

Etnografi Komunikasi Digital: Peran Diksi Gaul dan Unsur Nonverbal dalam Pembentukan Identitas Remaja Platform Komunitas Daring (*Litmatch*)

Nina Verika Arifin⁽¹⁾, Saptono Hadi⁽²⁾, Agus Hermawan⁽³⁾, Redhitya Wempi Ansori⁽⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹ninaverika02@gmail.com, ²saptono656@gmail.com,
³agushermawan8992@gmail.com, ⁴redhityawempiansori@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana remaja mengonstruksi identitas digital melalui pola komunikasi unik di platform Litmatch. Menggunakan metode etnografi komunikasi digital, riset ini menganalisis penggunaan diksi gaul dan unsur nonverbal sebagai instrumen performativitas diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diksi slang berfungsi sebagai kode solidaritas kelompok, sementara elemen nonverbal (avatar dan fitur suara) menjadi kompensasi atas hilangnya isyarat fisik. Integrasi kedua unsur ini membentuk identitas hibrida yang cair namun terstandarisasi dalam budaya subkultur daring. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis pada evolusi interaksi termediasi komputer di era pascapandemi.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada: 01-01-2026

Disetujui pada: 26-06-2026

Dipublikasikan pada: 26-07-2026

Kata Kunci:

Etnografi Digital, Litmatch, Identitas Remaja, Diksi Gaul, Komunikasi Nonverbal.

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1497

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital telah merekonfigurasi arsitektur komunikasi remaja, yang secara fundamental menggeser paradigma pembentukan identitas dari ranah luring ke ruang siber. Fenomena ini memosisikan media sosial bukan sekadar medium transmisi pesan, melainkan sebagai "arena performatif" di mana remaja secara aktif mengonstruksi dan mengeksplorasi persona yang fleksibel (Agma, 2025). Dinamika ini mempertegas bahwa identitas digital bersifat nondeterministik dan cair, di mana subjektivitas remaja dinegosiasikan melalui interaksi repetitif dengan simbol serta praktik budaya digital yang kompleks (Saryuti & Nur, 2025). Implikasinya, identitas di era kontemporer tidak lagi dipandang sebagai entitas statis atau bawaan, melainkan sebuah konstruksi sosial diskursif yang terus bertransformasi mengikuti fluktuasi interaksi di ruang digital.

Konstruksi identitas remaja dalam ekosistem digital melampaui sekadar representasi visual; ia berakar pada mekanisme interaksi simbolik yang berlangsung secara kontinu dan diskursif. Ruang digital berfungsi sebagai "laboratorium reflektif" di mana remaja melakukan renegotiasi terhadap makna diri berdasarkan derajat penerimaan dan rekognisi sosial dalam komunitas (Rachel, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa media sosial beroperasi secara ganda: sebagai katalisator penguatan hubungan interpersonal sekaligus sebagai arena kontestasi identitas yang menuntut sinkronisasi dengan norma kelompok (Saputra et al., 2025). Intensitas interaksi ini memaksa individu untuk melakukan kalibrasi identitas agar selaras dengan kode-kode komunikasi komunitasnya. Alhasil, media digital tidak lagi dipandang sebagai kanal transmisi pasif, melainkan sebagai infrastruktur sosial determinan yang memediasi lahirnya identitas hibrida yang terikat pada validasi kolektif.

Leksikon slang atau bahasa gaul dalam ekosistem digital bukan sekadar anomali linguistik, melainkan elemen konstitutif dalam arsitektur identitas remaja. Sebagai bentuk modal simbolik, penggunaan bahasa gaul berfungsi sebagai penanda eksklusivitas keanggotaan dan diferensiasi identitas sosial dalam ruang siber (Mahesti

& Jaya, 2024). Dinamika ini melibatkan proses negosiasi posisi subjek yang kompleks, di mana makna linguistik bersifat cair dan mengalami rekontekstualisasi terus-menerus sesuai dengan norma mikro-komunitas yang dimasuki (Juwita Yusuf & Simpuruh, 2025). Oleh karena itu, praktik kebahasaan ini beroperasi sebagai instrumen performatif yang memperkuat solidaritas kelompok sekaligus merepresentasikan agensi individu dalam struktur digital. Fenomena ini mengonfirmasi bahwa interaksi termediasi komputer telah melahirkan evolusi pragmatik, di mana strategi berbahasa dan pola tindak tutur secara adaptif bertransformasi mengikuti tuntutan konteks media serta ekologi budaya komunikasi yang melingkupinya (Hermawan & Hadi, 2021).

Evolusi komunikasi digital telah melahirkan ekosistem semiotik baru di mana unsur nonverbal seperti emoji, stiker, dan GIF berfungsi sebagai instrumen krusial untuk mengonstruksi intimasi sosial dan ekspresi emosional yang melampaui keterbatasan tekstual (Fadhal & Nurhajati, 2012). Integrasi antara modalitas visual dan tekstual ini menciptakan praktik diskursif distingtif yang mendefinisikan identitas remaja kontemporer (Saputra et al., 2025). Fenomena ini mengindikasikan pergeseran fundamental dalam literasi digital, di mana platform daring tidak lagi sekadar medium konsumsi informasi, melainkan arena produksi makna simbolik yang kompleks. Transformasi ini mempertegas bahwa komunikasi digital harus dipahami sebagai praktik sosial yang terintegrasi, di mana pilihan diksi dan ekspresi simbolik diadaptasi secara strategis untuk memenuhi tuntutan konteks sosial maupun akademik (Hadi et al., 2025). Dengan demikian, sinergi antara elemen verbal dan nonverbal digital menjadi determinan utama dalam negosiasi identitas dan penguatan relasi interpersonal dalam budaya siber yang terus berkembang.

Dinamika linguistik dalam ekosistem digital merepresentasikan pergeseran radikal norma komunikasi di ruang publik, di mana variasi bahasa dan simbol digital kini berfungsi sebagai determinan utama solidaritas sosial serta penanda identitas kelompok. Fenomena ini dimungkinkan oleh karakteristik medium digital yang mendorong pola interaksi lebih partisipatif dan ekspresif, sehingga memberikan ruang bagi individu untuk melakukan performativitas identitas secara fleksibel (Hadi & Hermawan, 2024). Dalam konteks remaja, *affordance* teknologi ini memfasilitasi eksplorasi identitas yang cair melalui praktik komunikasi simbolik dan gaya interaksi yang distingtif. Karakteristik teknologi tersebut pada akhirnya tidak hanya memediasi pertukaran pesan, tetapi secara aktif membentuk skema pemahaman dan derajat keterlibatan pengguna dalam proses konstruksi makna di ruang siber (Hermawan & Hadi, 2024). Dengan demikian, konvergensi antara fleksibilitas teknis dan agensi linguistik menjadi fondasi bagi terbentuknya budaya komunikasi remaja yang adaptif dan terkontekstualisasi secara sosial.

Identitas digital remaja merupakan manifestasi dari tindakan performatif repetitif yang secara konsisten direproduksi melalui interaksi simbolis dalam komunitas daring, di mana subjektivitas individu terus-menerus dikonstruksi ulang berdasarkan negosiasi respons sosial (Taher Matrood, 2025). Meskipun diskursus mengenai presentasi diri digital telah berkembang pesat, literatur saat ini masih didominasi oleh bias visual yang berfokus pada platform seperti Instagram atau TikTok (Agma, 2025). Keterbatasan ini menyisakan celah teoretis yang signifikan, mengingat platform berbasis percakapan (*chat-based*) memiliki karakteristik interaksi interpersonal langsung yang secara fundamental berbeda dari media berbasis citra (Rachel, 2024). Oleh karena itu, penelitian pada platform Litmatch menjadi sangat urgensi untuk mengisi kesenjangan (*gap*) tersebut, guna mengeksplorasi bagaimana identitas dinegosiasikan dalam ruang digital yang lebih menekankan kedalaman komunikasi tekstual-simbolik daripada sekadar estetika visual.

Litmatch merepresentasikan arsitektur digital yang distingtif melalui fitur semi-anonimitas, yang secara fundamental mereduksi tekanan sosial (*social pressure*) yang lazim ditemukan pada platform media sosial arus utama (Fadhal & Nurhajati, 2012). Karakteristik teknis ini menciptakan *liminal space* bagi remaja untuk melakukan eksperimentasi identitas alternatif secara lebih cair dan otonom (Saputra et al., 2025).

Dalam ruang transisi ini, penggunaan diksi gaul bertransformasi dari sekadar variasi linguistik menjadi strategi identitas yang krusial; ia beroperasi sebagai penanda batas (boundary marker) yang menegaskan keanggotaan kelompok sekaligus memvalidasi posisi sosial subjek dalam hierarki digital (Mahesti & Jaya, 2024). Fenomena ini mengonfirmasi bahwa pola linguistik remaja di Litmatch merupakan bentuk adaptasi strategis terhadap norma komunikasi komunitas, di mana pilihan leksikal berfungsi sebagai instrumen untuk menegosiasikan akseptabilitas sosial (Yusuf et al., 2025). Dengan demikian, sinergi antara kebebasan berekspresi yang dimediasi oleh fitur anonimitas dan penggunaan modalitas bahasa gaul menjadi determinan utama dalam proses konstruksi identitas remaja di ekosistem digital kontemporer.

Eksistensi unsur nonverbal digital di platform Litmatch melampaui sekadar fungsi dekoratif; ia merupakan bentuk kompensasi isyarat (cue compensation) yang krusial dalam membangun intimasi interpersonal dan nuansa emosional (Fadhal & Nurhajati, 2012). Penggunaan emoji, stiker, dan modalitas visual lainnya berfungsi sebagai instrumen semiotik yang memperkaya kualitas hubungan serta memfasilitasi kedekatan sosial di tengah keterbatasan interaksi fisik (Saputra et al., 2025). Secara fundamental, unsur nonverbal ini menjadi elemen konstitutif dalam performativitas identitas remaja yang bersifat dinamis dan relasional. Konstruksi identitas tersebut tidak terjadi secara terisolasi, melainkan melalui proses negosiasi diskursif yang dipicu oleh respons sosial pengguna lain (Taher Matrood, 2025). Dengan demikian, pembentukan identitas di Litmatch merupakan manifestasi dari sinkronisasi antara tindakan komunikasi individu dan validasi komunitas, di mana identitas didefinisikan bukan hanya melalui pesan yang diproduksi, tetapi melalui bagaimana subjek memposisikan diri terhadap norma dan persepsi kolektif dalam ekosistem digital.

Integrasi leksikon gaul dan simbol nonverbal di platform Litmatch merefleksikan manifestasi budaya digital yang secara inheren membentuk identitas generasi muda melalui representasi simbolik yang mereka konsumsi dan reproduksi (Mahesti & Jaya, 2024; Saryuti & Nur, 2025). Sinergi ini menciptakan sebuah ekosistem komunikatif yang mendikte parameter konstruksi identitas di ruang siber. Dalam ekosistem ini, bahasa beroperasi secara cair dan mengalami rekontekstualisasi makna yang konstan untuk memenuhi tuntutan situasional dalam percakapan (Yusuf et al., 2025). Fenomena perilaku linguistik ini menegaskan bahwa pemilihan diksi gaul bukan sekadar preferensi estetika, melainkan sebuah tindakan adaptif yang dipicu oleh intensitas interaksi sosial di platform digital (Siddique et al., 2025). Oleh karena itu, analisis mendalam terhadap praktik kebahasaan ini menjadi krusial untuk menyingkap bagaimana remaja menegosiasikan agensi mereka di tengah fluktuasi norma sosial komunitas digital yang terus bertransformasi.

Interaksi interpersonal di platform Litmatch berfungsi sebagai katalisator dalam konstruksi identitas digital, di mana perolehan rekognisi sosial (social recognition) menjadi determinan utama dalam evolusi konsep diri remaja (Rachel, 2024). Dinamika ini menegaskan bahwa identitas tidak lagi bersifat solipsistik, melainkan sebuah entitas relasional yang dibentuk melalui intensitas hubungan sosial dalam ekosistem digital (Saputra et al., 2025). Dalam konteks ini, penggunaan leksikon gaul dan modalitas nonverbal beroperasi sebagai strategi manajemen impresi (impression management); remaja secara sadar melakukan seleksi diksi dan simbol visual sebagai upaya performatif untuk mengomunikasikan afiliasi kelompok dan menegosiasikan citra diri tertentu (Mahesti & Jaya, 2024; Fadhal & Nurhajati, 2012). Sinergi antara elemen verbal dan nonverbal ini bukan sekadar alat komunikasi fungsional, melainkan instrumen strategis dalam presentasi diri yang menentukan bagaimana identitas subjek didefinisikan, dipersepsikan, dan divalidasi oleh narasi kolektif dalam komunitas daring.

Penelitian ini ditujukan untuk mengisi celah teoretis yang signifikan dalam diskursus identitas digital, di mana literatur saat ini masih didominasi oleh bias pada platform berbasis visual, sehingga mengabaikan dinamika unik pada ekosistem berbasis percakapan (Agma, 2025). Platform anonim seperti Litmatch menghadirkan

karakter interaksi yang distingtif dan berbeda secara fundamental dari media sosial konvensional, terutama dalam hal kedalaman negosiasi identitas tanpa tekanan representasi fisik (Pamungkas, D.S., 2025). Dalam ruang ini, diksi gaul dan modalitas nonverbal bukan sekadar pelengkap komunikasi, melainkan instrumen simbolik dan emosional yang membentuk identitas sosial secara dinamis (Siddique et al., 2025). Mengacu pada premis bahwa identitas digital adalah produk dari interaksi sosial yang dimediasi oleh kode linguistik spesifik (Taher Matrood, 2025), riset ini secara kritis mengeksplorasi bagaimana praktik komunikatif yang repetitif di Litmatch menjadi arena bagi remaja untuk mengekspresikan sekaligus merekonstruksi diri. Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi baru pada pemahaman tentang sosiolinguistik digital dan transformasi identitas dalam lingkungan yang menekankan anonimitas dan fleksibilitas ekspresi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain etnografi komunikasi digital untuk membedah praktik interaksi remaja di platform Litmatch secara holistik. Pemilihan desain ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengeksplorasi makna subjektif, pola tutur, dan konteks sosial-budaya komunitas daring tanpa melalui pengujian hipotesis statistik (Moleong, 2022; Hymes, 1974). Peneliti memosisikan diri sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang terlibat aktif dalam mengamati dinamika komunikasi, di mana realitas sosial dipahami sebagai hasil konstruksi interaksi antara peneliti dan subjek dalam ekosistem digital (Sugiyono, 2013; Ratnaningtyas et al., 2023). Data penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif yang mencakup dua dimensi utama: data perilaku (tuturan, diksi gaul, dan simbol nonverbal seperti emoji/GIF) serta data pemaknaan (alasan dan tujuan penggunaan simbol tersebut). Sumber data primer diperoleh melalui observasi partisipatif daring dan wawancara mendalam dengan remaja pengguna aktif Litmatch, sementara data sekunder mencakup literatur ilmiah dan dokumen digital yang relevan (Subagyo et al., 2023). Integrasi sumber data primer dan sekunder ini bertujuan untuk menciptakan pemahaman komprehensif mengenai bagaimana bahasa berfungsi sebagai modalitas pembentuk identitas di ruang siber. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang meliputi observasi partisipatif pada fitur *Party Room* dan *Feed*, wawancara semi-terstruktur untuk menggali motif personal, serta dokumentasi artefak digital berupa tangkapan layar percakapan dan profil pengguna (Pink et al., 2015; Anggito & Setiawan, 2018). Instrumen pendukung seperti pedoman observasi, panduan wawancara, dan matriks analisis dokumentasi digunakan untuk menjaga konsistensi dan fokus penelitian. Penggunaan berbagai teknik ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat autentik, kaya akan makna, dan mampu menangkap fenomena komunikasi sebagaimana berlangsung secara natural di platform Litmatch. Analisis data dilakukan secara sistematis melalui proses pengodean menggunakan kartu data untuk mengklasifikasikan data linguistik (DGL-LTM) dan nonverbal (UNV-LTM). Tahapan analisis mencakup reduksi data, penyajian data dalam matriks deskriptif, dan penarikan kesimpulan yang dihubungkan dengan kerangka teoretis etnografi komunikasi (Silverman, 2025; Rangaswamy & Venkatraman, 2025). Untuk menjamin keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan uji kredibilitas melalui triangulasi sumber dan teknik serta diskusi teman sejawat. Pendekatan ini memastikan bahwa interpretasi akhir tidak hanya akurat secara deskriptif, tetapi juga memiliki kedalaman analitis yang mampu mengungkap fungsi strategis bahasa dalam negosiasi identitas digital remaja. Penelitian ini memperhatikan aspek etika penelitian digital dengan mengutamakan kerahasiaan dan privasi partisipan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara digunakan hanya untuk kepentingan penelitian. Seluruh identitas pengguna Litmatch, seperti nama akun, foto profil, dan informasi lain yang dapat mengarah pada identitas partisipan, disamarkan melalui proses anonimisasi. Tangkapan layar percakapan yang digunakan sebagai dokumentasi juga telah disesuaikan dengan menghilangkan informasi identitas tanpa mengubah substansi

data yang dianalisis. Dengan demikian, penyajian data tetap menjaga kerahasiaan partisipan serta memenuhi prinsip etika dalam penelitian kualitatif di lingkungan digital.

HASIL dan PEMBAHASAN

Etnografi Remaja: Peran Diksi Gaul dalam Interaksi & Konstruksi Identitas Diri pada Platform Komunitas Daring Litmatch

Fenomena ini sebagai manifestasi dari performa identitas cair (*liquid identity*) di mana remaja memanfaatkan ruang semi-anonim Litmatch untuk melakukan eksperimen sosial melampaui batasan norma dunia nyata. Diksi gaul dalam konteks ini bukan sekadar alat komunikasi yang terdistorsi, melainkan sebuah kode simbolik yang berfungsi sebagai paspor sosial; penguasaan atas diksi tersebut menandakan keanggotaan dalam kelompok (*in-group*) sekaligus mekanisme pertahanan diri untuk menjaga privasi melalui jargon yang hanya dipahami oleh komunitasnya. Melalui pendekatan etnografis, kita melihat bahwa setiap singkatan, repetisi huruf, dan istilah teknis platform merupakan upaya aktor remaja untuk mengonstruksi citra diri yang dianggap "asik" dan "update," guna memperoleh validasi sosial di tengah ketidakpastian interaksi daring.

Lebih jauh lagi, interaksi ini membentuk sebuah ekosistem budaya hibrida di mana batas-batas antara bahasa lisan dan tulisan menjadi lebur melalui kompensasi isyarat nonverbal seperti emoji dan stiker. Remaja secara cerdas melakukan *code-switching* atau peralihan kode dari bahasa yang agresif di ruang publik menuju bahasa afektif di ruang privat, yang merefleksikan kemampuan adaptasi psikologis mereka terhadap struktur platform. Konstruksi identitas di Litmatch akhirnya menjadi sebuah ritual kolektif; identitas diri seorang remaja tidak lagi bersifat tunggal, melainkan hasil dari negosiasi terus-menerus antara keinginan untuk diakui secara personal dan tuntutan untuk melebur dalam norma kolektif komunitas digital yang inklusif namun terbatas.

Tipologi dan Taksonomi Leksikal

Dalam studi linguistik dan etnografi digital, tipologi merujuk pada pengelompokan bahasa atau simbol berdasarkan karakteristik struktural dan fungsinya dalam interaksi, sementara taksonomi leksikal adalah sistem klasifikasi hierarkis yang mengorganisir kosakata atau diksi ke dalam kategori-kategori makna tertentu. Dalam konteks Litmatch, tipologi digunakan untuk membedakan bentuk komunikasi (seperti singkatan ekstrem, *code-mixing*, atau paralinguistik teks), sedangkan taksonomi leksikal memetakan bagaimana diksi tersebut merepresentasikan identitas aktor, mulai dari istilah teknis platform sebagai penanda "insider", hingga penggunaan slang emosional sebagai alat negosiasi keintiman. Integrasi keduanya memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana struktur bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat tukar informasi, tetapi juga sebagai arsitektur sosial yang menyusun derajat keakraban dan hierarki dalam komunitas daring.

Tabel 1 Penggunaan Diksi Gaul dalam Pembentukan Identitas Remaja di Litmatch

No	Kutipan Data	Kode	Sumber Data	Bentuk Diksi Gaul	Teknik Pengumpulan Data	Aspek yang diamati	Konteks Penggunaan	Indikator Analisis	Interpretasi Awal	Tujuan Temuan
1.	"gpp cal yang penting cantik"	DGL-LTM-01	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Singkatan	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Respon santai terhadap pernyataan	Respon santai terhadap pernyataan	Singkatan sebagai efisiensi bahasa dan kedekatan interpersonal	Memunjukkan efisiensi bahasa dan kedekatan interpersonal	Fungsi afektif diksi
2.	"jgn katrok pls"	DGL-LTM-02	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Singkatan +code mixing	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Teguran bercanda	Interaksi santai	Bahasa campuran sebagai gaya ekspresif komunitas	Nada informal dan ekspresif dalam norma komunikasi komunitas	Norma sosial
3.	"gua emang ganteng"	DGL-LTM-03	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Bahasa informal	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Pernyataan tentang diri sendiri	Branding diri	Bahasa gaul sebagai penegasan identitas	Representasi identitas diri yang percaya diri dan santai	Konstruksi identitas
4.	"mkasi atas pengakuan"	DGL-LTM-04	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Singkatan	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Respon terhadap pujian	Interaksi sosial	Efisiensi bahasa digital	Gaya komunikasi cepat dan tidak formal	Pola komunikasi
5.	"omaygattt"	DGL-LTM-05	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Eksresi hiperbolik	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Eksresi emosi	Reaksi spontan	Repetisi sebagai intensifikasi emosi	Intensifikasi emosi melalui gaya penulisan kreatif	Fungsi emosional
6.	"eak"	DGL-LTM-06	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Slang remaja	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Respon bercanda	Humor romantis	Slang sebagai penanda humor	Penanda budaya bercanda khas remaja	Identitas kelompok
7.	"cil"	DGL-LTM-07	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Sapaan informal	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Sapaan	Relasi sosial	Sapaan gaul sebagai keakraban	Penunjuk keakraban sosial	Relasi interpersonal
8.	"fck"	DGL-LTM-08	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Code mixing	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Eksresi kesal	Emosi 2endidik	Bahasa global sebagai ekspresi	Adaptasi bahasa global dalam komunikasi digital	Globalisasi bahasa
9.	"pls jangan pr"	DGL-LTM-09	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Code mixing+singkatan	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Permintaan	Interaksi santai	Campuran bahasa sebagai gaya digital remaja	Gaya bahasa	Strategi komunikasi
10.	"uda uda"	DGL-LTM-10	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Reduksi fonetik+repetisi	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Mengakhiri topik	Kontrol percakapan	Repetisi sebagai penegasan	Manajemen interaksi	Dinamika percakapan
sd.	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
53.	"slot 3 disebut trs belan balni wae sebel"	DGL-LTM-53	Percakapan teks antar pengguna litmatch	Code mixing daerah+singkatan+istilah platform	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Keluhan	Eksresi kesal, konteks room	Identitas lokal	Budaya internal komunitas, identitas 2endidikan lokal	Identitas linguistik
54.	"ngroom sini ege ong libur"	DGL-LTM-54	Percakapan teks antar pengguna Litmatch	Istilah platform+singkatan+bahasa informal	Observasi partisipatif nonaktif dan dokumentasi	Ajakan bergabung ke ruang obrolan	Situasi santai saat waktu luang/libur	Solidaritas	kebersamaan	Norma komunitas

Berdasarkan data Tabel 1, analisis Tipologi dan Taksonomi Leksikal ini membedah diksi sebagai *Linguistic Repertories* (perbendaharaan linguistik) yang digunakan remaja untuk menegosiasikan identitas mereka di Litmatch. Dalam ekosistem Litmatch, diksi bukan sekadar alat komunikasi, melainkan "paspor sosial" yang menentukan posisi seorang pengguna dalam hierarki komunitas. Berdasarkan data, ditemukan tiga tipologi utama.

Pertama, diksi identitas komunitas (platform-specific lexicon). Kategori ini mencakup istilah yang lahir dari fitur teknis aplikasi namun mengalami proses verbalisasi dan sosialisasi oleh pengguna. Istilah ini berfungsi sebagai penanda keanggotaan (*membership marker*). Data temuan, "Room" & "Ngroom" (DGL-LTM-29, 48, 54): Merujuk pada fitur *Party Room*. Penggunaan prefiks *ng-* pada "ngroom" menunjukkan adaptasi morfologi lokal terhadap istilah teknis. "Slot" (DGL-LTM-30, 51, 53): Merujuk pada posisi pengguna di dalam ruang obrolan suara. "Endid" (DGL-LTM-51): Modifikasi dari kata *End* (mengakhiri), digunakan untuk mengusir atau menyudahi sesi seseorang di dalam *slot*. Analisis menunjukkan bagaimana penggunaan diksi ini membuktikan bahwa remaja tersebut adalah pengguna aktif (*insider*). Ketidakmampuan menggunakan istilah ini akan menyebabkan pengguna dianggap sebagai orang asing (*outsider*).

Kedua, diksi slang kontemporer (pop-cultur alignment). Penggunaan bahasa gaul yang sedang tren secara nasional/global untuk menunjukkan bahwa pengguna tersebut relevan (*up-to-date*) dengan budaya populer di luar aplikasi. Data temuan, "Mabar" (Main Bareng) (Tersirat dalam konteks DGL-LTM-49 "ML"): Referensi pada budaya gaming. "Gaje" (DGL-LTM-17): Slang umum untuk "Gak Jelas" yang digunakan untuk mengevaluasi situasi sosial. "Cil" (Bocil) (DGL-LTM-07): Sapaan yang diadopsi dari tren media sosial untuk menunjukkan keakraban sekaligus posisi hierarki (biasanya sapaan dari yang lebih tua ke yang lebih muda). "Turu" (DGL-LTM-47): Penggunaan istilah bahasa daerah (Jawa) yang telah menjadi slang nasional untuk "tidur" dalam budaya internet remaja. Analisis mendeskripsikan diksi ini berfungsi sebagai manajemen impresi. Pengguna ingin terlihat keren, asyik, dan memiliki selera budaya yang sama dengan kelompok sebayanya.

Ketiga, diksi modifikasi ortografis & fonetik (aesthetic self-expression). Perubahan cara penulisan kata (ortografi) yang disengaja untuk menciptakan estetika personal, memberikan penekanan emosional, atau sekadar efisiensi digital. Data temuan modifikasi diri seperti "Gw" (DGL-LTM-21), "Gua" (DGL-LTM-03), "Eug" (DGL-LTM-50). Perubahan dari "Aku/Saya" menjadi variasi "Gue" menunjukkan tingkat keakraban dan pilihan identitas yang santai. Reduksi & Tipografi seperti "Mksi" (DGL-LTM-04), "Gpp" (DGL-LTM-01, 14), "Cwo" (DGL-LTM-12). Penulisan ini mencerminkan identitas remaja yang cepat dan efisien. Kemudian Repetisi Ekspresi seperti "Omaygattt" (DGL-LTM-05), "Hahha" (DGL-LTM-38), "Uda udaa" (DGL-LTM-10). Penambahan huruf vokal atau konsonan di akhir kata berfungsi sebagai proksimiti emosional (menggantikan intonasi suara). Analisis menunjukkan bahwa modifikasi ini adalah bentuk kreativitas linguistik. Di ruang anonim, cara seseorang mengetik adalah "wajah" mereka. Pilihan menggunakan "Eug" dibanding "Gw" memberikan karakter unik pada identitas digital pengguna.

Tabel 2 Sintesis Taksonomi Leksikal

Kategori Taksonomi	Karakteristik Utama	Kode Data	Identitas yang Terbentuk
Identitas Komunitas	Terikat fitur Litmatch	DGL-51, DGL-54	<i>The Insider</i> (Pengguna Mahir)
Slang Kontemporer	Relevansi Budaya Pop	DGL-07, DGL-47	<i>The Cool Teen</i> (Remaja Gaul)
Modifikasi Ortografis	Eksperimen Tipografi	DGL-05, DGL-50	<i>The Expressive Persona</i> (Kreatif)

Melalui taksonomi ini, terlihat bahwa diksi gaul di Litmatch tidak bersifat acak. Terjadi proses sinkretisme linguistik di mana istilah platform, slang nasional, dan modifikasi personal bercampur menjadi satu. Hal ini menciptakan sebuah norma

komunikasi baru yang bersifat inklusif bagi anggota kelompok, namun eksklusif bagi mereka yang tidak memahami kode-kode tersebut.

Analisis interpretatif, membedah tidak hanya sekedar tampak pada apa yang ada di balik data, tidak hanya melabeli diksi, tetapi menjelaskan bagaimana diksi tersebut membangun realitas sosial. telaah menghubungkan temuan dengan Teori Konstruksi Sosial (Peter L. Berger & Thomas Luckmann) dan Identitas Cair (Zygmunt Bauman). Analisis diksi gaul sebagai instrumen konstruksi realitas digital data pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa diksi gaul di Litmatch bukan sekedar penyimpangan bahasa, melainkan alat untuk membangun realitas sosial baru melalui tiga proses dialektis yakni *pertama*, eksternalisasi penciptaan budaya melalui bahasa. Artinya bahwa remaja di Litmatch secara aktif mengeksternalisasikan ide-ide mereka tentang "pergaulan ideal" melalui diksi unik. Penggunaan kata seperti "endid" (DGL-LTM-51) atau "ngroom" (DGL-LTM-54) adalah bentuk adaptasi manusia terhadap lingkungan teknologinya. Remaja tidak hanya mengonsumsi fitur aplikasi, mereka "menghidupkan" aplikasi tersebut dengan memberikan nyawa linguistik pada fitur-fitur teknis. Ini menunjukkan identitas sebagai Subjek Kreatif, bukan sekedar objek algoritma.

Kedua, objektivasi diksi sebagai norma yang mengeras. Maknanya setelah diksi gaul digunakan secara luas, ia menjadi sebuah kenyataan objektif. Pada tahap ini, diksi seperti "slot" atau "katrok" (DGL-LTM-02) bukan lagi milik individu, melainkan menjadi hukum tidak tertulis. Terjadi pembentukan Kekuasaan Simbolik. Jika seorang pengguna baru tidak memahami makna "slot 3", ia akan mengalami marginalisasi sosial. Diksi berfungsi sebagai filter untuk menyeleksi siapa yang "layak" berada dalam lingkaran sosial remaja tersebut. *Ketiga*, internalisasi identitas sebagai topeng yang cair. Artinya ketika remaja menyerap bahasa ini ke dalam konsep diri mereka. Penggunaan "eug" (DGL-LTM-50) atau "gw" (DGL-LTM-21) menunjukkan bahwa mereka telah menginternalisasi identitas digital yang santai dan anonim. Interpretasi Bauman (*Liquid Identity*) mendeskripsikan identitas di Litmatch bersifat sangat cair. Seorang remaja bisa menjadi sangat percaya diri melalui diksi "gua emang ganteng" (DGL-LTM-03) karena mereka berada di balik layar. Bahasa gaul di sini berfungsi sebagai "Topeng Sosial" yang memungkinkan mereka bereksperimen dengan identitas yang mungkin tidak berani mereka tunjukkan di dunia nyata.

Berdasarkan interperstasi temuan menunjukkan pergeseran dari *physical being* ke *linguistik being*. Maknanya, analisis riset menemukan bahwa di platform Litmatch, keberadaan seseorang ditentukan sepenuhnya oleh performa linguistiknya. Terjadi proses eksistensi digital, maknanya Anda dianggap "ada" jika Anda mampu menggunakan diksi komunitas. Kedua, terjadi proses validasi sosial, yakni kesuksesan interaksi (mendapat *match* atau pengikut) sangat bergantung pada kemampuan memadukan Diksi Identitas Komunitas dengan Diksi Modifikasi Ortografis yang estetik. Konstruksi identitas remaja di Litmatch merupakan bentuk Digital Tribalism, di mana diksi gaul bertindak sebagai totem atau simbol suci yang menyatukan anggota suku digital sekaligus memisahkan mereka dari masyarakat arus utama (*mainstream*). Ketiga, terbitnya narasi tentang "Ketegangan Budaya", yaitu bagaimana penggunaan diksi daerah seperti "turu" atau "baleni wae" (DGL-LTM-53) menunjukkan bahwa identitas digital tidak sepenuhnya terlepas dari akar budaya lokal (*Glocalization*).

Diksi Gaul sebagai Instrumen Impression Management

Dalam kerangka teoretis Erving Goffman, diksi gaul di platform Litmatch berfungsi sebagai instrumen vital dalam *impression management* (manajemen kesan), di mana remaja bertindak sebagai aktor yang secara sadar mengelola informasi untuk menciptakan citra diri tertentu di hadapan audiensnya. Penggunaan terminologi spesifik, singkatan ekstrem, maupun *code-mixing* bukan sekedar gaya bicara, melainkan strategi "panggung depan" (*front stage*) untuk menampilkan identitas yang dianggap kompeten secara sosial, modern, dan selaras dengan norma komunitas digital. Dengan memilih diksi yang tepat mulai dari istilah teknis platform untuk menunjukkan senioritas hingga slang afektif untuk membangun keintiman remaja melakukan manipulasi simbolik guna mengontrol persepsi orang lain, meminimalisir

risiko penolakan sosial, dan pada akhirnya mengamankan posisi tawar mereka dalam hierarki pergaulan daring yang kompetitif.

Dalam perspektif Goffman, interaksi sosial termaknai sebuah pertunjukan teater. Remaja di Litmatch bertindak sebagai "aktor" yang berusaha mengontrol kesan yang ditangkap oleh "penonton" (pengguna lain) agar identitas mereka diterima dalam subkultur digital tersebut. Tinjauan *pertama*, front stage (panggung depan), konstruksi citra "asik" dan "chill", ditunjukkan di panggung depan (termasuk *Bio* dan interaksi awal), aktor menggunakan "peralatan ekspresif" berupa diksi gaul untuk membangun *personal front*. Tampak, diksi sebagai kostum linguistik teridentifikasi pada data seperti "gpp cal yang penting cantik" (Data 1) dan "gua emang ganteng" (Data 3) menunjukkan upaya membangun citra diri yang percaya diri dan santai (*chill*). Penggunaan "gua" daripada "saya" adalah pilihan sadar untuk terlihat tidak kaku. Pada penggunaan istilah platform, teridentifikasi pada kata seperti "room" (Data 29), "slot" (Data 30), dan "notif" (Data 31) digunakan untuk menunjukkan bahwa aktor adalah "orang dalam" (*insider*) yang paham budaya Litmatch. Ini membangun impresi bahwa mereka adalah pengguna yang aktif dan *update*. Kemudian, pada ekspresi hiperbolik, tampak pada diksi seperti "omaygatt" (Data 5) atau "hahha" (Data 38) berfungsi sebagai penguat emosi di panggung depan guna memberikan kesan bahwa aktor adalah pribadi yang ekspresif, hangat, dan mudah bergaul (*friendly*).

Tinjauan kedua, social filtering, di mana diksi gaul sebagai alat penyaringan, Goffman menekankan bahwa aktor harus menjaga konsistensi performa. Dalam interaksi digital, diksi gaul berfungsi sebagai kode rahasia (*shibboleth*) untuk menyaring siapa yang layak masuk ke lingkaran pertemanan. Aspek uji frekuensi dan kesamaan kode, teridentifikasi bagaimana remaja melakukan *filtering* melalui data seperti "gkjs" (Data 11) atau "g" (Data 23). Hanya pengguna dengan frekuensi literasi digital yang sama yang akan memahami singkatan ekstrem ini. Jika lawan bicara bingung, mereka dianggap "tidak selevel" atau "kaku". Kemudian, pada validasi subkultural, teridentifikasi pada penggunaan referensi seperti "botak frifire" (Data 13) atau "ml" (Data 49) berfungsi sebagai filter hobi. Aktor mencari lawan bicara yang memiliki frekuensi identitas yang sama. Jika lawan bicara membalas dengan diksi serupa, terjadi "solidaritas organik". Terakhir pada sisi aspek penolakan halus (*boundary setting*), identifikasi terpantau pada keadaan ketika interaksi tidak sesuai dengan frekuensi identitas yang diinginkan, aktor menggunakan diksi "maybe next time" (Data 35) atau "tau ah" (Data 16). Ini adalah strategi *impression management* untuk mengakhiri interaksi tanpa merusak citra "cool" mereka, namun tetap memberikan batasan tegas kepada orang di luar subkultur mereka.

Tabel 3 Level Analisis Fungsi dalam Impression Management

Aspek Dramaturgi	Data Pendukung (Kode)	Fungsi dalam Impression Management
Peralatan Ekspresif	DGL-LTM-01, 03, 05	Membentuk citra diri yang menarik, santai, dan tidak kaku di hadapan publik.
Bahasa Rahasia	DGL-LTM-11, 23, 29	Menegaskan identitas sebagai anggota komunitas yang "paham" aturan main platform.
Social Filtering	DGL-LTM-13, 35, 49	Menyaring interaksi; membalas hanya kepada mereka yang menggunakan "bahasa" yang sama.
Manajemen Jarak	DGL-LTM-07, 46, 50	Mengatur tingkat keakraban (relasi interpersonal) melalui sapaan informal.

Penggunaan diksi gaul di Litmatch bukan sekadar efisiensi ketikan, melainkan alat strategis bagi remaja untuk mempresentasikan diri. Mereka mengkurasi bahasa agar terlihat *chill* di Front Stage dan menggunakan kerumitan singkatan sebagai alat Social Filtering untuk memastikan bahwa mereka hanya berinteraksi dengan individu yang memiliki identitas subkultur yang serupa.

Negosiasi Identitas dalam Anonimitas

Desain analisis menghubungkan dengan karakteristik platform Litmatch yang semi-anonim. Pada aspek identitas alter ego, mendeskripsikan bagaimana remaja merasa lebih berani menggunakan diksi yang provokatif atau sangat santai dibandingkan di dunia nyata. Di sini, diksi gaul menjadi alat untuk mengonstruksi

identitas "ideal" yang tidak bisa mereka tampilkan di sekolah atau rumah. Pada code-switching strategis, mendeskripsikan bagaimana remaja mengubah gaya bahasanya secara instan dari formal ke gaul saat berpindah dari satu interaksi ke interaksi lainnya untuk menyesuaikan diri dengan "norma" kelompok yang baru.

Analisis teoretis Negosiasi Identitas dalam Anonimitas pada pengguna Litmatch, merujuk data Tabel 3 sebagai basis pembuktian. Tinjauan, Litmatch, sebagai platform yang mengedepankan fitur seperti avatar dan ruang obrolan tanpa harus mengungkapkan identitas asli secara langsung (semi-anonim), menjadi laboratorium bagi remaja untuk melakukan eksperimen identitas.

Pertama, tinjauan aspek konstruksi identitas alter ego (identitas ideal), teridentifikasi bagaimana anonimitas di Litmatch menurunkan hambatan psikologis (*online disinhibition effect*), yang memungkinkan remaja menampilkan "Alter Ego" melalui diksi gaul yang mungkin tidak berani mereka gunakan di lingkungan formal (rumah/sekolah). Analisis aspek diksi provokatif & tabu, teridentifikasi pada sistemik penggunaan diksi seperti "fck" (Data 8). "ajg" (Data 44), dan "bacot bgt" (Data 45) menunjukkan keberanian aktor untuk tampil "keras" atau "rebel". Di dunia nyata, remaja seringkali ditekan untuk berlaku sopan; namun di Litmatch, diksi ini dikonstruksi sebagai bentuk identitas yang jujur dan ekspresif. Kemudian, pada sisi branding diri "cool", tampak terpantau pada sistemik diksi seperti "gua emang ganteng" (Data 3) dan "gpp gua mah" (Data 14) mencerminkan pembangunan identitas ideal yang percaya diri. Anonimitas memberikan "topeng" yang aman, sehingga remaja merasa lebih leluasa melakukan *self-branding* tanpa takut dihakimi oleh orang yang mengenal mereka di dunia nyata. Terakhir pada sisi identitas "insider", teridentifikasi pada sistemik penggunaan istilah "ngroom" (Data 54) atau "slot" (Data 30) membangun citra bahwa mereka adalah bagian dari subkultur digital yang eksklusif, menciptakan identitas baru sebagai "penguasa ruang digital" yang berbeda dari identitas mereka sebagai pelajar.

Kedua, code-switching strategis (bunglon linguistik). Pada sisi aspek ini tampak bagaimana remaja di Litmatch menunjukkan kemampuan navigasi sosial yang tinggi dengan mengubah gaya bahasa secara instan guna menyesuaikan diri dengan norma kelompok yang sedang dihadapi. Tinjauan dari santai ke afektif, perhatikan transisi dari diksi yang bersifat umum seperti "gkjs" (Data 11) (efisiensi tinggi/cuek) menuju diksi "good night darling" (Data 34) atau "sleep wel" (Data 36). Ini menunjukkan kemampuan remaja untuk melakukan *switching* dari mode "anonimitas dingin" ke mode "kedekatan intim" (identitas relasional) tergantung pada siapa lawan bicaranya. Tinjauan aspek adaptasi budaya lokal vs global, teridentifikasi pada data "slot 3 disebut trs bolan balini wae" (Data 53) menunjukkan *code-switching* antara istilah platform digital dengan bahasa daerah. Remaja menegosiasikan identitas lokal mereka di tengah komunitas global untuk menunjukkan keaslian (*authenticity*) namun tetap mengikuti tren digital. Kemudian proses mitigasi konflik, teridentifikasi saat terjadi gesekan, remaja beralih menggunakan "maybe next time" (Data 35) sebagai bentuk *code-switching* ke arah bahasa yang lebih halus untuk melakukan mitigasi makna. Ini membuktikan bahwa mereka memiliki strategi komunikasi yang dinamis untuk mempertahankan citra diri "tetap asik" meski sedang melakukan penolakan.

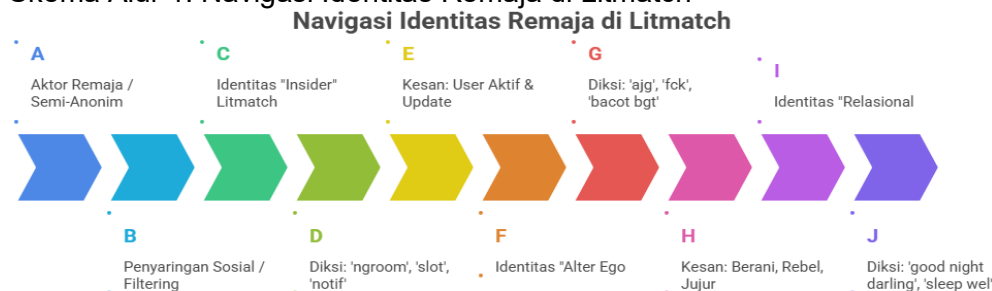
Tabel 4 Sintesis Karakteristik Anonimitas Negosiasi Mekanisme Identitas

Karakteristik Anonimitas	Data Kunci	Mekanisme Identitas
Pelepasan Hambatan	DGL-LTM-44, 45	Menggunakan bahasa kasar/tegas sebagai simbol kebebasan dari otoritas dunia nyata.
Eksperimen Ego	DGL-LTM-03, 14	Menampilkan versi diri yang lebih berani dan percaya diri (Identitas Ideal).
Adaptasi Norma	DGL-LTM-29, 30, 54	Menanggalkan bahasa umum dan mengadopsi bahasa "tribe" (suku) Litmatch untuk diterima.
Navigasi Relasional	DGL-LTM-34, 35	Mengubah gaya bahasa secara instan untuk mengatur jarak sosial dan keakraban.

Dikatakan bahwa diksi gaul di Litmatch bukan hanya soal tren, melainkan alat negosiasi. Anonimitas platform memberikan ruang aman bagi remaja untuk menciptakan "Identitas Alter Ego" yang lebih berani, sementara kemampuan *Code-Switching* mereka membuktikan bahwa diksi gaul adalah instrumen cerdas untuk berpindah-pindah peran sesuai dengan tuntutan situasi sosial yang sangat dinamis di dunia maya.

Visualisasi Alur Strategis *Code-Switching* dan Negosiasi Identitas yang dilakukan remaja di Litmatch berdasarkan data, maka skema ini menggambarkan bagaimana seorang aktor (remaja) berpindah dari satu "topeng" ke "topeng" lainnya dalam lingkungan semi-anonim.

Skema Alur 1: Navigasi Identitas Remaja di Litmatch



Visualisasi ini merepresentasikan proses negosiasi identitas remaja dalam ruang digital yang dimulai dari peran mereka sebagai Pusat Kendali (Aktor); di sini, kondisi semi-anonimitas dimanfaatkan untuk melakukan *information control* (Goffman) demi otoritas penuh atas impresi diri. Dinamika ini bermanifestasi dalam tiga lapisan identitas: pertama, Identitas "Insider" sebagai upaya legitimasi kelompok melalui penguasaan jargon teknis agar terhindar dari stigma sosial; kedua, Identitas "Alter Ego" yang mengonstruksi sisi provokatif melalui mekanisme *online disinhibition* guna melampaui batasan norma institusional; dan ketiga, Identitas "Relasional" di mana anonimitas mulai meredup dan berganti menjadi *code-switching* bahasa afektif demi membangun keintiman.

Rangkaian proses ini diakhiri dengan Mitigasi Makna, sebuah strategi defensif untuk mengembalikan citra diri ke posisi aman dan sopan, guna memastikan reputasi aktor tetap terjaga dalam ekosistem komunitas secara luas. Visualisasi ini membuktikan bahwa remaja di Litmatch tidak menggunakan bahasa gaul secara acak. Terdapat kecerdasan emosional dan sosial di mana mereka mampu membedakan kapan harus menggunakan diksi yang 'keras' untuk menunjukkan kekuasaan simbolik di *room* (Data 51), dan kapan harus beralih ke diksi 'lembut' untuk mempertahankan relasi interpersonal.

Validasi Sosial dan Penguatan Identitas

Aspek ini lebih menguraikan bagaimana remaja menampilkan identitas melalui respons lingkungan. Dalam interaksi di Litmatch, identitas remaja bukanlah entitas yang statis, melainkan sebuah proses yang terus dinegosiasikan melalui respons lingkungan. Dua mekanisme utama yang ditemukan, *pertama*, *feedback loop*, validasi melalui kesamaan diksi. Identitas seorang remaja di platform ini baru dianggap "sah" atau tervalidasi ketika lawan bicara memberikan respons yang setara atau menggunakan kode linguistik yang serupa.

Temuan aspek dinamika keakraban, teridentifikasi pada Data 1 ("gpp cal yang penting cantik") dan Data 2 ("jgn katrok plis"), terlihat adanya penggunaan diksi gaul sebagai bentuk respons. Ketika lawan bicara membalas dengan singkatan atau *slang* yang sama, terjadi *feedback loop* yang mengonfirmasi bahwa kedua belah pihak berada pada "gelombang" yang sama. Tinjauan aspek *efek sense of belonging*, temuan identifikasi tampak pada data berupa variasi tawa seperti "hahaha" (Data 38) dan "kwkwk" (Data 52) adalah bentuk validasi sosial paling sederhana. Saat seorang pengguna melontarkan candaan dan dibalas dengan diksi tawa tersebut, remaja merasakan penerimaan sosial. Identitas mereka sebagai individu yang "lucu" atau

"asik" diperkuat oleh balasan tersebut. Validasi dalam konflik ringan, identifikasi data dapat ditemukan dalam diksi yang lebih tajam seperti "bacot bgt" (Data 45) atau "ajg" (Data 44), jika lawan bicara tidak merasa tersinggung dan justru membalas dengan gaya serupa, maka diksi tersebut berubah fungsi dari makian menjadi penanda keakraban (*bonding through banter*).

Kedua, konstruksi identitas kolektif dalam inklusivitas yang terbatas. Penggunaan diksi gaul di Litmatch akhirnya membentuk sebuah identitas kolektif. Kelompok ini bersifat inklusif bagi mereka yang paham, namun eksklusif bagi mereka yang asing dengan kodenya. Mekanisme penguasaan kode linguistik tampak di mana identitas kolektif ini dibangun di atas penguasaan istilah teknis platform seperti "room" (Data 29), "slot" (Data 30), dan "ngroom" (Data 54). Remaja yang fasih menggunakan istilah ini secara otomatis diakui sebagai anggota "masyarakat Litmatch". Mekanisme solidaritas melalui budaya digital, tampak pada identifikasi diksi seperti "botak frifire" (Data 13) dan "ml" (Data 49) menunjukkan identitas kolektif yang berakar pada budaya populer (game). Penggunaan referensi ini menciptakan identitas kelompok yang solid karena hanya dipahami oleh sesama remaja pengguna platform digital. Kemudian identitas lokal dalam kolektivitas global, mekanisme ini dapat ditemukan pada data "bolan balini wae" (Data 53) menunjukkan bagaimana identitas daerah diselipkan ke dalam identitas kolektif digital. Hal ini menciptakan sub-identitas yang lebih eksklusif lagi di dalam komunitas Litmatch yang luas, memperkuat ikatan antar pengguna yang memiliki latar belakang budaya serupa.

Identitas remaja di Litmatch ditampilkan bukan hanya sebagai pernyataan searah, melainkan sebagai sebuah performa sosial.

Tabel 5 Kesepakatan Tak Tertulis Identitas

Tahapan	Data Pendukung	Hasil Identitas
Menampilkan Diri	"gua emang ganteng" (Data 3)	Klaim Identitas Individu
Respons Lingkungan	"mksi atas pengakuan" (Data 4)	Validasi Identitas
Penguatan Kolektif	"eh room yu" (Data 48)	Pembentukan Identitas Kelompok

Identitas kolektif remaja di Litmatch terbentuk karena adanya kesepakatan tak tertulis mengenai makna dari setiap diksi gaul yang digunakan. Seseorang baru benar-benar dianggap sebagai bagian dari komunitas (identitas kolektif) jika ia mampu menavigasi percakapan menggunakan kode-kode tersebut secara natural dan menerima balasan (*feedback*) yang setara dari lingkungannya.

Berdasarkan analisis terhadap 54 data riset, berikut adalah distribusi frekuensi kategori diksi gaul di platform Litmatch.

Tabel 6 Frekuensi Kategori Diksi Gaul (N=54)

No	Kategori Linguistik	Frek.	%	Contoh Kode Data
1	Singkatan & Reduksi Fonetik	22	40,7%	DGL-01 (gpp), DGL-11 (gkjs), DGL-23 (g)
2	Campur Kode (Code-Mixing)	12	22,2%	DGL-08 (fck), DGL-34 (good night), DGL-50 (mov)
3	Bahasa Informal & Slang	10	18,5%	DGL-06 (eak), DGL-17 (gaje), DGL-45 (bacot)
4	Istilah Teknis Platform (In-App)	6	11,1%	DGL-29 (room), DGL-30 (slot), DGL-54 (ngroom)
5	Repetisi & Ekspresi Emosi	4	7,5%	DGL-05 (omaygattt), DGL-40 (yaa), DGL-52 (kwkwk)
Total		54	100%	

Analisis, mendeskripsikan bahwa dominasi singkatan (40,7%) menunjukkan bahwa komunikasi di Litmatch sangat dipengaruhi oleh prinsip *least effort* dan urgensi kecepatan interaksi dalam fitur percakapan langsung (real-time). Model ini menunjukkan bahwa identitas digital di Litmatch bukanlah entitas yang tetap, melainkan hasil dari negosiasi linguistik yang berkelanjutan. Penggunaan diksi gaul bertindak sebagai kode akses sosial; individu yang mampu menguasai kategori leksikal di atas akan lebih mudah divalidasi identitasnya sebagai bagian dari subkultur remaja digital. Konsep Identitas Cair (*Liquid Identity*) dari Zygmunt Bauman sangat relevan untuk menjelaskan mengapa remaja di Litmatch menggunakan diksi gaul yang berubah-ubah secara instan.

Temuan mengenai dominasi singkatan ekstrem (40,7%) dan campur kode (22,2%) dalam interaksi remaja di Litmatch mengonfirmasi adanya fenomena Identitas Cair (*Liquid Identity*). Sebagaimana ditegaskan oleh Bauman (2000), dalam

masyarakat modernitas cair, identitas tidak lagi bersifat tetap atau berakar pada struktur tradisional, melainkan menjadi proyek yang terus-menerus dikonstruksi dan dibuang. Di platform Litmatch, sifat cair ini bermanifestasi melalui fleksibilitas remaja dalam mengganti "topeng" linguistik mereka sesuai dengan lawan bicara yang ditemui di fitur *Soul Match*.

Penggunaan diksi gaul seperti "*gua emang ganteng*" (DGL-03) yang berdampingan dengan penolakan halus melalui campur kode Inggris "*maybe next time*" (DGL-35) menunjukkan bahwa identitas digital remaja bersifat ambivalen dan situasional. Remaja tidak sedang menampilkan jati diri yang utuh, melainkan melakukan eksperimentasi identitas yang otonom. Dalam ruang anonim, bahasa gaul berfungsi sebagai modalitas utama untuk menciptakan "diri yang baru" secara instan. Hal ini sejalan dengan premis Bauman bahwa dalam ruang digital, individu memiliki kebebasan untuk *menjadi* sekaligus *berhenti menjadi* seseorang hanya melalui perubahan pilihan leksikal.

Lebih lanjut, temuan mengenai penggunaan istilah teknis platform seperti "*slot*" dan "*room*" (DGL-30, DGL-54) sebagai strategi komunikasi menunjukkan bahwa identitas cair tersebut tetap membutuhkan jangkar sosial berupa validasi kelompok. Meskipun remaja dapat berganti identitas dengan mudah, mereka tetap terikat pada norma linguistik komunitas untuk menghindari alienasi sosial. Dengan demikian, konstruksi identitas di Litmatch merupakan hasil ketegangan antara kebebasan individu (melalui eksperimentasi slang) dan keinginan untuk diakui (melalui kepatuhan pada kode komunitas). Identitas remaja di sini bukanlah sebuah "tujuan akhir", melainkan sebuah proses "*menjadi*" (*becoming*) yang dipicu oleh *affordance* teknologi dan dinamika interaksi simbolik.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan diksi gaul di platform Litmatch bukan sekadar fenomena linguistik, melainkan instrumen vital dalam konstruksi dan negosiasi identitas remaja. Tampak anonimitas sebagai ruang eksperimen, artinya karakteristik Litmatch yang semi-anonim memberikan rasa aman bagi remaja untuk menampilkan *alter ego* (Data 8, 44). Mereka merasa lebih berani mengekspresikan sisi emosional dan sikap provokatif yang cenderung ditekan di dunia nyata, demi mencapai citra diri yang dianggap "asik" dan "keren".

Kemudian, kecerdasan linguistik adaptif, tampak bagaimana remaja menunjukkan kemampuan *code-switching* yang sangat dinamis (Data 34, 35, 53). Mereka mampu mengubah identitas dari individu yang "keras" di ruang publik menjadi figur yang hangat di ruang privat, membuktikan bahwa diksi gaul adalah alat navigasi sosial yang cerdas. Validasi dan identitas kolektif terbit ketika identitas remaja tervalidasi melalui *feedback loop* atau respons setara dari lawan bicara (Data 38, 52). Hal ini menciptakan *sense of belonging* yang kuat, di mana penggunaan kode linguistik yang khas (Data 29, 30, 54) membentuk batasan sosial: siapa yang menjadi bagian dari komunitas (*insider*) dan siapa yang asing (*outsider*).

Implikasi Sosial dan Kesehatan Mental

Mendasar, penggunaan diksi gaul di ruang anonim ini memiliki dua sisi mata uang bagi perkembangan remaja. Dampak positif (katarsis & dukungan sosial), tampak bagaimana Litmatch menjadi ruang katarsis di mana remaja dapat mengekspresikan kondisi dirinya tanpa filter (Data 15: "lagi sakit gw"). Validasi dari komunitas digital dapat meningkatkan harga diri (*self-esteem*) dan mengurangi rasa kesepian melalui solidaritas kelompok. Dampak negatif (disosiasi identitas), ditunjukkan ketika terdapat risiko terjadinya "disosiasi identitas" jika remaja terlalu nyaman dengan *alter ego* digitalnya. Perbedaan yang terlalu kontras antara cara berkomunikasi di Litmatch (yang santai dan bebas) dengan dunia nyata (yang formal dan terbatas) dapat memicu kecemasan sosial ketika mereka harus berinteraksi secara tatap muka tanpa "topeng" anonimitas.

Unsur Nonverbal Digital dalam Pembentukan Norma Sosial Budaya di Litmatch

Berdasarkan data tabel 4.9, analisiskan (1) tipologi semiotik, menunjukkan bagaimana taksonomi visual dalam litmatch, sebutkan jenisnya dan kategorikan berdasarkan data temuan terutama (a) emoji sebagai penanda nada (*prosodic cues*) yakni bagaimana emoji digunakan untuk memberikan intonasi pada teks yang datar (misal: emoji tertawa untuk menandakan teks tersebut adalah candaan, bukan hinaan); (b) stiker/gif sebagai artefak ekspresif, artinya bahwa stiker digunakan saat kata-kata tidak lagi mampu mewakili emosi yang meluap (misal: rasa malu, antusiasme, atau reaksi "eak"); dan (c) repetisi visual, artinya penggunaan emoji yang berulang (misal: 😂😂😂) sebagai bentuk intensifikasi emosi digital.

Kemudian yang ke (2) terkait kompensasi isyarat (*cue compensation*) dan kehadiran sosial. Merujuk teori *social presence* analisis spesifikasi mengapa unsur ini penting terkait (a) menggantikan isyarat fisik, artinya Litmatch bersifat anonim dan berbasis teks, maka unsur nonverbal adalah "wajah" bagi pengguna. Analisis akan menunjukkan bagaimana stiker menggantikan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang hilang; dan (b) membangun keintiman relasional, artinya analisis merujuk desain bagaimana pengiriman stiker secara timbal balik berfungsi sebagai *ice breaking* yang mempercepat rasa akrab antar orang asing;

Ketiga, pembentukan norma sosial, artinya aturan tidak tertulis di Litmatch, inti "Norma Sosial Budaya", maka analisis (a) netiket dan kesopanan digital, menunjukkan bahwa norma "kapan stiker boleh dikirim". Misalnya, mengirim stiker berlebihan (*spamming*) dianggap melanggar norma kenyamanan di *Party Room*; (b) ritual komunikasi kolektif, bermakna jika ada stiker tertentu yang menjadi "tren" di komunitas Litmatch, maka pengguna yang menggunakan stiker tren tersebut dianggap sebagai bagian dari "in-group" (identitas kelompok), sementara yang tidak tahu dianggap "katrok" atau luar kelompok; dan (c) konsensus makna, mendeskripsikan bagaimana sebuah emoji bisa memiliki makna khusus di Litmatch yang mungkin berbeda dengan platform lain (temuan emoji tertentu untuk menunjukkan status "single" atau "available").

Keempat, konstruksi budaya digital dan identitas visual, maka terkait (a) branding diri melalui pilihan simbol, mendeskripsikan apakah remaja memilih stiker yang "lucu/imut" untuk membangun citra diri yang ramah, atau GIF "meme" untuk membangun citra yang sarkastik dan cerdas; dan terkait (b) hibriditas budaya, ditunjukkan adanya penggunaan stiker yang mengandung unsur lokal/daerah yang menunjukkan bahwa budaya asli tetap dibawa ke dalam ruang komunitas global.

Analisis mendalam unsur nonverbal digital di Litmatch berdasarkan data tabel 4.9 merujuk *pertama*, tipologi semiotik tinjauan taksonomi visual dalam Litmatch, maka berdasarkan temuan data, unsur nonverbal di Litmatch berfungsi sebagai sistem tanda yang menggantikan peran linguistik verbal. Identifikasi emoji sebagai penanda nada (*prosodic cues*), tampak pada data UNV-LTM-01 ("mksi atas pengakuan 😎😏😜") menunjukkan bahwa emoji berfungsi sebagai pemberi intonasi. Teks "mksi" (terima kasih) bersifat datar, namun penambahan kombinasi emoji tersebut memberikan nada santai, percaya diri, dan mencegah salah paham agar tidak terbaca sebagai respons yang kaku atau sinis.

Kemudian stiker sebagai artefak ekspresif, teridentifikasi pada UNV-LTM-16, penggunaan stiker karakter lucu digunakan saat kata-kata dianggap tidak lagi cukup untuk mewakili dramatisasi emosi. Stiker memberikan ruang bagi remaja untuk mengekspresikan reaksi "eak" atau rasa malu dengan cara yang lebih visual dan teatrikal dibandingkan sekadar teks. Terakhir repetsis visual, terpantau temuan pada UNV-LTM-02 (😡😡) dan UNV-LTM-03 (🤔🤔) membuktikan adanya intensifikasi emosi digital. Repetisi emoji berbanding lurus dengan tingkat emosi yang dirasakan; semakin banyak emoji yang diulang, semakin tinggi validasi perasaan yang ingin disampaikan aktor kepada lawan bicaranya.

Kedua, kompensasi isyarat (*cue compensation*) dan kehadiran sosial. Dalam lingkungan anonim, unsur nonverbal menjadi "proksi" bagi tubuh fisik yang absen. Mekanisme pada indikasi menggantikan isyarat fisik, tampak terakumulasi karena pengguna tidak bertatap muka, modifikasi teks seperti UNV-LTM-04 ("omaygattt") dan UNV-LTM-13 ("hmmmmmm") berfungsi sebagai pengganti jeda berpikir dan ekspresi wajah terkejut. Stiker menggantikan bahasa tubuh (*body language*) yang hilang, memberikan "wajah" pada akun anonim. Mekanisme membangun keintiman relasional, terakumulasi temuan penggunaan simbol afeksi seperti emoji hati UNV-LTM-09 (❤️) atau emoji memohon UNV-LTM-06 (🙏) berfungsi sebagai *ice breaking*. Pengiriman simbol ini secara timbal balik menciptakan rasa aman dan mempercepat transisi dari orang asing menjadi rekan akrab dalam waktu singkat.

Ketiga, mekanisme pembentukan norma sosial aturan tidak tertulis di Litmatch, artinya bahwa unsur nonverbal menciptakan kesepakatan kolektif mengenai perilaku yang pantas. Terciptanya netiket dan kesopanan digital, teridentifikasi pada penggunaan huruf kapital dan tanda seru pada UNV-LTM-05 ("UDAH!!!!") menunjukkan adanya norma penegasan. Namun, data UNV-LTM-11 menunjukkan bahwa kapitalisasi yang berlebihan hanya diterima dalam konteks kegembiraan (*hype*). Jika dilakukan tanpa konteks, hal ini dianggap melanggar kenyamanan atau dianggap "ngegas". Terciptanya ritual komunikasi kolektif, teridentifikasi pada stiker-stiker tren yang menjadi penanda *in-group*. Remaja yang mahir menggunakan stiker yang sedang viral di platform dianggap sebagai pengguna lama yang "update", sedangkan yang hanya menggunakan emoji standar bawaan HP seringkali dianggap "katrok" atau luar kelompok. Aspek konsensus makna, terpantau ketika emoji tertentu di Litmatch mengalami pergeseran makna. Misalnya, emoji UNV-LTM-07 (😊) seringkali bukan sekadar senyum, melainkan kode kesopanan untuk mengakhiri percakapan secara halus tanpa menyinggung perasaan.

Keempat, mekanisme konstruksi budaya digital dan identitas visual, teridentifikasi terbitnya branding diri melalui pilihan simbol. Temuan terbit ketika remaja melakukan *curation* terhadap stiker mereka. Memilih stiker "lucu/imut" (UNV-LTM-16) bertujuan membangun citra *soft/friendly*, sedangkan penggunaan kapitalisasi dan diksi tajam (UNV-LTM-11) membangun citra *rebel* atau berani. Kemudian, terbitnya hibridasi budaya, terjadi ketika remaja melakukan pengiriman objek personal seperti hoodie (UNV-LTM-15) atau gaya tawa lokal (UNV-LTM-12: "HAHHA") menunjukkan bahwa identitas dunia nyata (lokal) tetap dibawa ke ruang digital global Litmatch, menciptakan budaya hibrida yang unik.

Berikut ringkasan analisis nonverbal fungsi komunikasi dampak terhadap norma atau identitas.

Tabel 7 Fungsi Komunikasi Nonverbal terhadap dampak Norma/Identitas

Kategori Nonverbal	Contoh Data	Fungsi Komunikasi	Dampak terhadap Norma/Identitas
Paralinguistik Teks	"omaygattt", "hmmmm"	Menggantikan intonasi suara dan jeda berpikir.	Menciptakan suasana percakapan yang hidup dan dinamis.
Kinetik Visual (Emoji)	😍, 🍑, 🍑, 🍑, 🍑	Menandakan nada perasaan (<i>mood</i>) dan intensitas emosi.	Menghindari ambiguitas makna pada teks datar.
Representasi Artefak	Selfie, Foto Hoodie	<i>Self-disclosure</i> visual dan pembuktian keberadaan fisik.	Membangun kepercayaan (<i>trust</i>) di tengah anonimitas.
Manajemen Interaksi	Mention (@eby), Emoji 🍑	Mengarahkan perhatian dan mengatur alur percakapan.	Membentuk etika/netiket dalam ruang komunitas (Party Room).
Intensifikasi Visual	KAPITALISASI, "UDAH!!!!"	Penegasan dominasi atau ekspresi kegembiraan meluap.	Menandai hierarki sosial dan level antusiasme kelompok.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Litmatch berperan sebagai "Laboratorium Identitas" bagi remaja, di mana penggunaan diksi gaul dan unsur nonverbal digital menjadi instrumen strategis untuk navigasi sosial dan konstruksi diri. Diksi gaul

berfungsi sebagai mekanisme *in-group signalling* yang membedakan antara anggota komunitas (*insider*) dengan orang luar, sementara elemen nonverbal seperti emoji, stiker, dan repetisi huruf bertindak sebagai "tubuh digital" yang mengompensasi hilangnya isyarat fisik dalam interaksi anonim. Melalui modifikasi teks dan visual ini, remaja mampu menghadirkan kehangatan sosial (*social presence*) dan membangun keintiman relasional yang nyata meskipun berada di balik layar.

Lebih jauh lagi, fenomena ini menunjukkan adanya negosiasi identitas yang dinamis dan hibrid, di mana remaja dengan cerdas menyesuaikan performa bahasa mereka antara ruang publik yang penuh kendali kekuasaan simbolik dengan ruang privat yang lebih afektif. Pembentukan norma sosial digital terjadi melalui ritual komunikasi kolektif dan *feedback loop* yang memperkuat solidaritas kelompok, sekaligus mencampurkan tren global dengan identitas lokal (hibriditas budaya). Secara keseluruhan, penggunaan bahasa gaul dan simbol visual di Litmatch merupakan bentuk adaptasi kreatif generasi digital untuk memformat ulang eksistensi mereka dalam simbol-simbol baru yang tetap bermakna secara sosial dan budaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agma, A. R. (2025). *Peran Media Sosial dalam Membangun Identitas Digital Remaja di Era Postmodern*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media (JIKOM).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fadhal, S., & Nurhajati, L. (2012). Identifikasi Identitas Kaum Muda di Tengah Media Digital (Studi Aktivitas Kaum Muda Indonesia di Youtube). Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial, 1(3), 176-200.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). *Implementasi media pembelajaran interaktif taktis meningkatkan efektivitas pembelajaran*. Jurnal Simki Pedagogia, 7(2), 436–447.
- Hadi, S., et al. (2025). *Strategi Efektif Ai (Artificial Intelligence) Dalam Sistem Penulisan Karya Tulis Ilmiah Upaya Peningkatan Kompetensi Tata Tulis Riset Mahasiswa Unu Blitar*. Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu), 7(1), 24-33.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2021). *Akulturası Budaya Baca Terhadap Tindak-Tutur Direktif AUP Era Digital (Kajian Kelompok Belajar TK PKK I Kelurahan Bendogerit Kota Blitar)*. Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 6(1), 99-109.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). *Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa*. Jurnal Simki Pedagogia, 7(1), 328-340.
- Hymes, D. (2013). *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. Routledge.
- Mahesti, A., & Jaya, A. (2024). *Dinamika Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Generasi Muda*. Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 7(2).
- Moleong, L. J. (2022). *A. Jenis dan Pendekatan Penelitian*. Salema Empat.
- Pamungkas, D. S. (2025). *Komunikasi Offline dan Online Pada Komunitas Railfans Spoorlimo Dalam Mempertahankan Eksistensi* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Pink, S., Horst, H., Lewis, T., Hjorth, L., & Postill, J. (2015). *Digital ethnography: Principles and practice*.
- Rachel, A. (2024). *Pengaruh Komunikasi Digital terhadap Pengembangan Identitas Diri Remaja di Media Sosial*. Circle Archive.
- Ratnaningtyas, E. M., et al. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. No. Januari. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Saputra, B. T. N. H., et al. (2025). *Dinamika Komunikasi Remaja di Media Sosial: Studi Sosiologi Komunikasi Mengenai Pembentukan Identitas dan Relasi Sosial*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 1(3), 780-787.
- Saryuti, S., & Nur, H. (2025). *Identitas di Era Maya: Pencarian Jati Diri Remaja dalam Labirin Media Sosial*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2(02), 13-23.

- Siddique, S., et al. (2025). *Exploring The Impact Of Social Media On Youth Linguistic Behavior And Identity Formation*. International Premier Journal of Languages & Literature, 3(3), 588-613.
- Silverman, D., et al. (2025). *Part I Setting The Scene. Qualitative Research*.
- Subagyo, A., Ip, S., Kristian, I., Ip, S., & Kom, S. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Aksara Global Akademia.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Taher Matrood, D. (2025). *Language and Digital Identity: A Sociolinguistic Study of Online Communities*. Frontiers in Global Research.
- Yusuf, M. J., et al. (2025). The Effect Of Social Media On The Language Use Of Teenagers In Makassar. Els Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, 8(2), 330-337.