

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, jumlah data yang diperoleh terkait bahasa prokem berjumlah 45 data. Berikut ini data-data bahasa prokem yang digunakan oleh pengguna media sosial *YouTube* Jonathan Liandi dalam kolom komentar.

- 1) Nt gilang ( 6 mei 2024)
- 2) jangan baper yaa? (6 mei 2024)
- 3) GG bang joo( 6 mei 2024)
- 4) Goblok iyan ( 30 mei 2024)
- 5) Inimah jatohnya totolll ( 30 mei 2024)
- 6) Lol ( 30 mei 2024)
- 7) Bot inimah ( 2 juni 2024)
- 8) By one ( 2 juni 2024)
- 9) Jamet ( 2 juni 2024)
- 10) Alay ( 2 juni 2024)
- 11) Anjay 2 menit yg lalu ( 3 juni 2024)
- 12) Caper ( 3 juni 2024)
- 13) Gercep ( 3 juni 2024)
- 14) Liat Bb Joo ( 5 juni 2024)
- 15) Wtf (5 juni 2024)
- 16) Hoki ( 5 juni 2024)

- 17) Ngelag jooo ( 6 juni 2024)
- 18) Mantul (6 juni 2024)
- 19) Tigreal sabi sih dreams (6 juni 20024)
- 20) Gws (6 juni 2024)
- 21) Nobar dulu film pendek kairi jo (6 juni 2024)
- 22) Xixixi ( 6 juni 2024)
- 23) Yg Cuma jago di rank jangan asal bacot ( 9 juni 2024)
- 24) Bang gift DM bang ( 9 juni 2024)
- 25) Luke "L" nya LOLOT (18 juni 2024)
- 26) Dongo (18 juni 2024)
- 27) Burik joo (18 juni 2024)
- 28) Gaje (18 juni 2024)
- 29) Bocil yang hujat pasti sakit hati timnya dikalahin onic (23 juni 2024)
- 30) Jo nub ( 23 juni 2024)
- 31) Najis ( 26 juni 2024)
- 32) Modus lu ( 26 juni 2024)
- 33) Beban cok (26 juni 2024)
- 34) Mabar 100k wajib kalah hahahaha ( 23 juli 2024)
- 35) Salting cok ( 23 juli 2024)
- 36) Curhat bang? ( 23 juli 2024)
- 37) Bucin kahh? ( 23 juli 2024)
- 38) Ls gini jir seruu!!! ( 23 juli 2024)
- 39) Jirlah helios gokil ngab ( 23 juli 2024)

40) Chuakss ( 23 juli 2024)

41) Ulti apa joo ( 23 juli 2024)

42) Streamer Afk ( 23 juli 2024)

43) Ijo guys (25 juli 2024)

44) Udah all in ygy ( 25 juli 2024)

45) Songong ( 25 juli 2024)

## **B. Pembahasan**

### **1. Identifikasi data**

Bentuk-bentuk bahasa prokem terdiri atas beberapa bagian antara lain:

#### **a. Bentuk satu kata**

Bentuk bahasa prokem yang terdiri atas bentuk satu kata antara lain:

1) Goblok

2) Anjay

3) Tolol

4) Xixixi

5) Ngelag

6) Bacot

7) Burik

8) Lolot

9) Dongo

10) Nub

11) Alay

12) Hoki

13) Najis

- 14) Cok
- 15) Jamet
- 16) Sabi
- 17) Ngab
- 18) Guys
- 19) Chuaks
- 20) Ulti
- 21) Ygy
- 22) Songong

b. Bentuk gabungan dua kata (akronim)

Bentuk bahasa prokem yang terdiri atas gabungan dua kata antara lain:

- 1). Baper
- 2). Caper
- 3). Gercep
- 4). Mantul
- 5). Nobar
- 6). Bocil
- 7). Gaje
- 8). Modus
- 9). Mabar
- 10). Salting
- 11). Curhat
- 12). Bucin

c. Bentuk singkatan bahasa Inggris

Bentuk bahasa prokem singkatan bahasa Inggris terdiri atas antara lain:

- 1) Nt
- 2) Gg
- 3) Lol
- 4) Bot
- 5) Gws
- 6) Dm
- 7) By one
- 8) Wtf
- 9) Ls
- 10) Afk

d. Bentuk singkatan bahasa Indonesia

Bentuk bahasa prokem singkatan bahasa Indonesia yaitu:

1. Bb

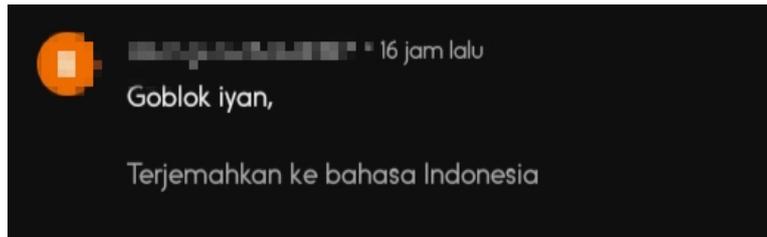
2. Analisis data

Berdasarkan indentifikasi data di atas, adapaun analisis data dibawah ini antara lain:

a. Bentuk satu kata

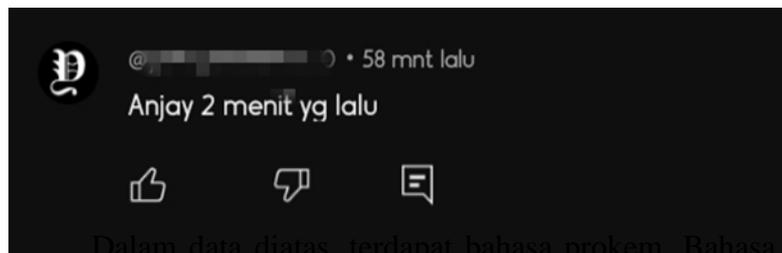
Bentuk satu kata bahasa prokem yang digunakan oleh pengguna media sosial *YouTube* Jonathan Liandi dalam kolom komentar dapat dilihat pada data berikut:

1). Goblok



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa prokem adalah varian bahasa yang digunakan oleh kelompok sosial tertentu untuk membedakan diri mereka dari kelompok lain atau untuk tujuan komunikasi yang khusus (Abdul Chaer 2004). Bahasa tersebut tampak pada kata *Goblok*. Istilah *Goblok* merupakan singkatan dari kata *bodoh sekali*. Berdsarakan komentar diatas, Istilah ini digunakan untuk mengkritik atau mengejek seseorang yang bodoh atau kurang cerdas dalam bermain game. Penggunaan kata ini biasanya menunjukkan rasa frustasi atau ketidakpuasan terhadap kemampuan seseorang dalam permainan.

2). Anjay



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *anjay*. Istilah *Anjay* merupakan kata yang

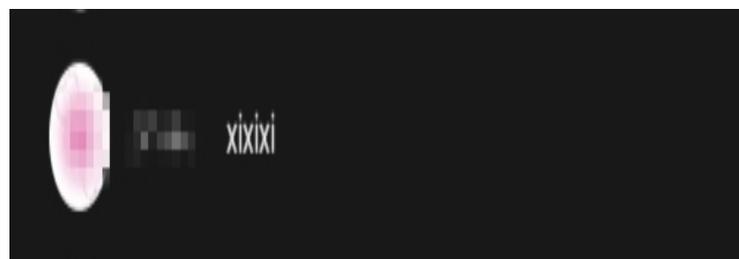
dipelesetkan dari kata *anjing*. Berdasarkan komentar diatas, Istilah ini sering digunakan untuk mengekspresikan kekaguman, kejutan, atau kekaguman terhadap sesuatu yang luar biasa atau mengejutkan dalam sebuah permainan.

### 3). Tolol



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *tolol*. Istilah *tolol* merupakan singkatan dari *bodoh sekali*. Berdasarkan komentar diatas, Istilah ini digunakan untuk mengkritik atau mengejek atau merendahkan pemain lain dengan menyebut mereka sebagai bodoh atau tidak pintar. Istilah ini sering digunakan ketika pemain melakukan kesalahan besar atau tampak tidak memahami mekanisme dasar permainan.

### 4). Xixixi



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *Xixixi*. Istilah *Xixixi* ditulis dalam bahasa sehari-

hari yang artinya tertawa. *Xixixi* diucapkan untuk membalas pesan yang mengandung humor atau lucu. Berdasarkan komentar pada data diatas, *xixixi* adalah bentuk ekspresi tertawa yang sering digunakan dalam chat atau komunikasi untuk menunjukkan bahwa seseorang merasa sangat senang, geli, atau puas dengan sesuatu yang terjadi dalam permainan.

5). Ngelag



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *ngelag*. Istilah *ngelag* sering digunakan untuk menggambarkan kondisi di mana permainan mengalami penurunan performa, seperti lag atau keterlambatan respons, yang disebabkan oleh berbagai faktor teknis seperti koneksi internet yang buruk.

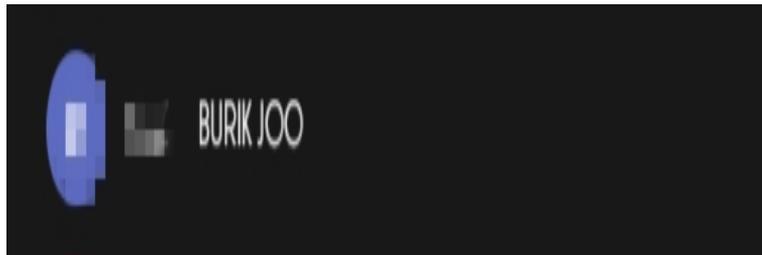
6). Bacot



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *bacot*. Istilah *bacot* merupakan singkatan dari kata

*banyak omong*. Berdasarkan data diatas, Istilah *bacot* sering digunakan untuk menggambarkan seseorang yang yang dianggap terlalu banyak berbicara, mengganggu atau tidak relevan dalam permainan.

#### 7). Burik



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *burik*. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang dianggap jelek, tidak menarik atau berkualitas rendah. Berdasarkan pada data di atas, istilah ini sering digunakan untuk mengkritik performa, penampilan, atau aspek tertentu dalam permainan.

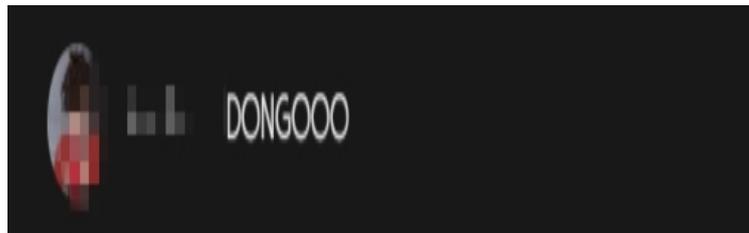
#### 8). Lolot



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *lolot*. istilah ini biasanya sering digunakan untuk menyebut seseorang yang dianggap lamban atau telat dalam berpikir

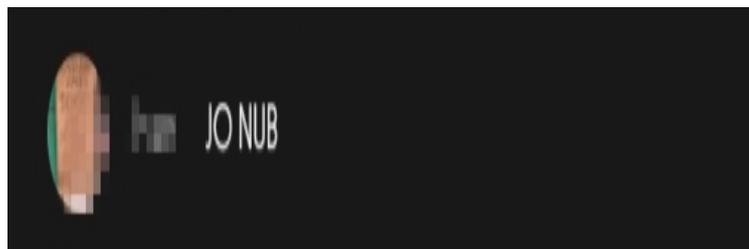
atau bertindak. Berdasarkan contoh komentar di atas, Istilah ini biasanya digunakan untuk mengejek atau Menggambarkan pemain yang membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengerti apa yang sedang terjadi dalam permainan atau membuat keputusan yang tepat.

#### 9). Dongo



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *dongo*. Istilah *dongo* sering digunakan untuk merujuk kepada pemain yang dianggap kurang pintar atau tidak terampil dalam bermain. Berdasarkan data di atas, Istilah *dongo* mengekspresikan ejekan atau sindiran terhadap seseorang yang dianggap bodoh atau tidak tau cara bermain dengan baik.

#### 10). Nub



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *nub*. Istilah ini sering di gunakan untuk menyebut seseorang yang di anggap kurang berpengalaman atau tidak terampil atau tidak terlalu ahli dalam suatu permainan. Istilah ini juga bisa merujuk kepada seseorang yang dianggap tidak terampil atau tidak

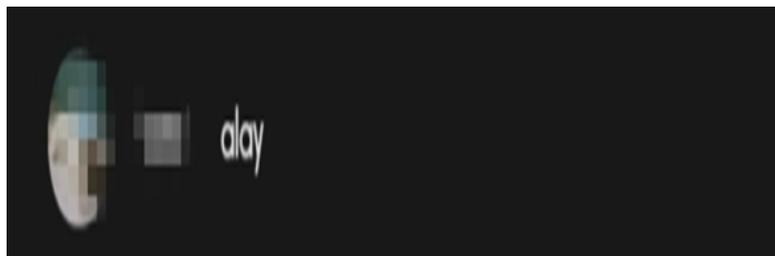
ahli dalam suatu bidang atau aktivitas. Berdasarkan komentar di atas, istilah ini digunakan pada pemain yang baru dalam permainan atau yang masih kurang pengalaman atau keterampilan.

#### 11). Hoki



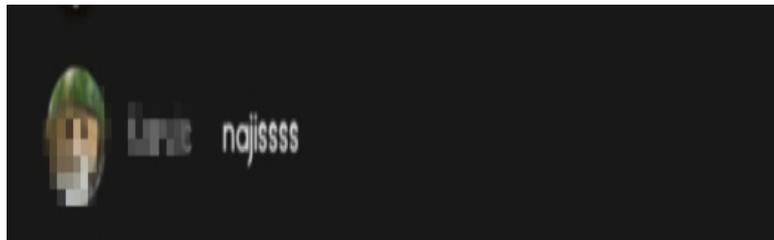
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *hoki*. Istilah *hoki* berarti keberuntungan atau nasib baik. Berdasarkan data di atas, Istilah ini digunakan untuk menggambarkan situasi di mana seseorang memperoleh hasil yang sangat menguntungkan atau mengalami keberuntungan yang luar biasa dalam permainan.

#### 12). Alay



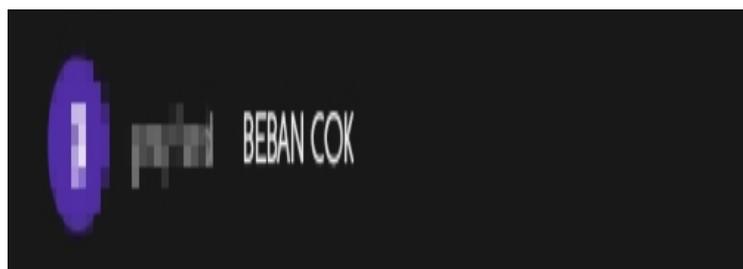
Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *alay*. Kata *alay* singkatan dari *anak lebay* atau *anak layangan*. Istilah ini digunakan untuk mencibir dan mengejek seseorang yang sifatnya kampungan atau norak. Berdasarkan komentar di atas, *alay* digunakan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap berperilaku dengan cara yang berlebihan, mencolok, atau tidak sesuai dengan norma sosial dalam permainan.

### 13). Najis



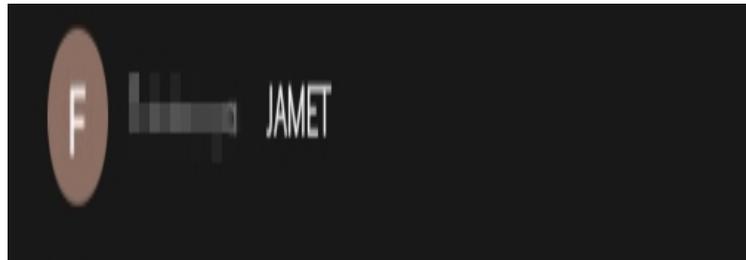
Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *najis*. *Najis* adalah istilah yang berarti kotor atau busuk. Berdasarkan komentar pada data di atas, istilah *najis* biasanya digunakan untuk mengkritik atau mengekspresikan ketidakpuasan terhadap sesuatu yang dianggap sangat buruk atau tidak menyenangkan dalam permainan.

### 14). Cok



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *cok. cok* digunakan sebagai bentuk ekspresi kemarahan, frustrasi, atau kejengkelan. Berdasarkan komentar di atas, Istilah ini di sering gunakan untuk mengekspresikan emosi kepada seseorang yang dianggap mengganggu atau merepotkan dalam suatu konteks, terutama dalam saat bermain game.

15). Jamet



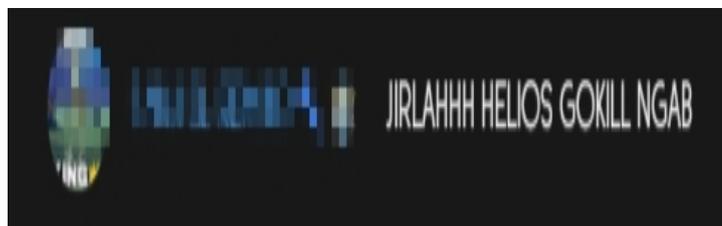
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *jamet*. Istilah *jamet* merupakan singkatan dari *jajal metal*. Istilah ini digunakan untuk menyebut orang yang ingin bergaya keren seperti anggota band metal. Berdasarkan komentar di atas, *Jamet* dalam dunia game menggambarkan pemain yang dianggap tidak terampil, ketinggalan zaman, atau tidak sesuai dengan standar permainan modern.

16). Sabi



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *sabi*. Arti kata *sabi* biasa digunakan untuk kata bisa. Istilah *sabi* sering digunakan untuk menggambarkan seseorang yang dianggap memiliki pengetahuan atau keterampilan yang sangat baik dalam permainan.

17). Ngab



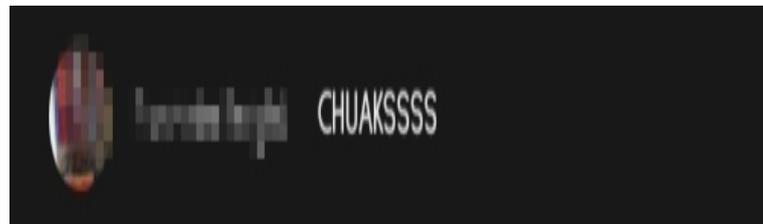
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *ngab*. Istilah *ngab* tidak ditemukan dalam kamus bahasa besar bahasa Indonesia, walaupun arti prokem *ngab* ada. Arti *ngab* ialah ajakan atau sapaan kepada laki-laki yang diibaratkan lebih dewasa atau sederajat. Istilah *ngab* kenyataannya berasal dari kata *bang*, yang merupakan kebalikan kata itu sendiri. Bahasa prokem tersebut sering digunakan oleh anak remaja sebagai bahasa keren ketika memanggil orang yang lebih tua darinya.

18). Guys



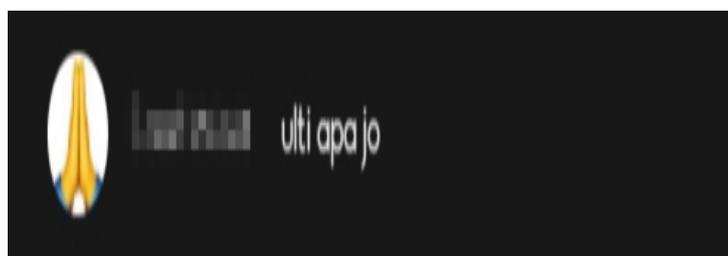
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *guys* berarti teman-teman atau kawan-kawan. Kata *guys* yang pada mulanya berasal dari bahasa inggris yang sekarang diplesetkan oleh warga lokal indonesia sehingga menjadi kosakata sehari-hari dikalangan anak muda bahkan orang tua di media sosial. Berdasarkan komentar pada data di atas, istilah ini dipakai untuk menyapa atau berbicara dengan rekan tim atau pemain lain dalam permainan multiplayer.

19). Chuakss



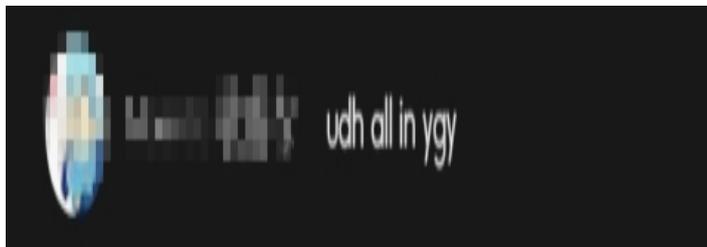
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem . Bahasa tersebut tampak pada kata *chuaks*. Istilah *chuaks* dapat diartikan sebagai ketidakpuasan, kemarahan atau kejengkelan kepada seseorang yang biasanya digunakan di akhir kalimat dengan nada sindiran layaknya bahasa prokem di kalangan anak-anak muda zaman sekarang.

20). Ulti



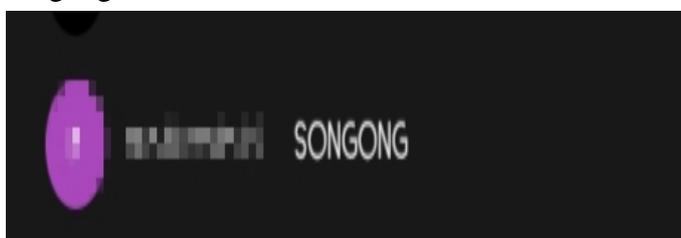
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *ulti*. Istilah *ulti* merupakan singkatan dari *ultimate*. Berdasarkan data di atas, ulti adalah keterampilan atau kemampuan khusus yang biasanya memiliki dampak besar dan efek yang signifikan dalam permainan. Biasanya, kemampuan ini adalah yang paling kuat dari semua kemampuan yang dimiliki oleh karakter hero dan sering kali digunakan sebagai alat utama untuk mengubah jalannya pertarungan atau pertandingan.

21). Ygy



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *ygy*. Istilah *ygy* adalah singkatan dari *ya guys ya*. Istilah *ygy* sering digunakan ketika anak muda berbicara di media sosial. Kata ini juga bisa digunakan saat mengomentari status atau story seseorang.

22). Songong



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *songong*. Istilah *songong* adalah singkatan dari *sombong*. Berdasarkan komentar di atas, Istilah *songong* sering digunakan untuk menggambarkan pemain yang bersikap sombong atau meremehkan pemain lain. Istilah ini sering dipakai ketika seorang pemain berperilaku terlalu percaya diri atau pamer kemampuan mereka secara berlebihan.

b. Bentuk gabungan dua kata (akronim)

Bentuk gabungan dua kata (akronim) dapat dilihat pada data berikut ini:

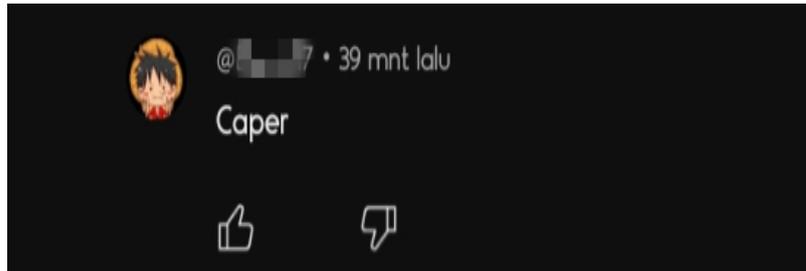
1) Baper



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa prokem adalah varian bahasa yang digunakan oleh kelompok sosial tertentu untuk membedakan diri mereka dari kelompok lain atau untuk tujuan komunikasi yang khusus (Abdul Chaer 2004). Bahasa tersebut tampak pada kata *baper*. Istilah *baper* merupakan akronim atau gabungan dari kata *bawa perasaan*. Berdasarkan pada contoh kalimat diatas Istilah ini

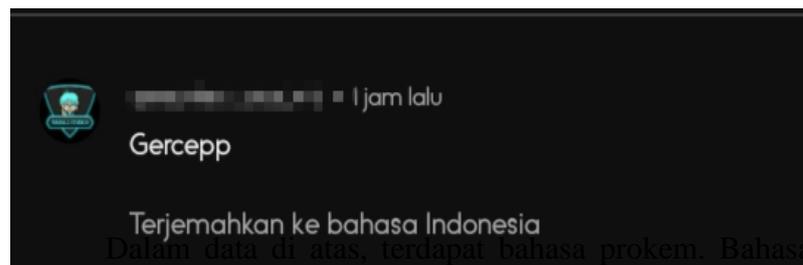
digunakan untuk menggambarkan seseorang yang terlalu emosional atau mudah tersinggung.

## 2) Caper



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *caper*. Istilah *caper* merupakan akronim dari kata *cari perhatian*. Berdasarkan komentar pada data diatas Istilah ini digunakan untuk menggambarkan tindakan seorang pemain yang sengaja berusaha menarik perhatian atau mendapatkan pengakuan dari orang lain, sering kali dengan cara yang mencolok atau berlebihan.

## 3) Gercepp



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *gercepp*. Istilah *gercepp* merupakan akronim dari kata *gerak cepat*. Berdasarkan contoh kalimat diatas, Istilah ini digunakan untuk memuji pemain yang bertindak cepat dalam situasi yang memerlukan reaksi atau keputusan yang cepat, seperti dalam pertarungan atau saat mengambil keputusan strategis.

4) Mantul



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *Mantul*. Istilah *Mantul* merupakan akronim dari kata *mantap betul*. Pada contoh komentar diatas, istilah ini sering digunakan untuk memberikan pujian atau menunjukkan kekaguman terhadap sesuatu yang dianggap sangat baik atau memuaskan dalam permainan.

5) Nobar



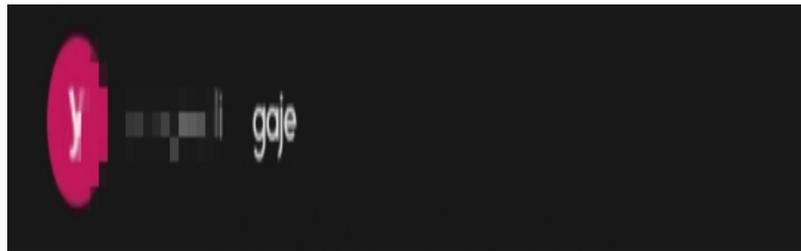
Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *nobar*. Istilah *nobar* merupakan akronim dari kata *nonton bareng*. Pada data diatas, istilah *nobar* sering digunakan dalam konteks komunitas game merujuk pada acara atau sesi di mana pemain atau penggemar berkumpul untuk menyaksikan pertandingan atau siaran bersama-sama.

6) Bocil



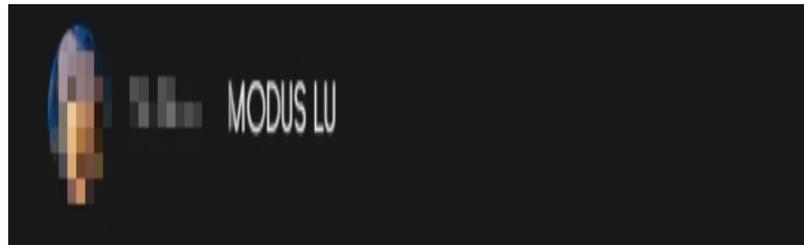
Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *bocil*. *Bocil* merupakan akronim dari kata *bocah kecil*. Berdasarkan komentar pada data diatas, istilah ini sering digunakan untuk merujuk pada pemain yang masih mudah atau belum berpengalaman dalam game. Istilah bocil dalam dunia game digunakan sebagai nada candaan untuk menggambarkan pemain yang menunjukkan perilaku atau keterampilan yang dianggap kenak-kanakan atau tidak dewasa dalam permainan.

#### 7) Gaje



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem . Bahasa tersebut tampak pada kata *gaje*. Istilah *gaje* merupakan akronim dari kata *gak jelas*. Berdasarkan contoh kalimat diatas, istilah ini digunakan untuk menggambarkan situasi atau tindakan yang tidak masuk akal, tidak terarah, atau tidak memiliki tujuan yang jelas. Misalnya, pemain yang berperilaku secara acak atau melakukan tindakan yang tidak bermanfaat dalam permainan disebut sedang bertindak *gaje*.

#### 8) Modus



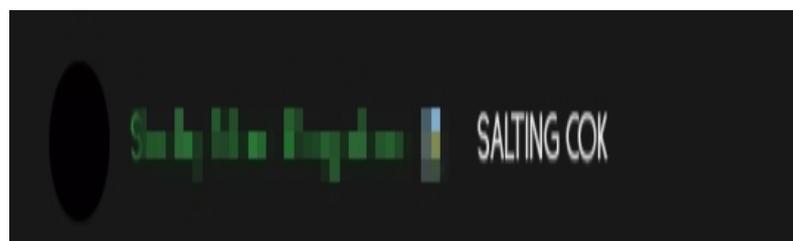
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *modus*. Isilah *modus* merupakan akronim dari kata *modal dusta*. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan perilaku atau tindakan seseorang yang memiliki maksud tersembunyi atau tidak jujur, terutama dalam konteks sosial dan hubungan personal.

9) Mabar



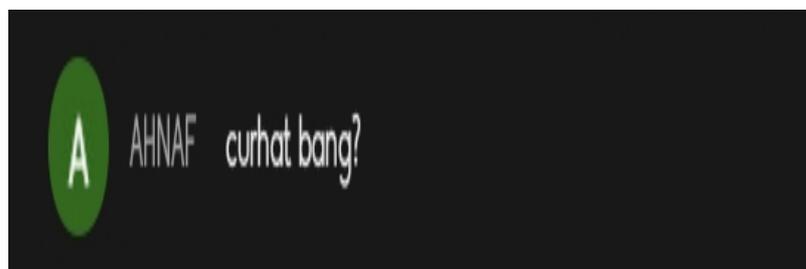
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem . Bahasa tersebut tampak pada kata *mabar*. Istilah *mabar* merupakan akronim dari *main bareng*. Berdasarkan komentar pada data diatas, istilah ini digunakan ketika pemain ingin bermain game bersama-sama, biasanya secara online. *Mabar* bisa merujuk pada bermain dalam kelompok atau tim, baik dalam permainan yang bersifat kooperatif maupun kompetitif.

10) Salting



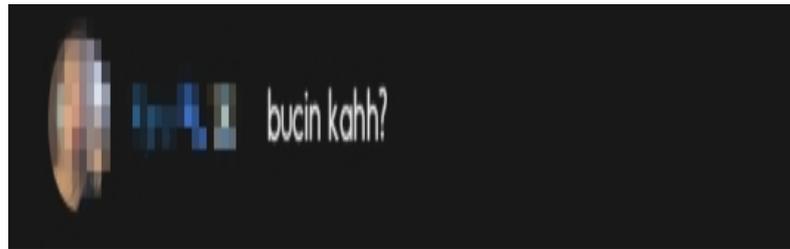
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem . Bahasa tersebut tampak pada kata *salting*. Istilah *salting* merupakan singkatan dari *salah tingkah*. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan keadaan seseorang yang merasa canggung, gugup, atau tidak nyaman dalam situasi tertentu, biasanya ketika bertemu atau berinteraksi dengan orang yang disukai atau dihormati.

#### 11) Curhat



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem . Bahasa tersebut tampak pada kata *curhat*. Istilah *curhat* merupakan singkatan dari *curahan hati*. Berdasarkan komentar pada data diatas, istilah ini digunakan untuk menggambarkan situasi di mana seorang pemain berbagai perasaan, masalah, atau pengalaman pribadi mereka dengan orang lain, baik dalam obrolan game, forum, atau grup komunitas. Curhat bisa bervariasi, mulai dari sekedar ingin didengar, mencari solusi, hingga mendapatkan dukungan emosional.

#### 12) Bucin

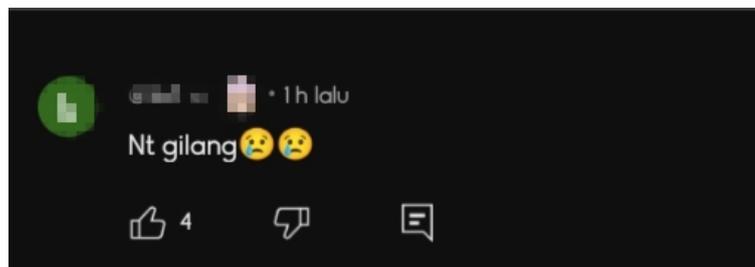


Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem . Bahasa tersebut tampak pada kata *bucin*. Istilah *bucin* merupakan singkatan dari *budak cinta*. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan seseorang yang sangat tergila-gila atau terobsesi dengan pasangan atau orang yang mereka sukai hingga rela melakukan apa saja untuk orang tersebut.

c. Bentuk singkatan bahasa Inggris

Bahasa prokem yang digunakan oleh pengguna media sosial *YouTube* dalam singkatan bahasa inggris dilihat pada data berikut:

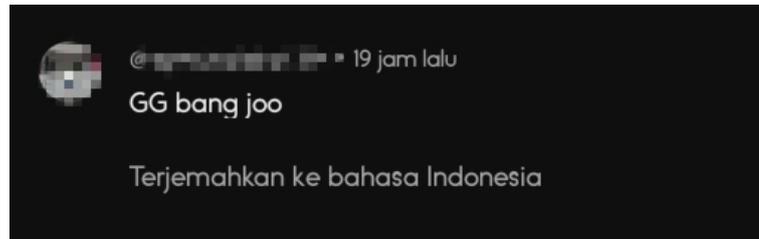
1. NT



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *nt*. Istilah *nt* merupakan singkatan dari kata *nice try* yang berarti usaha yang bagus atau dorongan kepada seseorang setelah usaha mereka, meskipun hasilnya tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan komentar pada data diatas, *nt* sering

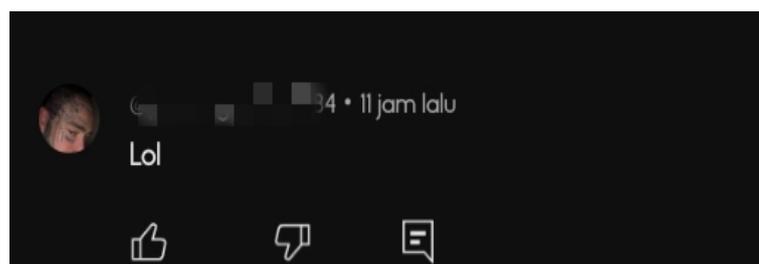
diucapkan ketika seorang pemain melakukan usaha yang baik atau mencoba strategi yang berani, bahkan jika mereka tidak berhasil.

## 2. GG



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *gg*. Istilah *gg* merupakan singkatan dari kata *good game*. Berdasarkan data diatas, istilah ini biasanya digunakan sebagai bentuk ungkapan sportivitas yang menunjukkan bahwa permainan tersebut telah berjalan dengan baik dan mereka menghargai pengalaman tersebut.

## 3. Lol



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *Lol*. Istilah *Lol* merupakan singkatan dari kata *laugh out loud* yang artinya “tertawa terbahak-bahak”. Berdasarkan komentar pada data diatas, Istilah ini digunakan untuk

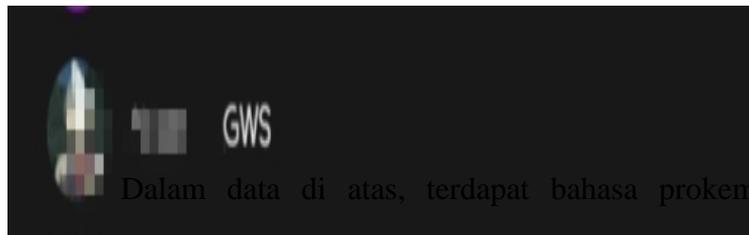
mengekspresikan perasaan tawa atau kegembiraan selama bermain game.

#### 4. Bot



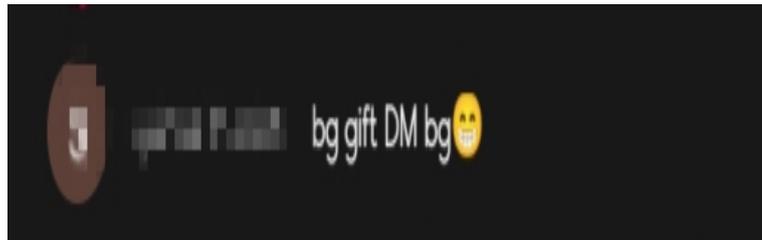
Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *Bot*. Istilah *bot* merupakan singkatan dari kata *bottom lane*. pada data diatas, Istilah ini sering digunakan untuk mengejek atau mengkritik seseorang yang dianggap tidak mahir atau tidak kreatif dalam bermain game

#### 5. Gws



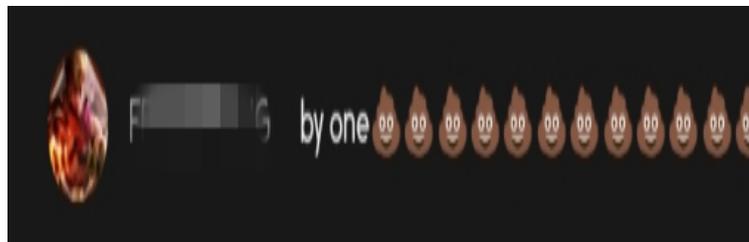
Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *gws*. Istilah *gws* dalam bahasa inggris yaitu *get well soon* atau jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia yaitu semoga cepat sembuh. Dari kata tersebut kita bisa mengetahui bahwa makna dari kata itu ialah suatu permohonan yang baik untuk seseorang supaya lekas sembuh

#### 6. Dm



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *dm*. istilah *dm* merupakan singkatan dari *direct message* yang berarti pesan pribadi atau khusus yang dikirim oleh pengguna media sosial secara online. *Dm* yang saat ini digunakan biasa untuk pesan secara pribadi ke penerima *dm* di media sosial juga bisa dihapus oleh pengirim sewaktu-waktu dan secara otomatis *dm* penerima bisa terhapus.

7. By one



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *by one*. Istilah *by one* merupakan singkatan *satu lawan satu*. Berdasarkan komentar pada data diatas, Istilah ini digunakan anak muda sebagai tantangan atau ajakan dalam permainan antara dua pemain tanpa campur tangan pihak ketiga dalam permainan tersebut.

8. Wtf



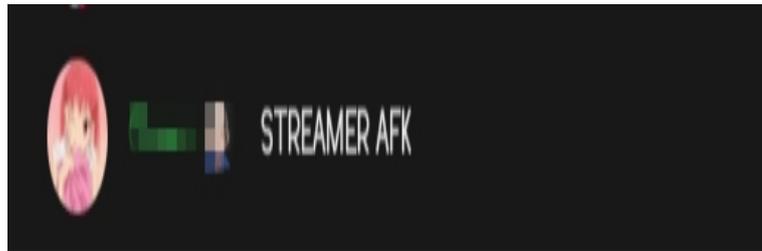
Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *wtf*. Istilah *wtf* merupakan singkatan dari *what the fuck*. Berdasarkan data diatas, istilah ini sering digunakan untuk mengekspresikan keterkejutan, ketidakpuasan, kebingungan, terhadap sesuatu yang terjadi dalam permainan.

#### 9. Ls



Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *ls*. Istilah *ls* merupakan singkatan dari *loss*. Berdasarkan komentar pada data diatas, istilah ini digunakan untuk menyebutkan kekalahan dalam pertandingan atau permainan. Misalnya, jika sebuah tim kalah dalam pertandingan multiplayer atau seorang pemain mengalami kekalahan dalam game, mereka mungkin menyebut hasilnya sebagai *ls*.

#### 10. Afk

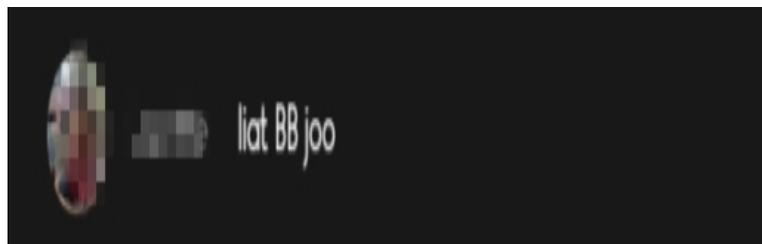


Dalam data diatas, terdapat bahasa prokem. Bahasa tersebut tampak pada kata *afk*. Istilah *afk* adalah singkatan dari *away from keyboard* atau dalam bahasa indonesia artinya jauh dari keyboard. Berdasarkan komentar pada data diatas, istilah *afk* merujuk pada pemain yang tidak aktif atau meninggalkan permainan secara tiba-tiba dan meninggalkan timnya bermain dengan jumlah pemain yang kurang.

d. Bahasa prokem singkatan Indonesia

Bahasa prokem yang digunakan oleh pengguna media sosial *YouTube* dalam bentuk bahasa prokem yang pengucapannya dipersingkat dapat dilihat pada data berikut:

1. Bb



Dalam data di atas, terdapat bahasa prokem. Bahasa prokem tersebut tampak pada kata *bb*. Istilah *bb* merupakan singkatan dari kata berat badan yang merujuk pada ukuran satuan berat badan

manusia. Hakikatnya kata ini bermakna bentuk ukuran badan seseorang. Kata *bb* sering diucapkan ketika seseorang bertanya mengenai berat badan seseorang.