

## **ABSTRACT**

Dimas Rendy Setyawan. 220511100120. English Study Program. An Analysis of Language Variation in Online Communication of Roblox Players.

This research aims to analyze the types of language variation and context situational context found among Roblox players. The study employed a descriptive qualitative approach using primary data collected from conversations between players in “Indo Hangout” on Roblox. The data were gathered during sessions held at 7:00 PM and 9:00 PM over a two-week period. The analysis was conducted using the theory of Language Variation proposed by Ronald Wardhaugh and Janet M. Fuller (2015).

The findings revealed five types of language variation used by the players: Slang, Dialect, Register, Idiolect, and Stylistic Variation, with Slang being the most frequently used type. The use of language variation among players was influenced by five situational factors: Activity Types, Participants and Their Relationship, Purpose of Interaction, Setting and Medium, and Situational Urgency.

These findings indicate that language variation in online games does not occur randomly, but is shaped by social context and communication needs, demonstrating how young Indonesian players creatively adapt their language in digital spaces. Furthermore, this study is expected to provide useful references for students and researchers conducting further studies in digital sociolinguistics, as well as for educators in understanding how younger generations use language creatively in digital environments. This understanding may contribute to the development of more effective approaches to language learning and media literacy.

**Keywords:** Sociolinguistics, Language Variation, Situational Context, Roblox.

## **ABSTRAK**

Dimas Rendy Setyawan. 220511100120. English Study Program. An Analysis of Language Variation in Online Communication of Roblox Players.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis-jenis variasi bahasa dan situasi konteks yang ditemukan pada para pemain Roblox. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan data primer berupa percakapan antar pemain di “Indo Hangout” pada Roblox. Data dikumpulkan selama dua minggu pada sesi pukul 19.00 dan 21.00. Analisis penelitian dilakukan menggunakan teori variasi bahasa yang dikemukakan oleh Ronald Wardhaugh dan Janet M. Fuller (2015).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat lima jenis variasi bahasa yang digunakan oleh para pemain, yaitu Slang, Dialek, Register, Idiolek, dan Variasi Stilistika, dengan Slang sebagai jenis yang paling dominan digunakan. Penggunaan variasi bahasa di antara para pemain dipengaruhi oleh lima faktor situasional, yaitu jenis aktivitas, partisipan dan hubungan antarpartisipan, tujuan interaksi, latar dan media komunikasi, serta tingkat urgensi situasi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa variasi bahasa dalam permainan daring tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dibentuk oleh konteks sosial dan kebutuhan komunikasi. Hal ini menunjukkan bagaimana pemain muda Indonesia secara kreatif mengadaptasi penggunaan bahasa mereka di ruang digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa dan peneliti untuk penelitian lanjutan dalam kajian sosiolinguistik digital, serta membantu para pendidik memahami bagaimana generasi muda menggunakan bahasa secara kreatif di lingkungan digital. Pemahaman tersebut diharapkan dapat memberikan pendekatan yang lebih efektif dalam pembelajaran bahasa dan literasi media.

Katakunci: Sociolinguistik, Variasi Bahasa, Situasi konteks, Roblox.