



Nivedana

Jurnal Komunikasi dan Bahasa

E-ISSN: 2723-7664



@ the Author(s) 2024

Volume 5 Number 2, Juni 2024

Submitted 27 Oct 2023

Revised 6 June 2024

Accepted 20 June 2024

DOI : <https://doi.org/10.53565/nivedana.v5i2.974>

PENGGUNAAN AFIKS PADA BAHASA INDOGLISH DI GRUP GAME ONLINE HONKAI IMPACT 3 OFFICIAL INDONESIA

Ervina Damayanti¹, Avinta Ika Nurrahma¹, Sultan Rafi Muhamad Siraj¹

¹Universitas Islam Kadiri

*Corresponding Author: ervinadamayanti@uniska-kediri.ac.id

Abstract

This research entitled *The Use of Affixes on Indoglish Language in Online Game Group, Honkai Impact 3 Official Indonesia*. This type of research is descriptive qualitatif. The object of this research is the form of language which is Indoglish. The source of the data in the research is the words Indoglish in the Honkai Impact 3 Official Indonesia online game buying and selling group on facebook. Data collection was carried out using note and listen comprehension techniques. The result of the study showed that there were affixations to various Indoglish languages in the official Indonesian Honkai Impact 3 Online game group, namely 1) prefixes nge-, ter-, ber-, di-, meng- 2) suffixes -nya, -an, -kan 3) confixes (nge+kah) and (di+in).

Keywords: affix, Indoglish, game online

Abstrak

Penelitian ini berjudul penggunaan afiks pada bahasa Indoglish di grup game online Honkai Impact 3 Official Indonesia. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini adalah bentuk kebahasaan yang merupakan bahasa Indoglish. Sumber data dalam penelitian yaitu, kata Indoglish pada grup jual beli game online Honkai Impact 3 Official Indonesia di facebook. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik catat dan simak. Hasil penelitian menunjukkan terdapat afiks pada ragam bahasa indoglish di grup game online Honkai Impact 3 Official Indonesia yaitu, 1) prefiks nge-, ter-, ber-, di-, meng 2) sufiks -nya, -an, -kan 3) konfiks (nge+kah) dan (di+in).

Kata Kunci: afiks, Indoglish, game online

¹ Universitas Islam Kadiri, email: ervinadamayanti@uniska-kediri.ac.id

¹ Universitas Islam Kadiri, email: avintaikanurrahma@uniska-kediri.ac.id

¹ Universitas Islam Kadiri, email: rafisultan3004@gmail.com

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 5, Number 2, Juni 2024 / nivedana@radenwijaya.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat. Pesatnya teknologi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Salah satu hal yang dapat dilihat dari pesatnya teknologi adalah hampir semua orang bermain game. Baik kaum muda, maupun dewasa menggemari permainan ini. Game merupakan suatu program rancangan dari program yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan manusia (Purnomo, 2020). Game yang populer pada saat ini adalah game yang berhubungan dengan teknologi. Jenis permainannya adalah konsol. Konsol merupakan mesin yang terhubung Ke TV. Adapun game konsol yang diperjualbelikan di pasaran yaitu, Nintendo Game Cube, Microsoft X Box, dan Sony Playstation. Namun, konsol favorit sejauh ini adalah Sony Playstation.

Selain game konsol, ada juga game online. Game online adalah sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer atau gawai yang terkoneksi dengan jaringan, baik dengan LAN, maupun internet (Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, 2022). Terdapat perbedaan antara game konsol dengan game online. Perbedaan tersebut adalah bahwa game konsol tidak perlu terhubung dengan internet global. Salah satu game yang menarik perhatian untuk dikaji adalah game Honkai Impact 3. Game ini bertema story dan peperangan atau bisa disebut dengan Role Playing Game (RPG). Honkai Impact 3 juga dapat dimainkan secara tim bersama orang lain. Game ini dikembangkan oleh MIHOYO dari Cina. Di game ini juga terdapat sebuah fitur clan atau di Honkai Impact disebut sebagai Armada. Dalam satu armada game ini dapat terdiri dari banyak anggota yang bisa lebih dari 100 orang. Selain itu, Honkai Impact juga memiliki beberapa server yang dapat dimainkan oleh semua orang di berbagai negara. Oleh karena itu, berbagai macam komunitas dari berbagai negara terbentuk dan membuat suatu pembahasan mengenai game Honkai Impact ini.

Saat ini media sosial dapat digunakan untuk mencari informasi dengan mudah (Prastiya, W., Purnomo, D. T., & Setyoko, 2024). Salah satu media sosial tersebut adalah facebook. Facebook merupakan salah satu aplikasi media sosial yang populer di dunia. Facebook berguna untuk mencari teman lama, bermain game, berdiskusi, dan banyak lagi (Syaharullah, Yahya, M., & Syarif, 2021). Melalui facebook kita dapat dengan mudah menemukan suatu forum, sehingga individu satu dengan yang lain dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran. Adanya kesamaan hobi, pekerjaan terbentuklah suatu komunitas grup di facebook, diantaranya komunitas grup game online. Pemain dalam komunitas game tersebut gamers.

Seiring perkembangan waktu, facebook tidak hanya digunakan untuk menjalin komunikasi. Namun, facebook saat ini menjadi media berlangsungnya jual beli secara online. Hal ini disebabkan karena facebook memberi kemudahan dan kecepatan dalam transaksi perdagangan secara digital. Selain marketplace, jual beli dapat dilakukan melalui grup jual beli di facebook. Para penjual dapat mengunggah barang yang ingin mereka jual. Dalam hal ini, pembeli dapat menyesuaikan di grup apa jika ingin mencari barang yang diinginkannya, begitu pula para penjual dapat mencari grup sesuai barang yang dijualnya.

Salah satu grup jual beli yang ada di facebook adalah grup jual beli akun game online. Jual beli akun game online sudah menjadi hal yang biasa pada saat ini. Akun jual beli game online dijual karena para gamers mempunyai akun lebih dari satu, atau mereka sudah bosan dengan game online istilahnya pemain game tersebut ingin pensiun. Game online menggunakan akun yang berupa username untuk login (Bayu, I., Gupta, C., & Supriyono, 2017). Banyak pemain game online membeli akun game online untuk mendapatkan akun berkualitas tanpa harus memulai bermain dari awal. Penjual dapat mengunggah akun yang dijualnya disertai informasi akun tersebut. Akun game online yang diunggah penjual akan di setujui oleh pembuat grup. Untuk menghindari penipuan, biasanya pada grup tersebut memakai salah satu rekber admin. Selain digunakan untuk jual beli akun, grup ini juga dapat digunakan untuk menjual jasa, seperti perjokian game. Dengan demikian, pembeli dapat memperoleh informasi sebelum membeli.

Selain terdapat sisi negatif, sebenarnya bermain game online juga mempunya sisi positif misalnya, seseorang akan terbiasa dengan kosakata bahasa asing (bahasa Inggris). Penguasaan bahasa Inggris dari pemain game akan terus berkembang. Seperti kita ketahui bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang memang perlu kita kuasai. Namun, perlu digaris bawahi sepututnya tata bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi mengikuti kaidah tata bahasa yang benar. Para gamers biasanya menggunakan bahasa nasional, maupun bahasa internasional dengan mencampur bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris ketika berkomunikasi dalam jual beli di komunitas grup facebook. Fenomena pemakaian percampuran bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris tersebut dinamakan bahasa Indoglish (Rahardi, 2014). Bahasa Indoglish berbeda dengan campur kode (code mixing). Pada pemakaian bahasa Indoglish terkandung unsur prestise, Penyebab penggunaan bahasa Indoglish tersebut antara lain, 1) faktor usia 2) faktor kebahasaan yang diturunkan dari generasi ke generasi 3) faktor kesejarahan 4) pengaruh bahasa asing 5) sosial

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 5, Number 2, Juni 2024 / nivedana@radenwijaya.ac.id

budaya (Oktavia, 2019). Faktor lainnya yang tak kalah penting adalah faktor prestige, bangga, serta gengsi (Qory'ah, A. N., Savira, A. T. D., & Inderasari, 2020). Selain terdapat penggunaan bahasa Indoglish di grup facebook game Honkai Impact 3 Official Indonesia, terdapat juga kata-kata khusus yang berhubungan dengan bahasa game. Dengan demikian, penggunaan bahasa game yang berada di grup tersebut memang khusus digunakan untuk jual beli akun game pada sesama pemain. Oleh karena itu, maksud dari bahasa yang digunakan sebagian besar hanya komunitas mereka yang mengerti.

Berdasarkan pengamatan penulis Penggunaan bahasa di grup Honkai Impact 3 official ini bervariasi. Sebagian besar bahasa yang digunakan menggunakan gaya bahasa campuran antara bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris. Penggunaan bahasa Inggris yang digunakan tersebut terkadang tumpang tindih dengan penggunaan bahasa Indonesia. Dalam tumpang tindih bahasa tersebut, ada hal yang perlu digarisbawahi bahwa terdapat penambahan afiks dari bahasa Indonesia yang sering bercampur dengan kata bahasa Inggris.

Afiks adalah sebuah bentuk, biasanya berupa morfem terikat yang diimbuhkan pada sebuah dasar dalam proses pembentukan kata (Chaer, 2014). Afiks bahasa Indonesia yang melekat pada kata bahasa Inggris menjadikan kata tersebut menjadi kata yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, maupun bahasa Inggris. Oleh karena itu, bahasa tersebut menjadi bahasa tersendiri yang unik. Berdasarkan fenomena adanya bahasa Indoglish, perlulah diamati terkait bentuk afiks, sehingga penulis mengambil judul Penggunaan Afiks pada Bahasa Indoglish Di Grup Game Online Honkai Impact 3 Official Indonesia

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari masyarakat dan perilaku yang diamati (Moleong, 2007). Adapun metode deskriptif bertujuan untuk mengungkapkan berbagai informasi kualitatif dengan pendeskripsian yang teliti serta nuansa untuk menggambarkan secara individu, atau kelompok, kejadian, maupun fenomena (Sutopo, 2002). Objek penelitian ini adalah bentuk-bentuk kebahasaan yang merupakan Indoglish. Untuk memperoleh subjek dari mana data diperoleh diperlukan sumber data (Arikunto., 2010). Sumber data dalam penelitian ini yaitu, kata Indoglish pada grup jual beli game online Honkai Impact

Indonesia yang ada di facebook. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan teknik catat dan simak. Penyimakan dilakukan dengan mencermati tulisan dari postingan penjual, maupun pembeli dalam grup tersebut yang di dalamnya terdapat bentuk-bentuk bahasa Indoglish. Adapun Postingan data yang difokuskan peneliti mulai tahun 2022-2023. Data-data yang telah disimak, kemudian dicatat berdasarkan klasifikasi data yang dibuat.

Metode analisis dilakukan dengan menggunakan metode distribusional. Metode analisis dilakukan setelah data penelitian bahasa Indoglish lalu dikumpulkan dan diklasifikasi dengan baik. selanjutnya, dilakukan interpretasi data, dan data yang telah diinterpretasi, kemudian disajikan secara tidak formal. Dalam hal ini analisis itu dirumuskan dalam bentuk kata-kata, bukan dirumuskan dalam bentuk simbol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut terdapat bentuk bahasa Indoglish dari grup jual beli akun game online Honkai Impact 3 Indonesia yaitu, adanya penggunaan bahasa Inggris yang mendapat afiks dari bahasa Indonesia. Afiks tersebut adalah sebagai berikut:

Variasi bahasa Indoglish terbentuk akibat adanya morfologis pada sebuah kata tertentu. Penyebab perubahan tersebut salah satunya karena adanya penambahan afiks dari bahasa Indonesia ke kata bahasa Inggris. Afiks tersebut berupa awalan (prefiks), akhiran (sufiks), awalan dan akhiran (konfiks). Penyisipan imbuhan tersebut menyebabkan perubahan kelas kata pada morfem yang dilekatinya. Bentuk yang muncul menjadi unik dan khas. Oleh karena itu, bahasa tersebut tidak memenuhi kaidah kebahasaan baik bahasa Inggris, maupun bahasa Indonesia. Berikut beberapa contoh afiks dalam bahasa Indoglish di grup game online Honkai Impact 3 Official Indonesia.

1. Afiks Prefiks

Prefiks adalah afiks yang diimbuhkan di muka bentuk dasar. Menurut (Chaer, 2011) prefiks awalan dalam bahasa Indonesia yaitu, ber-, per, me-, di-, ter, -ke- se-, dan pe-. Adapun prefiks dalam penelitian ini yaitu, prefiks nge- (prefiks dari bahasa Jawa), ter-, dan ber-,di-, dan meng-.

a. Penggunaan Prefiks –Nge

Pada data 1 terdapat kata Indoglish ngestory. Kata ngestory berasal dari kata bahasa Inggris (story) yang dilekati prefiks nge-. Prefiks nge- merupakan imbuhan bahasa daerah. Penambahan prefiks nge- disebabkan karena penulis terpengaruh oleh bahasa daerah. Kata story termasuk

kata benda (nomina) yang diartikan sebagai cerita.

RI - JUAL BELI HONKAI IMPACT 3
INDONESIA
22 Sep 2023

#WTS

akun recehan puh
Mobius Cosu 1/4 wp dupe
FR 1/4 weap
pity expand 38
Telur S+ Box Valk + Box Stigma VIII V utuh
Preman agony v
Story luas (jarang ngestory:v)

Data 1

Adanya imbuhan prefiks nge- yang melekat pada kata story menjadikan kata tersebut menjadi kata kerja. Pada data di atas maksud dari ngestory adalah bahwa di dalam game terdapat genre cerita. Dalam hal ini, pemain sedang melakukan scene atau adegan cerita dalam game yang dimainkannya.

b. Penggunaan Prefiks Ter-

Jelang Mahardika - JUAL BELI
HONKAI IMPACT 3 INDONESIA
16 Mei 2022

barter Bang
Isinya Asuka 3S + Weapon (gk ada stigma asli nya)
Kalo team nya ada cuma belum ter upgrade
Minus nya coin kurang

Data 2

Kata ter upgrade pada data 2 di atas merupakan bahasa Indoglish. Kata tersebut mempunyai kata dasar yang berasal dari bahasa Inggris upgrade, kemudian mendapat prefiks-ter. Ada dua fungsi prefiks ter-, yaitu membentuk kata kerja pasif yang menyatakan keadaan, dan membentuk kata benda yang menyatakan orang. Adapun Prefiks –ter pada data di atas mempunyai fungsi untuk menyatakan kata kerja pasif yang menyatakan keadaan. Prefiks -ter pada kata upgrade pada data di atas bermakna menyatakan situasi tiba-tiba. Adapun maksud kata ter upgrade berdasarkan unggahan penjualan akun game online Honkai Impact Indonesia adalah bahwa karakter tersebut sudah meningkat dari skill atau perlengkapan.

c. Penggunaan Prefiks Ber-

Kata bercostum merupakan kata yang berasal dari kata dasar costum yang berarti artinya busana. Selanjutnya kata costum dilekat dengan prefiks –ber menjadi bercostum. Dalam bahasa Indonesia fungsi awalan –ber membentuk kata kerja intransitif. Salah satu makna yang diperoleh sebagai hasil pengimbuhan dengan awalan ber- yaitu, memakai atau mengenakan. Kata costum pada

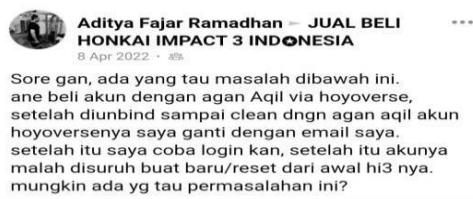
data di atas maknanya adalah busana atau pakaian yang dipakai seseorang untuk menunjukkan sesuatu hal (film, adat, dan imajinasi).



Data 3

Sebenarnya kata costum sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia, yaitu kostum. Kata kostum dilekati prefiks –ber menjadi berkostum, yang berarti artinya memakai pakaian. Kata bercostum justru menyalahi kaidah bahasa baik dari bahasa Inggris, maupun bahasa Indonesia.

d. Penggunaan Prefiks Di-



Data 4

Kata diunbind berasal dari bahasa Inggris unbind yang maknanya memperlonggar. Kata tersebut mendapat penambahan prefiks dari bahasa Indonesia di- (di+unbind). Dalam bahasa Indonesia penulisan imbuhan di- dituliskan serangkai dengan kata dasar jika tidak menyatakan tempat dan disebut prefiks. Namun, imbuhan di- dituliskan pisah dengan kata dasarnya jika menyatakan tempat, dan disebut kata depan. fungsi prefiks di- membentuk kata kerja pasif. Sebagai kata kerja pasif, prefiks di- digunakan dalam kalimat yang pelakunya terletak di belakang kata kerja. Makna unbind dalam bahasa game adalah melepaskan adapun kata diunbind (dilepaskan). Adapun maksud data diatas adalah dirinya telah membeli akun yang telah dilepas hak akses sepenuhnya.

e. Penggunaan Prefiks Meng-



Data 5

Kata meng open pada data di atas merupakan kata Indoglish. Kata open mempunyai arti membuka. Adapun bentuk meng open berasal dari kata dasar open yang mendapat prefiks meng.

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 5, Number 2, Juni 2024 / nivedana@radenwijaya.ac.id

Dalam bahasa Indonesia prefiks meng- merupakan salah satu variasi dari prefiks me-. Prefiks meng- berfungsi membentuk kata kerja transitif, maupun intransitif. Imbuhan meng- tidak mengalami perubahan apabila diikuti kata dasar yang berawalan vokal yakni, a,i,u.e,o. Vokal /o/ dalam kata open mendapat prefiks meng-menjadi meng open. Dengan demikian, kata meng open tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, maupun bahasa Inggris. Adapun maksud tulisan data di atas adalah penjual akun sedang menjual berbagai macam yang dijualnya, misalnya joki game, *cash item*, dan lain-lain.

2. Afiks Sufiks

Sufiks adalah afiks yang diimbuhkan pada posisi akhir dasar. Dalam bahasa Indonesia sufiks terdiri dari –an, –kan, -I, dan, nya- (Chaer, 2011). Adapun sufiks dalam penelitian ini adalah sufiks –nya, -an, dan –kan.

a. Penggunaan Sufiks –Nya



wtb
akun terawat HoS fullset beserta
supportnya
tawarkan saja

edit : budget 5r

Data 6

Kata supportnya berasal dari kata bahasa Inggris support yang mendapat sufiks –nya. Adapun kata support memiliki arti mendukung. Dalam dunia game kata support didefinisikan sebagai suatu ciri khas dari karakter pendukung yang dapat memberi kekuatan seperti perisai, dan tambahan darah. Kalimat supportnya di atas diartikan bahwa pemain sedang mengungkapkan untuk memakai karakter yang ada pendukungnya. Bentuk kata supportnya merupakan variasi bahasa Indoglish yang telah melalui proses morfologis dari kata dasar (support+nya). Terdapat sufiks –nya di akhir kata tersebut. Dalam bahasa Indonesia sufiks – nya digunakan sebagai kata ganti orang ketiga tunggal, (seperti kata supportnya pada data di atas) dan sebagai akhiran.

b. Penggunaan Sufiks –An

Bahasa Indoglish pada data di atas adalah kata offeran. Kata offeran berasal dari bentuk kata bahasa Inggris offer yang artinya penawaran, kemudian kata offer dilekatil oleh sufiks –an (offer+an). Dalam kaidah bahasa Indonesia fungsi sufiks –an membentuk kata benda. sufiks – an pada kata penawaran adalah menyatakan hasil. Penyebutan kata offeran mendapat pengaruh

oleh pengucapan bahasa Indonesia –an (penawaran). Adapun maksud kata offeran pada data di atas adalah seseorang sedang mengunggah jualannya dan berharap ada tawaran yang bagus dari pembeli.



Data 7

c. Penggunaan Sufiks –Kan

Pada data di atas terdapat kata uninstallkan. Kata uninstall berasal dari bahasa Inggris yang dilekati oleh sufiks -kan (uninstall+kan). Makna uninstall yaitu, proses penghapusan aplikasi dari perangkat. Dalam bahasa Indonesia sufiks –kan membentuk kata kerja transitif.



Puh mau nanya ni akun honkai ku login twitter,
Januari aku login masih ada, lalu ku uninstall kan
lalu tadi ku instal login gk ada, kenapa itu

Kata uninstallkan membentuk kata transitif dalam kalimat pasif yang predikatnya berbentuk (aspek) + pelaku + kata kerja ,dan subjek menjadi sasaran perbuatan. Lalu (aspek) + ku (pelaku) + installkan (kata kerja). Adapun maksud data di atas adalah pemain sedang bingung setelah melakukan menghapus (uninstall) game, kemudian ia menginstall (memasang) game kembali. Namun, justru akunnya hilang.

3. Afiks Konfiks

Konfiks adalah afiks yang berupa morfem terbagi, yang bagian pertama berposisi pada awal bentuk dasar, dan bagian yang kedua berposisi pada akhir bentuk dasar. Adapun konfiks dalam penelitian ini yaitu, (nge+kah) dan (di+in). kedua konfiks ini tidak ada dalam bahasa Indonesia, tetapi percampuran antara afiks bahasa Indonesia dengan daerah.

a. Penggunaan Konfiks (Nge+Kah)

Terdapat bahasa Indoglish pada data 9 di atas yaitu, di dalam kata ngebugkah. Pada kata

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 5, Number 2, Juni 2024 / nivedana@radenwijaya.ac.id

ngebugkah terdapat unsur perpaduan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris. Pola bahasa pada kata (nge+bug+kah) terbentuk dari kata bahasa Inggris bug yang dilekat dengan prefiks (-nge). Tidak ada awalan nge- dalam bahasa Indonesia. Awalan nge- lebih dekat dengan bahasa Daerah misalnya, dalam bahasa Jawa kata ngebom.



Data 9

Pada data di atas kata bug menunjukkan kelas kata adjective. Bug diartikan sebagai cacat atau rusak, kemudian kata ngebug disandingkan dengan partikel/sufiks (-kah), sehingga membentuk kata tanya (interrogatif). Bisa disimpulkan bahwa kata bug mendapat konfiks (nge+kah) menjadi ngebugkah. Sesuai dengan maksud pada data di atas yaitu, pemain sedang menanyakan apakah game yang dimainkannya mengalami kerusakan.

b. Penggunaan Konfiks di+-in-



Data 10

Bentuk kata diloginin berasal dari kata bahasa Inggris yang bermakna masuk atau gabung. Kata login mendapat konfiks di, dan -in. dalam bahasa Indonesia tidak ada konfiks (di+in). Namun, adanya konfiks (di+kan). Fungsi prefiks di- membentuk kata kerja sufiks – kan (Di+kata kerja+kan). Sufiks -in berfungsi membentuk kata kerja bahasa nonformal (tidak baku) misalnya dipakai bahasa gaul. Adapun maksud diloginin pada data di atas bahwa akun yang dijual jarang digunakan.

KESIMPULAN

Salah satu bentuk bahasa Indoglish dari grup jual beli akun game online Honkai Impact 3 Indonesia adalah adanya penggunaan bahasa Inggris yang mendapat afiks dari bahasa Indonesia. Afiks tersebut berupa prefiks, sufiks, dan konfiks. Afiks tersebut tidak hanya muncul dari afiks

Nivedana: Journal of Communication and Language

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri
Volume 5, Number 2, Juni 2024 / nivedana@radenwijaya.ac.id

bahasa Indonesia, tetapi juga muncul afiks dari bahasa Daerah. Penggunaan tersebut menyebabkan kata tersebut menjadi tidak sesuai dengan tata kaidah bahasa baik dari bahasa Indonesia, maupun bahasa. Adapun wujud prefiks bahasa Indoglish dari grup jual beli akun game online Honkai Impact 3 Indonesia yaitu, prefiks nge-, ter-, ber, di-, meng. Selanjutnya terdapat sufiks yaitu, -nya, -an, -an. Adapun konfiks pada bahasa Indoglish grup game tersebut adalah (nge-kah) dan (di+in).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bayu, I., Gupta, C., & Supriyono, H. . (2017). Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (Crm). *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1(1), 1.
- Chaer, A. . (2014). *Linguistik Umum. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19–35.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktavia, W. (2019). Eskalasi Bahasa Indoglish. *Jurnal Diglosia*, 2(2), 73–82.
- Prastiya, W., Purnomo, D. T., & Setyoko, R. (2024). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMASARAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA. *Jurnal Nivedana*, 5(1), 91–96.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Qory'ah, A. N., Savira, A. T. D., & Iderasari, E. (2020). Variasi Bahasa Indoglish dan Idiolek Publik Figur di Instagram. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(2), 135. <https://doi.org/https://doi.org/10.31002/transformatika.v3i2.2158>
- Rahardi, R. K. (2014). Bahasa “Indoglish” dan “Jawanesia” dan Dampaknya bagi Pemartabatan Bahasa Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 26(1), 1–21.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Syaharullah, Yahya, M., & Syarif, A. (2021). Penggunaan Facebook Dalam Promosi Produk Barang Jadi. *Jurnal Piral: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 12(2), 29.