

FENOMENA PENGGUNAAN BAHASA SLANG DI KONTEN MARAPTHON DALAM MENEMUKAN IDENTITAS DIRI REMAJA SMA SANDIKTA

Delfi Putri¹, Sari Ekowati²

¹² Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

* Correspondence e-mail; delfi.putri27@gmail.com

Article history

Submitted: 2026/07/01; Revised: 2026/07/05; Accepted: 2026/07/15

Abstract

The rapid development of social media, particularly YouTube, has influenced adolescents' communication patterns through the widespread use of slang in everyday interactions. One notable phenomenon is the use of slang in marathon content on the @YB YouTube channel, which has become popular among teenagers as a means of self-expression, identity formation, and social bonding. This study aims to examine the phenomenon of slang language usage in marathon content on the @YB YouTube channel and its role in shaping the self-identity of Grade XI F1 students at Sandikta Senior High School. This research employs a qualitative approach using the phenomenological method within a constructivist paradigm. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation involving students who met the research criteria. The data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The expected findings indicate that the use of slang is influenced by the intensity of watching marathon content on the @YB YouTube channel, peer interactions, and digital communication culture. Furthermore, slang functions not only as a communication tool but also as a medium for developing self-identity, strengthening group solidarity, and expressing adolescents' social identities in their daily lives.

Keywords

slang language, YouTube, marathon content, self-identity, phenomenology



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi masyarakat, terutama di kalangan remaja. Kehadiran media sosial seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan X tidak hanya menjadi sarana penyebaran informasi dan hiburan, tetapi juga membentuk budaya komunikasi yang lebih cepat, interaktif, dan dinamis. Dalam konteks tersebut, bahasa mengalami perkembangan yang sangat pesat melalui munculnya berbagai bentuk bahasa slang atau bahasa gaul yang digunakan sebagai simbol identitas, solidaritas kelompok, sekaligus ekspresi diri. Fenomena ini

Delfi Putri, et al.

menunjukkan bahwa bahasa tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai representasi budaya digital yang terus mengalami transformasi seiring berkembangnya teknologi informasi. YouTube menjadi salah satu media yang memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan kebiasaan berbahasa remaja karena karakteristiknya yang memadukan unsur audio dan visual sehingga memudahkan penonton meniru gaya bicara, pilihan diksi, maupun ekspresi para kreator konten.

Perkembangan bahasa slang semakin pesat karena didukung oleh budaya viral yang memungkinkan suatu istilah menyebar dalam waktu singkat dan digunakan secara luas oleh pengguna media sosial. Berbagai istilah seperti *sigma*, *rizz*, *skibidi*, *cuy*, *anjay*, maupun *buset* telah menjadi bagian dari komunikasi sehari-hari remaja setelah populer melalui konten digital. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media sosial berkontribusi terhadap pembentukan kreativitas berbahasa sekaligus memperkuat identitas kelompok generasi muda. Kusuma Di Biagi dan Suryadmaja (2025) menemukan bahwa slang berkembang sangat cepat melalui TikTok dan memiliki fungsi sosial dalam komunikasi remaja. Firdausi Nunzula dkk. (2025) menunjukkan bahwa bahasa gaul pada konten YouTube Jessica Jane dimanfaatkan untuk membangun kedekatan dengan audiens. Penelitian Triono dkk. (2025) juga mengungkapkan bahwa penggunaan bahasa gaul pada kanal MiawAug berfungsi menciptakan hubungan yang lebih akrab antara kreator dan penonton. Sementara itu, Damayanti dan Ekawati (2025) menjelaskan bahwa penggunaan bahasa slang yang semakin masif di media sosial turut memengaruhi pola komunikasi remaja di lingkungan sekolah. Hasil-hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media digital telah menjadi ruang produktif dalam pembentukan variasi bahasa yang terus berkembang.

Salah satu fenomena yang menarik perhatian ialah kemunculan konten **marapthon** pada kanal YouTube @YB. Istilah *marapthon* merupakan bentuk *blending* dari kata *marah* dan *marathon* yang menggambarkan konten berisi ekspresi kemarahan secara berulang dalam durasi panjang. Selain menghadirkan hiburan, konten tersebut juga memunculkan berbagai kosakata slang, ungkapan hiperbolis, serta ekspresi spontan yang kemudian ditiru oleh para penontonnya. Popularitas kanal @YB menjadikan berbagai istilah tersebut digunakan dalam komunikasi sehari-hari, termasuk di lingkungan siswa SMA Sandikta kelas XI F1. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa konsumsi media digital tidak hanya memengaruhi pilihan bahasa, tetapi juga membentuk cara remaja mengekspresikan emosi, membangun kedekatan sosial, serta memperkuat identitas kelompok melalui penggunaan bahasa slang.

Meskipun penelitian mengenai bahasa slang pada media sosial telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada identifikasi bentuk, jenis, fungsi, maupun proses pembentukan bahasa slang dalam berbagai platform digital. Kajian yang secara khusus mengungkap pengalaman subjektif remaja dalam memaknai penggunaan bahasa slang yang berasal dari konten *marapthon* YouTube masih sangat terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengkaji penggunaan bahasa slang dari kanal YouTube @YB pada siswa SMA Sandikta dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan pada dua aspek, yaitu objek penelitian berupa konten *marapthon* YouTube @YB dan penggunaan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman sadar remaja dalam menggunakan bahasa slang pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan memahami fenomena penggunaan bahasa slang yang muncul melalui konten *marapthon* pada kanal YouTube @YB di kalangan siswa SMA Sandikta kelas XI F1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sosiolinguistik, khususnya mengenai hubungan antara media digital, budaya komunikasi remaja, dan penggunaan bahasa slang sebagai bagian dari pembentukan identitas sosial di era digital. Selain itu, hasil penelitian diharapkan menjadi referensi bagi pendidik, orang tua, dan peneliti dalam memahami pengaruh media sosial terhadap perkembangan bahasa remaja serta penggunaannya secara proporsional dalam berbagai situasi komunikasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi yang berlandaskan paradigma konstruktivisme. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian bertujuan memahami pengalaman subjektif remaja dalam memaknai penggunaan bahasa slang yang berasal dari konten *marapthon* pada kanal YouTube @YB sebagai bagian dari proses pembentukan identitas diri. Penelitian dilaksanakan di SMA Sandikta, Kota Bekasi, Jawa Barat, dengan subjek penelitian siswa kelas XI F1 yang memiliki pengalaman menonton konten *marapthon* YouTube @YB serta menggunakan bahasa slang yang muncul dalam konten tersebut. Informan dipilih secara purposive berdasarkan kriteria pernah mengakses konten tersebut, mengenal istilah-istilah slang yang digunakan, serta menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam sesuai fokus penelitian.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta pemaknaan informan terhadap penggunaan bahasa slang dalam kehidupan sehari-hari. Observasi digunakan untuk mengamati praktik penggunaan bahasa slang dalam interaksi sosial informan, baik di lingkungan sekolah maupun media digital, sedangkan dokumentasi meliputi transkrip wawancara, catatan lapangan, foto kegiatan, dan berbagai dokumen pendukung yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Data sekunder diperoleh dari buku, artikel ilmiah, hasil penelitian terdahulu, dan berbagai referensi yang relevan guna memperkuat landasan teoretis penelitian.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diklasifikasikan ke dalam tema-tema yang berkaitan dengan pengalaman, alasan, dan pemaknaan penggunaan bahasa slang, kemudian diinterpretasikan menggunakan perspektif fenomenologi untuk memperoleh esensi pengalaman informan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi antarinforman, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan *member check* dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil transkrip dan interpretasi kepada informan untuk memastikan kesesuaian data dengan pengalaman yang mereka alami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Fenomena Penggunaan Bahasa Slang dalam Konten *Marapthon* YouTube @YB

No	Fokus Temuan	Temuan Utama	Indikator Fenomenologis
1	Pengalaman awal mengenal konten Marapthon	Kedua informan pertama kali mengenal konten Marapthon melalui TikTok (FYP), kemudian beralih mengikuti konten secara rutin di YouTube karena merasa tertarik dengan interaksi para kreator.	Kesadaran awal (conscious experience)
2	Proses memahami	Informan memahami istilah seperti Harheta, W, L, TP Acu, YXGC, L-	Intensionalitas dan pembentukan

	bahasa slang	Crew, dan W-Member melalui konteks percakapan, media sosial, dan diskusi dengan teman.	makna
3	Penggunaan bahasa slang	Istilah W dan L digunakan dalam komunikasi sehari-hari, baik secara langsung maupun melalui media sosial sebagai bentuk apresiasi, candaan, atau komentar terhadap suatu situasi.	Pengalaman hidup (lived experience)
4	Bahasa slang dan identitas diri	Penggunaan bahasa slang membuat informan merasa lebih mudah diterima dalam kelompok pertemanan, lebih percaya diri, mengikuti tren, dan merasa menjadi bagian dari komunitas yang memiliki referensi budaya digital yang sama.	Makna subjektif dan konstruksi identitas sosial

Sumber: Data hasil wawancara, diolah peneliti (2026).

Pembahasan

Pengalaman Remaja Mengenal Bahasa Slang dari Konten Marapthon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua informan pertama kali mengenal konten Marapthon melalui cuplikan video yang muncul pada halaman For You Page (FYP) TikTok. Ketertarikan terhadap cuplikan tersebut mendorong informan untuk mencari konten lengkap di YouTube dan kemudian mengikuti tayangan Marapthon secara rutin. Temuan ini memperlihatkan bahwa TikTok berperan sebagai media awal penyebaran informasi, sedangkan YouTube menjadi media utama yang memungkinkan audiens mengonsumsi konten secara lebih intensif. Intensitas menonton tersebut menjadi awal terbentuknya pengalaman berbahasa yang kemudian berkembang menjadi kebiasaan menggunakan istilah-istilah slang yang terdapat dalam konten.

Dalam perspektif fenomenologi Edmund Husserl, pengalaman tersebut menunjukkan adanya kesadaran (consciousness) dan intensionalitas (intentionality). Kesadaran muncul ketika individu memberikan perhatian terhadap suatu objek yang dianggap menarik, sedangkan intensionalitas menunjukkan bahwa setiap pengalaman selalu diarahkan pada objek tertentu. Pada penelitian ini, objek tersebut adalah konten Marapthon beserta bahasa slang yang digunakan oleh para kreatornya.

Delfi Putri, et al.

Pengalaman awal yang diperoleh melalui media digital menjadi dasar terbentuknya pemahaman baru mengenai variasi bahasa yang sebelumnya belum dikenal oleh informan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Kusuma Di Biagi dan Suryadmaja (2025) yang menyatakan bahwa media sosial mempercepat penyebaran bahasa slang di kalangan remaja melalui algoritma yang menampilkan konten sesuai minat pengguna. Kesamaan temuan juga terlihat pada penelitian Firdausi Nunzula dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa YouTube menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan bahasa gaul kepada audiens melalui interaksi kreator konten. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya mendeskripsikan bentuk bahasa slang, tetapi juga mengungkap pengalaman subjektif remaja ketika pertama kali mengenal bahasa tersebut melalui konten Marapthon.

Proses Pemaknaan Bahasa Slang dalam Perspektif Fenomenologi

Penelitian ini menemukan bahwa pemahaman terhadap bahasa slang tidak terjadi secara instan. Informan berusaha memahami istilah-istilah seperti Harheta, W, L, TP Acu, YXGC, L-Crew, dan W-Member melalui konteks percakapan, pencarian informasi di media sosial, serta diskusi dengan teman yang memiliki referensi budaya digital yang sama. Proses tersebut menunjukkan bahwa makna bahasa dibangun melalui pengalaman sosial yang berlangsung secara terus-menerus.

Menurut Husserl, pembentukan makna merupakan bagian dari *subjective meaning*, yaitu proses ketika individu memberikan interpretasi terhadap pengalaman yang dialaminya. Dalam penelitian ini, makna bahasa slang tidak berasal dari arti leksikal semata, tetapi dibentuk melalui interaksi antara pengalaman menonton, komunikasi antarteman, serta kebiasaan menggunakan istilah tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bahasa slang berkembang sebagai hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh pengalaman individu dan lingkungan digital.

Temuan penelitian ini juga mendukung pandangan Littlejohn dan Foss yang menyatakan bahwa makna komunikasi terbentuk melalui interpretasi penerima pesan. Selain itu, hasil penelitian memperkuat temuan Triono dkk. (2025) bahwa bahasa gaul pada konten YouTube berkembang melalui proses imitasi dan penggunaan berulang oleh penonton. Namun, penelitian ini menunjukkan aspek yang lebih mendalam, yaitu bagaimana proses pencarian makna dilakukan secara sadar sehingga menghasilkan pemahaman subjektif terhadap istilah-istilah yang berkembang dalam komunitas digital.

Penggunaan Bahasa Slang dalam Komunikasi Sehari-hari

Setelah memahami makna berbagai istilah slang, kedua informan mulai menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari, baik ketika berbicara secara langsung maupun melalui media sosial. Istilah seperti W dan L menjadi kosakata yang digunakan untuk memberikan apresiasi, bercanda, atau mengomentari suatu situasi. Penggunaan yang berulang menunjukkan bahwa bahasa slang tidak lagi dipahami sebagai kosakata baru, tetapi telah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi remaja.

Dalam perspektif fenomenologi, kondisi tersebut menunjukkan lived experience, yaitu pengalaman yang benar-benar dialami oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa slang yang sebelumnya hanya ditemukan dalam konten digital berubah menjadi praktik komunikasi nyata setelah digunakan secara berulang dalam lingkungan sosial. Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa media digital tidak hanya memengaruhi pengetahuan bahasa, tetapi juga perilaku komunikasi penggunaannya.

Temuan penelitian ini mendukung Teori Komunikasi Identitas Michael Hecht, khususnya pada enactment layer, yang menjelaskan bahwa identitas seseorang diwujudkan melalui tindakan komunikasi. Ketika informan menggunakan istilah seperti W, L, atau YXGC, mereka tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga menampilkan identitas sebagai bagian dari kelompok remaja yang mengikuti perkembangan budaya digital. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Damayanti dan Ekawati (2025) yang menemukan bahwa bahasa slang media sosial telah menjadi bagian dari komunikasi informal remaja di lingkungan sekolah.

Bahasa Slang sebagai Pembentuk Identitas Diri Remaja

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa slang memberikan dampak terhadap pembentukan identitas diri remaja. Kedua informan mengaku merasa lebih mudah diterima dalam kelompok pertemanan ketika menggunakan istilah yang sama dengan teman-temannya. Selain itu, penggunaan bahasa slang juga menumbuhkan rasa percaya diri karena membuat mereka merasa mengikuti perkembangan tren yang sedang berlangsung. Kesamaan referensi bahasa menciptakan rasa kebersamaan serta memperkuat hubungan sosial di antara anggota kelompok.

Menurut Teori Komunikasi Identitas Michael Hecht, kondisi tersebut berkaitan dengan relational layer dan communal layer. Pada lapisan relasional, identitas dibangun melalui hubungan dengan orang lain, sedangkan pada lapisan komunal identitas terbentuk melalui keanggotaan dalam komunitas yang memiliki nilai, simbol, dan pengalaman yang sama. Bahasa slang dalam penelitian ini berfungsi

Delfi Putri, et al.

sebagai simbol budaya digital yang memperkuat rasa memiliki terhadap komunitas Marapthon.

Selain itu, pengalaman menonton Marapthon juga memberikan kenyamanan emosional bagi informan, seperti merasa ditemani ketika berada di rumah atau saat menghabiskan waktu luang. Pengalaman tersebut berkaitan dengan personal layer, yaitu cara individu memandang dirinya berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Dengan demikian, bahasa slang dalam konten Marapthon tidak hanya berfungsi sebagai variasi bahasa, tetapi juga menjadi media pembentukan identitas diri, kedekatan sosial, dan rasa kebersamaan di kalangan remaja. Temuan ini memperluas penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji bentuk dan fungsi bahasa slang dengan menunjukkan bahwa pengalaman komunikasi digital juga berkontribusi terhadap proses pembentukan identitas sosial remaja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa konten *Marapthon* pada kanal YouTube @YB berperan sebagai media yang memperkenalkan berbagai istilah bahasa slang kepada remaja melalui budaya komunikasi digital. Informan pertama kali mengenal istilah-istilah tersebut melalui TikTok, kemudian memahami maknanya setelah secara rutin mengikuti konten *Marapthon* di YouTube. Proses pemaknaan bahasa slang berlangsung melalui pengalaman subjektif yang diawali oleh rasa ingin tahu, dilanjutkan dengan pencarian informasi melalui media sosial, pengamatan terhadap konteks penggunaan, serta interaksi dengan teman yang memiliki referensi budaya digital yang sama. Temuan ini menunjukkan bahwa bahasa slang merupakan hasil konstruksi makna yang terbentuk melalui pengalaman komunikasi dan interaksi sosial di ruang digital.

Penelitian ini juga menemukan bahwa bahasa slang yang berasal dari konten *Marapthon* telah menjadi bagian dari komunikasi sehari-hari remaja, baik dalam percakapan langsung maupun melalui media sosial. Penggunaan bahasa slang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana mengekspresikan diri, membangun kedekatan sosial, serta memperkuat identitas kelompok. Dengan demikian, bahasa slang dalam konten *Marapthon* berkontribusi terhadap proses pembentukan identitas diri remaja melalui pengalaman komunikasi, interaksi sosial, dan keterlibatan dalam budaya digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian dengan melibatkan informan yang lebih beragam, memperluas objek penelitian pada platform digital lainnya, atau menggunakan pendekatan yang berbeda sehingga diperoleh pemahaman yang lebih

komprehensif mengenai hubungan antara bahasa, budaya digital, dan pembentukan identitas diri remaja.

REFERENSI

- Aditya, R., Aminah, S., & Harmilawati, H. (2025). The phenomenon of English usage in Indonesian cyberspace. *Journal of Literate English Education Study*.
- Allan, K., & Burrige, K. (2006). *Forbidden words: Taboo and the censoring of language*. Cambridge University Press.
- Apridayani, R., & Sompuwet, F. (2026). Fenomenologi komunikasi dalam media sosial remaja. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(1).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality*. Anchor Books.
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture* (2nd ed.). Polity Press.
- Castells, M. (2015). *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age* (2nd ed.). Polity Press.
- Creswell, J. W. (2018a). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2018b). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Damayanti, S., & Ekawati, R. (2025). Pengaruh bahasa slang media sosial terhadap pemerolehan bahasa remaja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2).
- DeVito, J. A. (2016). *The interpersonal communication book* (14th ed.). Pearson.
- Erikson, E. H. (2020). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Fatta, M. M., & Tyas, T. P. (2024). Ragam bahasa gaul dalam video YouTube Atta Halilintar. *Adjektiva: Educational Languages and Literature Studies*, 7(1). <https://doi.org/10.30872/adjektiva.v7i1.2937>
- Firdausi Nunzula, Sri Yanuarsih, & I Wayan Letreng. (2025). Bahasa gaul konten YouTube Jessica Jane. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(4), 3134–3143. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i4.2224>
- Fuchs, C. (2021). *Social media: A critical introduction* (3rd ed.). Sage Publications.
- Ha, L. (2025). Transformasi bahasa dalam media digital. *Jurnal Media dan Komunikasi*, 4(1).
- Hecht, M. L. (1993). 2002—A research odyssey: Toward the development of a communication theory of identity. *Communication Monographs*, 60(1), 76–82. <https://doi.org/10.1080/03637759309376300>

Delfi Putri, et al.

- Hidayat, A. A. A. (2003). *Metode penelitian keperawatan dan teknik analisis data*. Salemba Medika.
- Husserl, E. (1970). *The crisis of European sciences and transcendental phenomenology: An introduction to phenomenological philosophy*. Northwestern University Press.
- Ibrahim. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif: Panduan penelitian beserta contoh proposal kualitatif*. Alfabeta.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kriyantono, R. (2022). *Teknik praktis riset komunikasi*. Kencana.
- Kusuma Di Biagi, I. W., & Suryadmaja, G. (2025). Tren penggunaan slang di kalangan remaja di platform TikTok: Analisis makna dan penyebarannya. *Jurnal Linguistik Digital*, 3(2).
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. In L. Bryson (Ed.), *The communication of ideas* (pp. 37–51). Harper & Brothers.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2011). *Theories of human communication* (10th ed.). Waveland Press.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). Sage Publications.
- Nasrullah, R. (2020). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nizamuddin. (2021). *Metodologi penelitian: Kajian teoretis dan praktis bagi mahasiswa*. Widina Bhakti Persada.
- Nurdewi. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Media Sains Indonesia.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Santrock, J. W. (2020). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schutz, A. (1967). *The phenomenology of the social world*. Northwestern University Press.
- Subhan. (2025). Budaya populer dan perkembangan bahasa slang di media sosial. *Jurnal Kajian Budaya Digital*, 2(3).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Susanto, C., dkk. (2024). *Metode analisis data dalam penelitian kualitatif*. Kencana.
- Triono, R. S., Kholifah, A., Hambali, A. M. F. P., dkk. (2025). Penggunaan bahasa gaul dalam video MiawAug Masuk ke Rumah Kosong Angker – *Jisatsu Chilla's Art Indonesia*. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(4), 399–407. <https://doi.org/10.17977/um064v5i42025p399-407>
- Van Dijk, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford

University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press.

Wirasasti, S. V., Al Husna, G. T., Alfariz, M. F., Satrio, M., Febriyana, R., & Bangun, S.

Z. B. (2025). The influence of social media on the use of slang words among Alpha generation. *Quantum Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(SI2), 45–55. <https://doi.org/10.55197/qjssh.v6si2.991>