atk".
11	Gua punya10k gold tapi tetap kalah.	"10k" adalah format bahasa Inggris. Seharusnya ditulis "10.000" atau "sepuluh ribu".
12	Cuma 2doang yang bantuin <i>push</i> tower.	"2doang" tidak sesuai. Seharusnya: "dua doang".
13	Dia ngekill1x terus kabur.	Tidak ada spasi. Seharusnya: " <i>nge-kill</i> 1x".
14	Darah gw tinggal30% anjir!!	Seharusnya: "30%" diberi spasi: "tinggal 30%".
15	Dasr cewe murhn	Kata " <i>uninstal</i> " diambil langsung dari bahasa Inggris, tanpa proses pengindonesiaan. Tidak terdapat adaptasi leksikal atau morfemik.

Tabel. 3 Hasil Penelitian Kesalahan Sintaksis

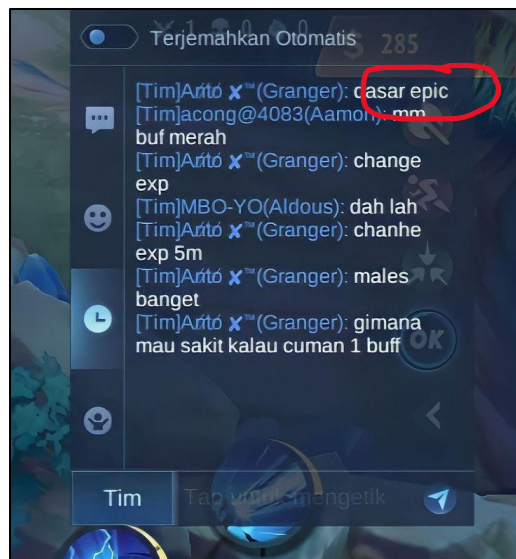
No	Bentuk Penyimpangan	Penjelasan
1	Mati mulu	Tidak ada subjek atau pelaku yang disebutkan. Kalimat ini hanya menyampaikan kejadian, tanpa struktur SPOK (Subjek–Predikat–Objek–Keterangan).
2	Lah tolol bener	Tidak terdapat subjek, predikat, maupun objek. Kalimat hanya berupa komentar dengan struktur longgar.
3	Goblok bener dah	Tidak ada subjek atau predikat jelas. “Bener” dan “dah” hanya menambah penekanan, tanpa memperbaiki struktur.
4	Bangsat tim apaan nih	Frasa tidak menunjukkan subjek atau predikat yang jelas. Lebih merupakan ekspresi emosi spontan.
5	Kayak bot anjir	Frasa ini tidak memiliki predikat atau subjek. Merupakan bentuk komentar evaluatif yang berdiri sendiri
6	Pro ya? pro mati mulu!	Pertanyaan dan ejekan ini tidak memiliki struktur gramatikal lengkap. “Pro” tidak dijelaskan lebih lanjut sebagai subjek atau objek.
7	Mending <i>uninstall</i>	Frasa tidak memiliki subjek. “Mending” = “lebih baik”, namun tidak menjelaskan siapa pelaku tindakan.
8	Auto kalah dah	“Auto” sebagai awalan tidak jelas predikatnya. Kalimat ini lebih kepada ekspresi situasional.
9	Lo mah cuma pajangan	Meskipun memiliki subjek (“lo”), struktur kalimat masih longgar karena penggunaan “mah” yang tidak baku dan bersifat menekankan
10	Setan lo napa gak bantu?!	Campuran antara sapaan, umpatan, dan pertanyaan. Susunan tidak sesuai SPOK karena bersifat spontan dan ekspresif.
11	Ngaca lah!	Kalimat ini tidak menyebutkan subjek (“kamu”). Dalam bentuk lengkap seharusnya: “Silakan kamu bercerminlah!”
12	Coba lo jangan main	Kalimat perintah yang ambigu. “Coba” mengarah pada permintaan, tetapi tidak diikuti bentuk yang lengkap. Seharusnya: “Coba kamu berhenti bermain.”

13	Pahlawan war doang	Kalimat ini tidak memiliki subjek atau predikat yang jelas. "War doang" tidak menunjukkan tindakan atau peristiwa secara lengkap.
14	Numpang menang doang	"Numpang" digunakan tidak secara literal, membentuk idiom informal. Kata "doang" juga merupakan bentuk slang dari "saja".
15	Kambing! farming mulu	Seruan awal "kambing!" tidak diikuti oleh kalimat dengan struktur lengkap. Kalimat kedua pun hanya keterangan

Pembahasan

Dari tabel di atas, terlihat bahwa ketiga jenis kesalahan relatif seimbang dalam jumlah kasus yang ditemukan. Kesalahan morfologi sedikit lebih dominan yang menunjukkan bahwa anak sering kali membentuk kata secara tidak baku untuk menyesuaikan dengan konteks *game* dan kecepatan komunikasi. Kesalahan ejaan dan sintaksis juga mencerminkan adaptasi terhadap kepraktisan saat mengetik cepat dan pengaruh lingkungan sosial digital terhadap kebiasaan berbahasa.

1) Kesalahan Morfologi



Data 1. Kesalahan Morfologi

Kesalahan morfologi dalam komunikasi *game online* merupakan salah satu bentuk penyimpangan kebahasaan yang cukup dominan terjadi, khususnya di kalangan pemain anak-anak dan remaja, dalam komunitas permainan seperti *Mobile Legends*, bentuk bahasa yang digunakan cenderung bersifat singkat, efisien dan komunikatif tanpa memperhatikan kaidah morfologi bahasa Indonesia yang baku. Penyebab terjadinya kesalahan morfologi ini dapat berasal dari berbagai faktor, seperti kurangnya pengetahuan linguistik di kalangan pengguna tekanan untuk menyampaikan pesan secara cepat hingga minimnya proses penyuntingan yang teliti dalam percakapan digital (Rahayu, 2024). Situasi tersebut memperkuat pola penggunaan bahasa yang menyimpang dan menurunkan sensitivitas terhadap bentuk bahasa yang tepat secara struktural.

Kesalahan morfologi diklasifikasikan ke dalam dua jenis utama, yaitu: (1) penghilangan afiks dan (2) kesalahan dalam penulisan kata. Penghilangan afiks umumnya terjadi karena dorongan untuk menyingkat kata agar lebih mudah dan cepat digunakan dalam interaksi antar pemain. Proses ini menyebabkan struktur kata menjadi tidak utuh serta mengabaikan unsur morfemis yang berperan penting dalam pembentukan makna. Kesalahan dalam penulisan kata kerap kali muncul akibat pengaruh bahasa tutur atau kebiasaan menulis secara informal, sehingga bentuk kata yang ditulis tidak sesuai dengan bentuk baku dalam ejaan dan tata bahasa Indonesia. Kedua bentuk kesalahan ini merefleksikan kurangnya perhatian terhadap keutuhan dan ketepatan unsur morfologi dalam komunikasi sehari-hari di ruang digital.

Penyimpangan morfologis seperti ini apabila terus berulang dan tidak dikoreksi dapat memengaruhi persepsi serta kebiasaan berbahasa para pengguna terutama anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan kemampuan berbahasa. Bahasa yang dibentuk dan digunakan dalam lingkungan digital cenderung membentuk norma baru yang berbeda dari kaidah formal yang diajarkan di sekolah. Fenomena kesalahan morfologi dalam komunikasi *game online* tidak hanya perlu dicermati sebagai bagian dari kebiasaan komunitas daring tetapi juga perlu dianalisis secara kritis agar dapat ditemukan pendekatan pembinaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan zaman namun tetap menjaga norma kebahasaan yang baik dan benar.

2) Kesalahan Ejaan



Data 2. Kesalahan Ejaan

Kesalahan ejaan yang terjadi dalam komunikasi tulis termasuk di ranah digital seperti percakapan dalam *game online* menunjukkan tantangan nyata dalam penerapan kaidah Bahasa Indonesia. Menurut Setyawati dalam Sari (2022), salah satu kategori yang rentan mengalami kesalahan adalah penulisan huruf kapital, tanda baca, huruf miring, dan lambang bilangan. Keempat bentuk kesalahan ini juga dapat ditemukan dalam praktik berbahasa para pemain muda saat berinteraksi di ruang digital, oleh karena itu pembahasan berikut menguraikan berbagai bentuk kesalahan ejaan dalam konteks komunikasi digital terutama yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja dalam platform permainan daring.

Pertama, kesalahan penulisan huruf kapital sering terjadi karena kurangnya pemahaman terhadap fungsi sintaktis dan stilistika dalam kalimat. Penggunaan huruf kapital secara sembarangan dapat menimbulkan kebingungan dalam penafsiran struktur kalimat dan menciptakan kesan “menjerit” atau berteriak secara visual dalam komunikasi teks. Penulisan huruf miring juga kerap

diabaikan ketika para pemain menyisipkan istilah asing dalam percakapan mereka. kesalahan penulisan lambang bilangan juga sering muncul terutama ketika pemain mengekspresikan angka dalam konteks hasil pertandingan atau durasi.

Berdasarkan temuan tersebut, kesalahan ejaan dalam komunikasi *game online* perlu mendapat perhatian lebih karena berkaitan erat dengan kebiasaan menulis generasi muda. Jika kesalahan dibiarkan secara terus-menerus, bukan tidak mungkin akan terbentuk kebiasaan menulis yang menyimpang dari kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, seperti yang ditegaskan oleh Sari (2024), upaya perbaikan penggunaan ejaan tidak hanya penting untuk meningkatkan kualitas tulisan, tetapi juga untuk menjaga kejelasan makna dalam setiap bentuk komunikasi tulis.

3) Kesalahan Sintaksis



Data 3. Kesalahan sintaksis

Kesalahan sintaksis dalam *game online* merupakan fenomena linguistik yang cukup menarik untuk ditelaah, terutama karena bentuk komunikasi dalam permainan daring sangat dipengaruhi oleh kecepatan, spontanitas, dan gaya bahasa informal yang khas di kalangan pemain. Sintaksis sendiri berkaitan dengan struktur frasa, klausa, dan kalimat dalam bahasa. Ketika struktur tersebut dilanggar atau digunakan secara tidak tepat, maka terjadilah kesalahan sintaksis. Kesalahan ini mencakup penyimpangan dalam fungsi-fungsi kalimat seperti subjek, predikat, objek, pelengkap, dan keterangan.

Pada praktiknya, kesalahan sintaksis dalam *game online* tidak hanya terjadi karena pemain tidak mengetahui kaidah bahasa, tetapi lebih sering karena tuntutan komunikasi yang cepat dan efisien selama bermain, namun kebiasaan ini jika terus berlanjut dapat memengaruhi kemampuan berbahasa, terutama pada kalangan usia muda yang sedang dalam tahap pembentukan struktur bahasa.

Faktor penyebab kesalahan penggunaan sintaksis yang umum terjadi dalam komunikasi *game online* meliputi beberapa bentuk. Pertama, penggunaan preposisi yang tidak tepat dalam kalimat. Kedua, susunan kata yang tidak tepat juga sering muncul. Ketiga, munculnya unsur yang berlebihan atau mubazir. Keempat, bentuk superlatif yang berlebihan. Kelima, terjadi penjamakan ganda. Keenam, terdapat pula kesalahan penggunaan bentuk selain bentuk-bentuk tersebut, ada pula penyebab lain yang membuat kalimat menjadi tidak efektif dan bahkan membingungkan. Misalnya, kalimat yang tidak berstruktur baku, kalimat ambigu yang memiliki makna ganda, dan kalimat yang tidak jelas

karena unsur pentingnya hilang. Diksi yang tidak tepat juga menjadi masalah umum, terutama karena adanya kata-kata yang mirip dalam bunyi tetapi berbeda makna (Sari, 2022)

Pada dunia *game online*, kesalahan sintaksis seperti ini sering dianggap wajar karena konteks komunikasi yang santai, namun jika dibiarkan penggunaan struktur kalimat yang salah bisa mengaburkan makna, menghambat kerja sama antarpemain, serta menurunkan kesadaran berbahasa secara umum, maka dari itu, penting untuk tetap menjaga struktur kalimat meskipun dalam situasi informal, agar pesan yang disampaikan tetap jelas, efektif, dan tidak mengaburkan arti. Edukasi tentang penggunaan bahasa yang tepat di ruang digital perlu terus ditingkatkan agar generasi muda dapat menggunakan bahasa secara bertanggung jawab, bahkan di ruang bermain mereka.

Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa anak-anak di bawah umur yang aktif dalam komunikasi *game online* cenderung melakukan berbagai kesalahan berbahasa, baik dari aspek morfologi, ejaan, maupun sintaksis. Kesalahan morfologis muncul dalam bentuk penggunaan afiks (imbuhan) yang tidak tepat, seperti penghilangan awalan atau akhiran, serta penggabungan kata yang tidak sesuai kaidah. Misalnya, penggunaan kata seperti *ngekill* atau *maenin* yang tidak sesuai dengan struktur morfologis bahasa Indonesia baku.

Kesalahan ejaan juga sangat dominan, terutama dalam bentuk penyingkatan kata yang berlebihan, penggunaan huruf kapital yang tidak semestinya, serta pemakaian angka dan simbol untuk menggantikan huruf. Hal ini didorong oleh gaya komunikasi cepat dan informal yang menjadi karakteristik khas dalam dunia *game online*. Kesalahan sintaksis terlihat dalam struktur kalimat yang tidak lengkap, tidak logis, atau tidak mengikuti aturan tata bahasa, contohnya adalah penggunaan kalimat tanpa subjek-predikat yang jelas, serta penggabungan frasa secara sembarangan.

Faktor penyebab utama dari kesalahan-kesalahan ini meliputi rendahnya kemampuan berbahasa formal anak, kurangnya pembinaan dari lingkungan sekitar, dan pengaruh kuat dari komunitas digital yang cenderung menoleransi, bahkan membiasakan, penggunaan bahasa tidak baku. Anak-anak cenderung meniru gaya bahasa teman sebaya dalam *game*, yang sering kali penuh dengan kata slang, bahasa campuran, bahkan kata kasar. Dengan demikian, penting bagi semua pihak baik orang tua, pendidik, maupun pengembang media digital untuk mengambil peran aktif dalam menyeimbangkan penggunaan bahasa. Upaya penyeimbangan bahasa ini dapat dilakukan melalui pendidikan literasi bahasa digital sejak dini, pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbagai konteks, serta pemberian contoh positif dalam komunikasi sehari-hari. Media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat pemahaman anak terhadap struktur bahasa yang sesuai dengan norma kebahasaan.

Referensi

- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap perilaku bahasa pada Gen Z di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2, 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.310>
- Hermawan, A. I., Rumaf, N., & Putra, T. Y. (2020). Analisis abbreviation bahasa game online pada permainan *Mobile Legend* (kajian morfologi). *Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2. [Tambahkan volume/issue/page jika tersedia]

- Rahayu, E., Fadhilatur, R., Nadhila, N. P., Fadhilasari, I., & Shofiani, A. (2024). Analisis kesalahan morfologi dalam berita online pada website IDN Times. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 211–220. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.817>
- Sari, R., Missriani, & Fitriani, Y. (2022). Analisis kesalahan sintaksis bahasa Indonesia dalam karangan. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 12(2), 76–85. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v12i2.9668>
- Simorangkir, S. B. T., Wahyuni, R. S., Gusar, M. R. S., Rachmawati, Y., Setyorini, R., Hetilaniar, Hilaliyah, H., Hasanudin, C., Utomo, W. T., Romadani, A. T. F., & Cahyawati, R. S. (2023). *Analisis kesalahan berbahasa*. Penerbit Widiana.
- Sumaila, A. F. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Saloe Kec. Bolangbitang Timur. *IJECE*. [Tambahkan volume/issue/page jika tersedia]
- Syahrani, E. R., Cahyaningrum, S. N., & Putri, N. N. E. (2024). Literature review: Efektivitas metode pembelajaran tanya jawab dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.296>
- Syahputra, E., Tanjung, N. F., Fatimah, D., Husna, A., & Aulia, W. (2022). Analisis kesalahan penggunaan bahasa Indonesia dalam penjualan produk iklan di Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 285–288.
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan*. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>