

INTENSITAS EMOSI DAN REGULASI LINGUISTIK DALAM WACANA GAMING ANAK INDONESIA: KAJIAN PSIKOLINGUISTIK PERKEMBANGAN DI MEDIA SOSIAL

Ahyati Kurniamala Niswariyana
Universitas Muhammadiyah Mataram
kurniamalaniswariyana@ummat.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mentransformasi lanskap komunikasi anak, terutama melalui keterlibatan mereka dalam aktivitas gaming daring yang terintegrasi dengan platform media sosial seperti TikTok dan YouTube. Dalam ruang ini, anak tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai produsen wacana yang secara aktif mengekspresikan emosi, membangun interaksi sosial, dan membentuk identitas diri dalam konteks yang cepat, kompetitif, dan terbuka. Wacana gaming anak menunjukkan karakteristik kebahasaan yang khas, khususnya dalam hal tingginya intensitas emosi dan penggunaan strategi linguistik yang adaptif. Namun, kajian yang menempatkan fenomena ini dalam perspektif psikolinguistik perkembangan masih terbatas, karena sebagian besar penelitian lebih menyoroti aspek toksisitas atau perilaku agresif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi linguistik intensitas emosi dan regulasi diri dalam wacana gaming anak Indonesia di media sosial, serta keterkaitannya dengan perkembangan kognitif dan sosial anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan kerangka psikolinguistik perkembangan. Data berupa tuturan verbal anak yang diperoleh dari konten gaming yang dipublikasikan secara terbuka di TikTok dan YouTube, meliputi siaran langsung, video pendek, dan komentar interaktif. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif dan dokumentasi digital, kemudian ditranskripsikan dengan mempertahankan ciri kebahasaan aslinya. Analisis dilakukan melalui reduksi data, kategorisasi emosi (kemarahan, frustrasi, kegembiraan, keheranan, dan solidaritas), identifikasi fitur linguistik seperti leksikon afektif, intensifier, repetisi, hiperbola, bentuk imperatif, serta struktur sintaktis, dan diinterpretasikan dalam kerangka psikolinguistik perkembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wacana gaming anak ditandai oleh tingginya intensitas leksikal dan pragmatik melalui penggunaan kosakata emosional yang diperkuat intensifier, serta strategi repetisi dan hiperbola sebagai bentuk amplifikasi makna. Bahasa juga berfungsi sebagai mekanisme regulasi emosi, baik melalui self-talk sebagai kontrol internal maupun melalui interaksi sosial kolektif dalam tim. Dari sisi kognitif, ditemukan kecenderungan simplifikasi sintaksis berupa klausa pendek dan elipsis yang menunjukkan adaptasi terhadap beban kognitif tinggi. Selain itu, penggunaan sapaan kolektif, bahasa gaul, humor, dan ejekan ringan menunjukkan fungsi bahasa dalam membangun identitas sosial dan solidaritas kelompok. Dengan demikian, intensitas bahasa dalam wacana gaming anak tidak semata-mata mencerminkan agresi verbal, melainkan strategi adaptif yang mengintegrasikan emosi, kognisi, dan interaksi sosial dalam lingkungan digital.

Kata kunci: psikolinguistik perkembangan, wacana gaming anak, regulasi emosi, bahasa digital, interaksi sosial

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the landscape of children's communication, particularly through their engagement in online gaming activities integrated with social media platforms such as TikTok and YouTube. In this environment, children are not only players but also active producers of discourse who express emotions, build social interactions, and construct their identities within fast-paced, competitive, and open contexts. Children's gaming discourse exhibits distinctive linguistic characteristics, especially in terms of high emotional intensity and the use of adaptive linguistic strategies. However, studies that examine this phenomenon from a developmental psycholinguistic perspective remain limited, as most research has primarily focused on issues of toxicity or aggressive behavior. Therefore, this study aims to analyze the linguistic representation of emotional intensity and self-regulation in Indonesian children's gaming discourse on social media, as well as its relation to children's cognitive and social development. This study employs a qualitative-descriptive approach within a developmental psycholinguistic framework. The data consist of children's verbal utterances obtained from publicly available gaming content on TikTok and YouTube, including live streaming, short videos, and interactive comments. Data were collected through non-participant observation and digital documentation, and then transcribed while preserving their original linguistic features. The analysis was conducted through data reduction, categorization of emotional types (anger, frustration, excitement, surprise, and solidarity), identification of linguistic features such as affective lexicon, intensifiers, repetition, hyperbole, imperative forms, and syntactic structures, followed by interpretation within a developmental psycholinguistic perspective. The findings indicate that children's gaming discourse is characterized by high lexical and pragmatic intensity, reflected in the use of emotionally charged vocabulary reinforced by intensifiers, as well as repetition and hyperbole as strategies of meaning amplification. Language also functions as a mechanism for emotional regulation, both individually through self-talk as internal control and socially through collective interaction within teams. From a cognitive perspective, there is a tendency toward syntactic simplification, including short clauses and elliptical structures, indicating adaptation to high

cognitive load. Furthermore, the use of collective address terms, slang, humor, and mild teasing demonstrates the role of language in constructing social identity and group solidarity. Thus, the intensity of language in children's gaming discourse should not be viewed merely as verbal aggression, but rather as an adaptive strategy integrating emotion, cognition, and social interaction in digital environments.

Keywords: *developmental psycholinguistics, children's gaming discourse, emotional regulation, digital language, social interaction*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mentransformasi secara signifikan cara anak berkomunikasi dan berinteraksi. Jika sebelumnya komunikasi anak berlangsung dalam ruang fisik seperti keluarga dan sekolah, kini interaksi tersebut meluas ke ruang digital yang bersifat multimodal, cepat, dan terbuka. Salah satu manifestasi paling menonjol dari perubahan ini adalah meningkatnya keterlibatan anak dalam aktivitas gaming daring yang terintegrasi dengan platform media sosial seperti TikTok dan YouTube. Dalam konteks ini, anak tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai produsen wacana yang secara aktif mengekspresikan emosi, membangun interaksi sosial, dan mengonstruksi identitas diri di hadapan audiens yang luas.

Wacana gaming anak menunjukkan karakteristik kebahasaan yang khas. Interaksi berlangsung dalam tempo cepat, kompetitif, dan sarat tekanan, sehingga menghasilkan tuturan yang spontan, intens, dan penuh muatan emosional. Bahasa dalam situasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana regulasi emosi yang bersifat langsung dan kontekstual. Anak menggunakan bahasa untuk menyalurkan kemarahan, mengelola frustrasi, mengekspresikan kegembiraan, serta memperkuat solidaritas dengan sesama pemain. Kehadiran fitur media sosial seperti siaran langsung, video pendek, dan kolom komentar semakin memperluas fungsi bahasa tersebut, karena interaksi tidak hanya terjadi antar pemain, tetapi juga melibatkan audiens yang turut membentuk dinamika komunikasi.

Fenomena ini menjadi semakin kompleks karena wacana yang dihasilkan tidak hanya merefleksikan kondisi psikologis individu, tetapi juga dipengaruhi oleh norma komunitas digital dan ekspektasi audiens. Dalam ruang ini, bahasa menjadi arena negosiasi antara ekspresi emosi, regulasi diri, dan konstruksi identitas sosial. Namun demikian, sebagian besar kajian tentang wacana gaming masih didominasi oleh perspektif sosiologi digital dan studi media yang menekankan isu toksisitas dan perilaku agresif. Pendekatan tersebut cenderung memandang bahasa sebagai indikator penyimpangan, sehingga mengabaikan fungsi adaptif bahasa sebagai mekanisme regulasi emosi dalam konteks perkembangan anak.

Dalam perspektif psikolinguistik perkembangan, bahasa dipahami sebagai bagian integral dari proses kognitif dan emosional. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat mediasi dalam perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi, termasuk regulasi diri. Ujaran eksternal yang awalnya digunakan untuk komunikasi secara bertahap diinternalisasi menjadi alat untuk mengontrol pikiran dan emosi. Dalam konteks gaming daring, proses ini tampak dalam penggunaan ujaran spontan seperti intensifier (*"parah banget"*, *"gila sih"*) maupun bentuk imperatif (*"cover gue!"*, *"heal dong!"*), yang mencerminkan fungsi bahasa sebagai alat pengarah tindakan sekaligus pengelola emosi.

Selain itu, dari sudut pandang pemrosesan bahasa, produksi ujaran dalam situasi gaming berkaitan dengan beban kognitif yang tinggi. Model produksi bahasa yang dikemukakan oleh Levelt (1989) menjelaskan bahwa proses berbicara melibatkan tahapan kompleks yang memerlukan koordinasi antara konseptualisasi dan formulasi linguistik. Dalam situasi yang menuntut respons cepat, anak cenderung menyederhanakan struktur bahasa melalui penggunaan klausa pendek, repetisi, dan bentuk eliptis. Simplifikasi ini merupakan strategi adaptif untuk menjaga efisiensi komunikasi di bawah tekanan kognitif.

Di sisi lain, ekspresi bahasa dalam wacana gaming juga memiliki dimensi sosial yang kuat. Penggunaan sapaan kolektif, humor, dan ejekan ringan menunjukkan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat untuk membangun solidaritas dan identitas kelompok. Praktik kebahasaan tersebut menjadi bagian dari norma interaksi dalam komunitas gaming, sehingga intensitas bahasa tidak selalu berkonotasi negatif, melainkan dapat dipahami sebagai strategi untuk mempertahankan posisi sosial dalam kelompok.

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengaitkan intensitas emosi, regulasi linguistik, dan perkembangan kognitif anak dalam konteks wacana gaming masih relatif terbatas, terutama di Indonesia. Selain itu, kekhasan konteks Indonesia yang ditandai oleh penggunaan bahasa campuran antara bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan ragam slang menunjukkan adanya dinamika linguistik yang perlu dikaji lebih mendalam. Hal ini penting untuk memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai praktik kebahasaan anak di ruang digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana intensitas emosi dan regulasi diri direpresentasikan secara linguistik dalam wacana gaming anak Indonesia di media sosial, serta mengkaji keterkaitannya dengan perkembangan kognitif dan sosial anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan kerangka psikolinguistik perkembangan. Data berupa tuturan verbal anak yang diambil dari konten gaming yang dipublikasikan secara terbuka di TikTok dan YouTube, meliputi siaran langsung, video pendek, dan komentar interaktif. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif dan dokumentasi digital, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi, kategorisasi emosi, identifikasi fitur linguistik, serta interpretasi dalam kerangka psikolinguistik perkembangan.

Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian psikolinguistik anak dalam konteks digital, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fungsi bahasa sebagai alat regulasi emosi. Dengan demikian, wacana gaming anak dapat dipahami sebagai ruang yang merefleksikan interaksi kompleks antara bahasa, emosi, dan kognisi dalam perkembangan anak di era digital kontemporer.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Pola Leksikal Emosi dalam Wacana Gaming Anak

No	Data Ujaran	Jenis Emosi	Fitur Linguistik	Fungsi Psikolinguistik
1	“Parah banget ini!”	Frustrasi	Intensifier (“banget”)	Amplifikasi emosi
2	“Gila sih keren!”	Kegembiraan	Intensifier + pergeseran makna	Ekspresi afektif positif
3	“Anjir mati lagi!”	Kemarahan/kecewa	Interjeksi + evaluative	Pelepasan emosi spontan
4	“Sumpah susah banget”	Frustrasi	Intensifier + repetisi semantik	Penegasan pengalaman subjektif
5	“Serius ini?”	Keheranan	Interogatif retorik	Evaluasi situasi

ANALISIS

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa ekspresi emosi anak dalam wacana gaming sangat bergantung pada pemilihan leksikon afektif yang memiliki daya intensitas tinggi. Penggunaan kata-kata seperti “*parah*”, “*gila*”, dan “*anjir*” mengindikasikan bahwa anak cenderung memilih bentuk ekspresi yang bersifat langsung (direct expression), tanpa melalui proses elaborasi linguistik yang kompleks. Dalam perspektif psikolinguistik perkembangan, hal ini berkaitan dengan tahap perkembangan regulasi emosi yang masih dominan bersifat eksternal (external regulation), di mana bahasa berfungsi sebagai kanal utama untuk menyalurkan emosi secara spontan.

Keberadaan intensifier seperti “*banget*” dan partikel pragmatik seperti “*sih*” memperlihatkan adanya proses amplifikasi makna yang tidak hanya bersifat semantik, tetapi juga pragmatik. Intensifier tidak sekadar menambah derajat makna, melainkan juga memperkuat posisi penutur terhadap proposisi yang diujarkan. Dalam hal ini, anak tidak hanya menyatakan bahwa sesuatu “*parah*”, tetapi menegaskan bahwa pengalaman tersebut berada pada tingkat ekstrem menurut persepsi subjektifnya. Hal ini menunjukkan adanya keterlibatan evaluatif (evaluative stance) dalam produksi bahasa anak.

Fenomena menarik lainnya adalah fleksibilitas makna atau pergeseran semantik, khususnya pada kata seperti “*gila*” dan “*anjir*”. Dalam konteks tertentu, kata tersebut mengalami reorientasi makna dari negatif menjadi positif, misalnya dalam ujaran “*gila keren banget*”. Pergeseran ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki sensitivitas terhadap konteks pragmatik, serta kemampuan untuk menafsirkan dan memproduksi makna secara non-literal. Dalam kerangka teori pragmatik, hal ini dapat dikaitkan dengan kemampuan memahami implikatur dan konteks sosial penggunaan bahasa.

Dari sudut pandang perkembangan, kemampuan ini menandakan bahwa anak berada pada tahap di mana mereka mulai menguasai penggunaan bahasa secara fleksibel dan kontekstual. Mereka tidak lagi terikat pada makna leksikal yang kaku, tetapi mampu menyesuaikan makna dengan situasi komunikasi. Dengan demikian, intensitas leksikal dalam wacana gaming tidak hanya mencerminkan kondisi emosional, tetapi juga menunjukkan perkembangan kompetensi pragmatik yang signifikan.

Tabel 2. Repetisi dan Hiperbola dalam Ekspresi Emosi

No Data Ujaran	Jenis Strategi	Bentuk Linguistik	Fungsi
1 “Ayo ayo ayo!”	Repetisi	Pengulangan kata	Fokus & urgensi
2 “Mati mati mati!”	Repetisi	Pengulangan intens	Tekanan situasional
3 “Ini game paling susah sedunia”	Hiperbola	Ekspresi berlebihan	Dramatisasi
4 “Gue paling sial hari ini”	Hiperbola	Generalisasi ekstrem	Ekspresi frustrasi
5 “Cepat cepat cepat!”	Repetisi	Ritme verbal	Koordinasi tindakan

Analisis

Repetisi dalam wacana gaming anak merupakan fenomena yang tidak dapat dipisahkan dari kondisi kognitif saat bermain. Dalam situasi yang menuntut respons cepat, pengulangan kata berfungsi sebagai mekanisme untuk mempertahankan fokus perhatian dan mempercepat pengambilan keputusan. Dari perspektif pemrosesan bahasa, repetisi dapat dipahami sebagai strategi untuk mengurangi beban pemrosesan dengan memperkuat aktivasi representasi mental tertentu dalam memori kerja.

Selain fungsi kognitif, repetisi juga memiliki dimensi afektif yang kuat. Pengulangan ujaran menciptakan ritme tertentu yang mencerminkan intensitas emosi, sehingga memperkuat efek ekspresif dari bahasa. Dalam hal ini, repetisi berfungsi sebagai bentuk “penanda tekanan” (marker of urgency) yang menunjukkan bahwa penutur berada dalam kondisi emosional yang meningkat.

Fenomena ini sejalan dengan konsep *private speech* dalam teori Vygotsky, di mana bahasa digunakan sebagai alat untuk mengatur tindakan dan pikiran. Meskipun secara permukaan terlihat sebagai komunikasi eksternal, repetisi dalam banyak kasus berfungsi sebagai dialog internal yang dieksternalisasi. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa berperan sebagai jembatan antara proses kognitif internal dan tindakan eksternal.

Sementara itu, hiperbola menunjukkan dimensi lain dari strategi ekspresif anak. Penggunaan ungkapan yang berlebihan mencerminkan upaya untuk mengkomunikasikan pengalaman emosional yang intens dengan cara yang lebih dramatis. Dalam kerangka psikolinguistik, hiperbola dapat dipahami sebagai bentuk elaborasi representasional, di mana anak menggunakan bahasa untuk memperbesar pengalaman subjektif agar lebih mudah dipahami.

Dalam konteks media sosial, hiperbola juga memiliki fungsi performatif. Ujaran yang dramatis cenderung lebih menarik perhatian audiens, sehingga meningkatkan interaksi dan keterlibatan. Dengan demikian, penggunaan hiperbola tidak hanya didorong oleh kebutuhan ekspresi, tetapi juga oleh kesadaran akan keberadaan audiens sebagai bagian dari komunikasi.

Tabel 3. Strategi Regulasi Emosi melalui Bahasa

No Data Ujaran	Bentuk	Jenis Regulasi	Fungsi
1 “Fokus fokus!”	Imperatif + repetisi	Self-regulation	Mengarahkan perhatian
2 “Jangan panik!”	Imperatif	Emotional control	Menahan emosi
3 “Tenang, bisa ini”	Self-talk	Regulasi internal	Menenangkan diri
4 “Cover gue!”	Imperatif	Action-oriented	Kontrol situasi
5 “Santai aja, masih bisa”	Afirmasi	Regulasi sosial	Dukungan kelompok

Analisis

Temuan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa bahasa memiliki fungsi penting sebagai alat regulasi emosi dalam wacana gaming anak. Penggunaan ujaran imperatif mencerminkan upaya untuk mengarahkan tindakan dan mengontrol situasi, yang secara tidak langsung juga berfungsi untuk mengelola emosi. Dalam kondisi tekanan tinggi, mengarahkan tindakan menjadi salah satu cara efektif untuk mengurangi kecemasan dan frustrasi.

Self-talk seperti *“tenang, bisa ini”* menunjukkan adanya proses internalisasi regulasi emosi. Anak menggunakan bahasa untuk berbicara kepada dirinya sendiri, yang merupakan indikator perkembangan fungsi eksekutif, khususnya dalam hal kontrol inhibisi dan regulasi diri. Dalam teori Vygotsky, fenomena ini merupakan tahap transisi dari regulasi eksternal menuju regulasi internal.

Selain itu, regulasi emosi juga terjadi dalam konteks sosial. Ujaran seperti *“santai aja, masih bisa”* menunjukkan adanya dukungan antaranggota tim, yang berfungsi untuk menstabilkan kondisi emosional kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa regulasi emosi tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif dan terdistribusi dalam interaksi sosial.

Dengan demikian, bahasa dalam wacana gaming berfungsi sebagai alat multifungsi yang tidak hanya mengekspresikan emosi, tetapi juga mengelola dan mengoordinasikannya dalam konteks individu maupun kelompok.

Tabel 4. Pola Sintaksis dan Beban Kognitif

No	Data Ujaran	Struktur	Ciri Sintaktis	Interpretasi
1	“Musuh kiri!”	Klausa pendek	Eliptis	Efisiensi
2	“Udah mati”	Klausa sederhana Tanpa subjek eksplisit Kecepatan		
3	“Gue turun”	Klausa deklaratif	Struktur minimal	Fokus Tindakan
4	“Aman sini”	Elipsis	Reduksi unsur	Shared context
5	“Depan! Depan!”	Fragmen	Repetitif	Urgensi tinggi

Analisis

Simplifikasi sintaksis yang terlihat dalam data merupakan indikator kuat adanya tekanan kognitif dalam situasi gaming. Dalam kondisi di mana anak harus memproses informasi secara simultan, produksi bahasa mengalami penyesuaian untuk menjaga efisiensi. Struktur yang pendek dan eliptis memungkinkan pesan disampaikan dengan cepat tanpa membebani kapasitas memori kerja.

Dalam model produksi bahasa Levelt, tahap formulasi linguistik sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sumber daya kognitif. Ketika sumber daya terbatas, penutur cenderung memilih struktur yang paling ekonomis. Hal ini menjelaskan mengapa ujaran dalam wacana gaming cenderung minim kompleksitas gramatikal.

Selain itu, penggunaan elipsis menunjukkan adanya pemahaman konteks bersama dalam kelompok. Anak mengandalkan pengetahuan bersama untuk mengisi informasi yang tidak diucapkan secara eksplisit. Hal ini mencerminkan perkembangan kompetensi pragmatik, khususnya dalam hal inferensi dan efisiensi komunikasi.

Tabel 5. Bahasa dan Konstruksi Identitas Sosial

No	Data Ujaran	Fitur Sosial	Fungsi	Makna
1	“Kita push bareng”	Kolektivitas	Solidaritas	Identitas tim
2	“Guys, sini dulu”	Sapaan	Koordinasi	Inklusi sosial
3	“Noob banget sih”	Ejekan ringan	Humor	Keakraban
4	“Tim kita kuat”	Afirmasi	Motivasi	Kohesi kelompok
5	“Lu jaga belakang”	Direktif	Distribusi peran	Struktur sosial

Analisis

Bahasa dalam wacana gaming anak juga memainkan peran penting dalam konstruksi identitas sosial. Penggunaan sapaan kolektif menunjukkan adanya orientasi terhadap kelompok, sementara ujaran direktif mencerminkan struktur peran dalam tim. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi linguistik tidak hanya berkaitan dengan komunikasi, tetapi juga dengan organisasi sosial.

Ejekan ringan menjadi fenomena yang menarik karena menunjukkan ambiguitas makna. Dalam konteks tertentu, ejekan tidak dimaksudkan sebagai agresi, melainkan sebagai bentuk keakraban. Interpretasi terhadap ujaran ini sangat bergantung pada relasi sosial antarpartisipan, sehingga tidak dapat dipahami secara literal.

Dari perspektif perkembangan, fenomena ini menunjukkan bahwa anak sedang mengembangkan kemampuan untuk menggunakan bahasa sebagai alat negosiasi sosial. Mereka belajar memahami norma interaksi, membangun identitas, dan menyesuaikan diri dengan komunitas.

Sintesis

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa wacana gaming anak merupakan ruang interaksi yang mempertemukan aspek emosi, kognisi, dan sosial dalam bentuk praktik linguistik yang kompleks. Intensitas bahasa tidak hanya mencerminkan kondisi emosional, tetapi juga menunjukkan strategi adaptif dalam menghadapi tuntutan kognitif dan sosial di lingkungan digital.

Dengan demikian, bahasa dalam konteks ini harus dipahami sebagai sistem yang dinamis, yang tidak hanya merepresentasikan pengalaman, tetapi juga membentuknya. Pendekatan psikolinguistik perkembangan memungkinkan kita melihat fenomena ini secara lebih komprehensif, sebagai bagian dari proses belajar anak dalam mengelola emosi, berpikir, dan berinteraksi di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa wacana gaming anak Indonesia di media sosial merupakan fenomena linguistik yang kompleks, yang merefleksikan interaksi dinamis antara emosi, kognisi, dan konteks sosial. Intensitas emosi dalam tuturan anak terepresentasi secara kuat melalui penggunaan leksikon afektif, intensifier, repetisi, dan hiperbola. Bentuk-bentuk kebahasaan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi, tetapi juga sebagai strategi untuk memperkuat makna emosional dan meningkatkan keterlibatan dalam interaksi.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini menegaskan bahwa bahasa berperan penting sebagai mekanisme regulasi emosi. Anak menggunakan berbagai strategi linguistik, seperti ujaran imperatif, self-talk, dan afirmasi, untuk mengelola tekanan situasional dalam permainan. Dalam konteks ini, bahasa tidak hanya mencerminkan kondisi emosional, tetapi juga menjadi alat untuk mengarahkan perhatian, mengontrol respons, dan menstabilkan keadaan psikologis, baik secara individual maupun kolektif.

Dari aspek kognitif, kecenderungan simplifikasi sintaksis menunjukkan adanya adaptasi terhadap beban kognitif yang tinggi. Penggunaan klausa pendek, struktur eliptis, dan ujaran fragmentaris merupakan strategi efisiensi komunikasi dalam situasi yang menuntut respons cepat. Hal ini mengindikasikan bahwa produksi bahasa anak sangat dipengaruhi oleh keterbatasan kapasitas memori kerja serta kebutuhan untuk memprioritaskan kecepatan dan kejelasan informasi.

Selain itu, wacana gaming juga berfungsi sebagai ruang konstruksi identitas sosial. Penggunaan sapaan kolektif, bahasa gaul, serta praktik ejekan ringan dan humor menunjukkan bahwa anak tidak hanya berkomunikasi, tetapi juga membangun solidaritas dan menegosiasikan posisi sosial dalam komunitas digital. Dengan demikian, bahasa menjadi alat penting dalam pembentukan identitas dan relasi sosial anak di era digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa intensitas bahasa dalam wacana gaming tidak dapat dipahami secara reduktif sebagai bentuk agresi verbal semata. Sebaliknya, fenomena tersebut merupakan bagian dari proses perkembangan psikolinguistik anak yang adaptif terhadap tuntutan lingkungan digital yang cepat, kompetitif, dan interaktif.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Pertama, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kajian ini dengan pendekatan multimodal, yang tidak hanya menganalisis tuturan verbal, tetapi juga mempertimbangkan aspek nonverbal seperti ekspresi wajah, intonasi, dan gesture. Pendekatan ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai regulasi emosi dalam konteks komunikasi digital.

Kedua, penelitian lanjutan juga perlu memperluas cakupan subjek, baik dari segi rentang usia maupun variasi latar belakang sosial dan budaya. Hal ini penting untuk melihat perbedaan pola kebahasaan dan strategi regulasi emosi pada kelompok anak yang berbeda. Selain itu, penggunaan pendekatan kuantitatif atau mixed methods dapat dipertimbangkan untuk menguji hubungan antara intensitas emosi, kompleksitas bahasa, dan beban kognitif secara lebih terukur.

Ketiga, bagi pendidik dan orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk memahami perilaku bahasa anak di ruang digital secara lebih proporsional. Intensitas bahasa yang muncul dalam konteks gaming sebaiknya tidak langsung dipersepsikan sebagai perilaku negatif, tetapi dipahami sebagai bagian dari proses perkembangan regulasi emosi dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pendekatan yang edukatif dan dialogis lebih diperlukan dibandingkan dengan pembatasan yang bersifat represif.

Keempat, bagi pengembang platform digital dan komunitas gaming, penting untuk menciptakan lingkungan interaksi yang sehat tanpa menghilangkan ruang ekspresi anak. Regulasi yang seimbang antara kebebasan berekspresi dan etika komunikasi akan membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa dan regulasi emosi secara optimal.

Dengan demikian, kajian ini membuka ruang untuk memahami wacana gaming anak sebagai fenomena yang tidak hanya relevan secara linguistik, tetapi juga penting dalam konteks perkembangan kognitif, emosional, dan sosial di era digital kontemporer.

REFERENSI

- Anderson, C. A., & Jiang, J. 2018. *Teens, Social Media & Technology*. Washington DC: Pew Research Center.
- Crystal, D. 2011. *Internet linguistics: A student guide*. London: Routledge.
- Danesi, M., & Perron, P. 1999. *Analyzing cultures: An introduction & handbook*. Indiana: Indiana University Press.
- Gee, J. P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. 2014. *An introduction to discourse analysis: Theory and method*. New York: Routledge.
- Jay, T. 2009. *The utility and ubiquity of taboo words*. *Perspectives on Psychological Science*, 4(2), 153–161.
- Karjo, C. H. 2019. *Writing and researching for a thesis proposal*. Jakarta: Penerbit Atma Jaya.
- Kohnert, K. 2013. *Language disorders in bilingual children and adults*. San Diego: Plural Publishing.
- Levelt, W. J. M. 1989. *Speaking: From intention to articulation*. Cambridge: MIT Press.
- Nation, K. 2019. *Children's reading difficulties, language, and cognition: Insights from psycholinguistics*. *Current Directions in Psychological Science*, 28(2), 110–115.
- Pinker, S. 1994. *The language instinct*. New York: William Morrow.
- Tagliamonte, S. A. 2016. *Teen talk: The language of adolescents*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wardhaugh, R., & Fuller, J. M. 2015. *An introduction to sociolinguistics*. Oxford: Wiley Blackwell.

Yule, G. 2020. *The study of language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Zhang, Y., & Cassany, D. 2020. *Digital literacy and online interaction*. Journal of Pragmatics, 168, 1–12.

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Dr. Ahyati Kurniamala Niswariyana, M.Pd.

Institusi : Universitas Muhammadiyah Matram

Pendidikan : S3 Linguitik

Minat Penelitian: Psikolinguistik, Linguistik Forensik, Literasi