Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi
Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

Konstruksi Makna "Negara Konoha" dan "Halo Dek" di Media Sosial

DOI: https://doi.org/10.32509/dinamika.v12i2.7645

Al-Afifi Elfa Rachmadini

Universitas Indonesia
Jl. Lingkar, Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16424 Indonesia
*Email Korespondensi: elfaalfifi@gmail.com

Abstract - *Social media accelerates meaning shifts through users' repeated communication practices. This study analyzes the construction of the terms "Negara Konoha" and "Halo dek" on TikTok using Ludwig Wittgenstein's concepts of language game and forms of life. A qualitative digital discourse analysis was conducted on seven purposively selected public TikTok posts from seven accounts and 24 user comments collected in early 2026. The corpus comprised four "Negara Konoha" posts and three "Halo dek" posts selected from ten initial candidates. Data were coded manually by examining textual markers together with the visual and discursive context of each post, then validated through source triangulation, constant comparison, and contextual rechecking. The findings show that "Negara Konoha" shifts from a fictional place into a shared code for Indonesia and socio-political criticism, whereas "Halo dek" shifts from a neutral greeting into an index of a status-associated approach criticized through humor and refusal. The study distinguishes two mechanisms of digital language games: referential substitution and social indexicality. Meaning depends less on age alone than on participation in shared digital experiences, explaining why unequal exposure can produce intergenerational misunderstanding.*
Keywords*: Digital Language; Generation Z; Language Game; Social Media; Wittgenstein*

Abstrak - Media sosial mempercepat pergeseran makna melalui praktik komunikasi pengguna yang berulang. Penelitian ini menganalisis konstruksi istilah "Negara Konoha" dan "Halo dek" di TikTok dengan konsep language game dan forms of life Ludwig Wittgenstein. Analisis wacana digital kualitatif dilakukan terhadap tujuh konten TikTok publik dari tujuh akun dan 24 komentar pengguna yang dipilih secara purposif serta dikumpulkan pada awal 2026. Korpus terdiri atas empat konten "Negara Konoha" dan tiga konten "Halo dek" yang diseleksi dari sepuluh kandidat awal. Data dikode secara manual dengan membaca penanda tekstual bersama konteks visual dan wacana setiap unggahan, kemudian diperiksa melalui triangulasi sumber, perbandingan konstan, dan pengecekan ulang konteks. Hasil menunjukkan bahwa "Negara Konoha" bergeser dari tempat fiksi menjadi kode bersama untuk Indonesia dan kritik sosial-politik, sedangkan "Halo dek" bergeser dari sapaan netral menjadi indeks pola pendekatan berbasis status yang dikritik melalui humor dan penolakan. Penelitian ini membedakan dua mekanisme language game digital, yaitu substitusi referensial dan indeksikalitas sosial. Makna lebih ditentukan oleh partisipasi dalam pengalaman digital bersama daripada usia semata, sehingga perbedaan paparan dapat menimbulkan salah tafsir antargenerasi.
Kata Kunci: Bahasa Digital; Generasi Z; Language Game; Media Sosial; Wittgenstein

Submitted: 07-08-2026, **Accepted**: 11-10-2026, **Published**: 11-18-2026
CC BY-NC-SA 4.0. Copyright © [2026] The Author(s).

Pendahuluan

Perkembangan media sosial telah mengubah pola komunikasi masyarakat sekaligus mempercepat lahirnya bentuk-bentuk ekspresi bahasa baru. Bahasa dalam ruang digital tidak hanya menyampaikan informasi secara literal, tetapi juga membangun identitas, menandai keanggotaan kelompok, mengekspresikan afeksi, dan menyampaikan kritik secara tidak langsung. Slang, meme, metafora, singkatan, emoji, serta kutipan budaya populer dapat memperoleh arti khusus karena digunakan berulang kali oleh komunitas tertentu. Karakter partisipatif media sosial membuat pengguna bukan sekadar penerima pesan, melainkan turut memilih, mengulang, memelesetkan, dan menegosiasikan arti sebuah ungkapan. Karena itu, makna bahasa digital tidak dapat ditentukan hanya dari definisi kamus; makna perlu dibaca bersama situasi percakapan, relasi antarpengguna, medium, serta pengetahuan budaya yang mereka bagikan (Herring, 2013; Zappavigna, 2012).

TikTok memperjelas proses tersebut karena video, teks layar, audio, caption, dan komentar bekerja sebagai satu rangkaian wacana. Sebuah istilah dapat berpindah dari konteks hiburan ke konteks politik atau relasi gender dalam waktu singkat, kemudian menjadi penanda sikap kolektif. Komentar pengguna penting karena tidak hanya merespons unggahan, tetapi juga memberi petunjuk mengenai aturan pemaknaan yang berlaku. Penelitian tentang komentar media sosial menunjukkan bahwa pilihan kata, pengulangan, ironi, dan respons antarpengguna dapat membentuk pola makna yang relatif stabil meskipun konteks komunikasinya terus berubah (Di Marco dkk., 2024). Dengan demikian, penelitian bahasa digital harus menempatkan unggahan dan komentar sebagai peristiwa komunikasi yang saling menerangkan, bukan sebagai potongan teks yang berdiri sendiri.

Dua ungkapan yang memperlihatkan proses itu adalah “Negara Konoha” dan “Halo dek.” “Negara Konoha” secara literal merujuk pada desa fiksi dalam anime Naruto Shippuden, yaitu tempat hidup para ninja (Adhani dkk., 2023). Dalam percakapan daring Indonesia, nama tersebut meluas menjadi metafora bagi Indonesia dan dipakai untuk mengomentari korupsi, kebijakan publik, ketimpangan, serta perilaku pejabat melalui humor dan satire (Maharani dkk., 2025). Pengalihan nama negara ke rujukan fiksi memberi jarak simbolik antara penutur dan objek kritik. Jarak itu membuat kritik terasa jenaka, mudah dikenali oleh anggota komunitas, dan sekaligus cukup implisit untuk memancing partisipasi pengguna lain.

“Halo dek” mengalami jalur perubahan yang berbeda. Secara literal, ungkapan ini adalah sapaan kepada orang yang lebih muda. Dalam praktik TikTok, ungkapan tersebut kemudian diasosiasikan dengan pesan pribadi dari laki-laki berseragam atau berstatus tertentu kepada perempuan. Pengguna meresponsnya dengan humor, penolakan, dan pelabelan kelompok sehingga sapaan yang semula netral berubah menjadi indeks pola pendekatan yang dianggap repetitif, tidak setara, atau memanfaatkan status. (Rebecca, 2025) menempatkan fenomena ini sebagai arena pertarungan makna antara bahasa dominasi dan perlawanan. Namun, perubahan tersebut tidak otomatis melekat pada dua kata “halo” dan “dek”; daya sindirnya muncul ketika ungkapan itu dibaca bersama konteks profesi, seragam, format pesan, dan pengalaman kolektif pengguna.

Pembentukan makna kedua istilah berkaitan erat dengan budaya komunikasi Generasi Z. Kelompok yang lahir pada 1997–2012 tumbuh bersama internet, perangkat seluler, dan platform partisipatif sehingga sering disebut digital natives (Darmawati dkk., 2025; Jude & Padmakumari., 2026). Mereka terbiasa mencampurkan bahasa, citra, suara, dan referensi budaya populer dalam satu tindakan komunikasi. Praktik code-switching, pemendekan bentuk, penggunaan emoji, serta daur ulang meme bukan sekadar penyimpangan dari bahasa baku, tetapi sumber daya untuk menampilkan identitas dan sikap (Yaseen dkk., 2026). Penggunaan istilah viral juga menciptakan batas simbolik: orang yang memahami konteks dapat segera

menangkap kelucuan atau kritiknya, sedangkan orang yang tidak mengikuti riwayat penggunaan cenderung membaca ungkapan secara literal.

Kesenjangan itu menunjukkan bahwa masalah utama penelitian bukan hanya perubahan makna leksikal, melainkan proses sosial yang membuat suatu pemaknaan dianggap wajar oleh komunitas digital. (Bukhari dkk., 2025) menunjukkan bahwa perbedaan paparan terhadap bahasa Generasi Z memengaruhi pemahaman antargenerasi. (Iswatiningsih dkk., 2021) juga menegaskan bahwa bahasa gaul remaja berfungsi sebagai sarana ekspresi sekaligus identifikasi kelompok. Akan tetapi, penjelasan berbasis generasi saja tidak cukup. Usia tidak otomatis menentukan pemahaman; tingkat keterlibatan pada platform, pengetahuan terhadap budaya populer, dan pengalaman membaca ironi turut membentuk kemampuan menafsirkan istilah. Karena itu, istilah "Generasi Z" dalam penelitian ini dipakai sebagai konteks sosial dominan, bukan sebagai label yang menganggap seluruh anggota generasi memiliki perilaku bahasa yang sama.

Perspektif Ludwig Wittgenstein memberi perangkat analitis untuk menjelaskan persoalan tersebut. Konsep language game menempatkan makna sebagai hasil penggunaan bahasa dalam aktivitas tertentu, lengkap dengan aturan praktis yang dipelajari melalui partisipasi (Mangion, 2011; Moir, 2022). Sebuah ungkapan dapat memiliki arti berbeda ketika dipakai untuk menyapa, mengejek, mengkritik, atau mengundang solidaritas. Konsep forms of life melengkapi gagasan itu dengan menunjukkan bahwa aturan pemaknaan bertumpu pada kebiasaan, pengetahuan, dan pengalaman bersama. Dalam konteks TikTok, bentuk kehidupan digital mencakup pengetahuan tentang anime, tren platform, profesi yang dirujuk, konvensi humor, dan kebiasaan merespons melalui komentar. Oleh sebab itu, pemaknaan "Negara Konoha" dan "Halo dek" perlu ditelusuri melalui tindakan pengguna, bukan hanya melalui asal-usul katanya.

Sejumlah studi telah membahas pergeseran semantik di media sosial, identitas Generasi Z, dan praktik komunikasi digital. (Masruroh dkk., 2022) menjelaskan bahwa perluasan makna muncul ketika penggunaan baru memperbesar cakupan referen suatu kata. (Androutsopoulos, 2015) memperlihatkan bahwa praktik bahasa di jejaring sosial dibentuk oleh jaringan pengguna dan sumber daya multimodal. Studi pada Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi juga menunjukkan bahwa analisis konten media sosial perlu menghubungkan kategori pesan dengan bentuk keterlibatan audiens, bukan sekadar menghitung unggahan (Nugrani dkk., 2025). Meskipun relevan, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus membandingkan dua ungkapan viral dengan jalur pembentukan makna yang berbeda melalui kerangka language game dan forms of life.

Kesenjangan penelitian terletak pada minimnya penjelasan tentang bagaimana komentar pengguna menjalankan fungsi bukti atas aturan pemaknaan kolektif. Kajian terdahulu cenderung berhenti pada identifikasi bahwa makna telah bergeser atau bahwa ungkapan mengandung kritik. Padahal, perlu dijelaskan bagaimana pengguna mengenali objek rujukan, menegaskan kategori, menolak pola komunikasi, serta mempertahankan makna baru melalui respons yang berulang. Analisis tersebut penting agar bahasa digital tidak diperlakukan sebagai daftar kosakata viral, melainkan sebagai tindakan sosial yang memiliki konsekuensi simbolik.

Berdasarkan persoalan itu, penelitian ini bertujuan menganalisis konstruksi makna "Negara Konoha" dan "Halo dek" pada konten serta komentar TikTok dengan menggunakan konsep language game dan forms of life. Penelitian juga membandingkan fungsi sosial kedua istilah dan menjelaskan bagaimana perbedaan pengalaman digital dapat menghasilkan kesenjangan pemaknaan. Kontribusi penelitian terletak pada pemetaan dua mekanisme language game: pengalihan referen fiksi menjadi kode kritik publik pada "Negara Konoha" dan pengindeksan sapaan menjadi kritik terhadap pola pendekatan berstatus pada "Halo dek."

Perbandingan ini memperlihatkan bahwa perubahan makna digital tidak berlangsung seragam, tetapi bergantung pada konteks, pola pengulangan, dan respons kolektif yang menyertai setiap ungkapan.

Kerangka Teori

Language Game dan *Forms of Life* Ludwig Wittgenstein

Kajian mengenai bahasa tidak hanya berkaitan dengan struktur linguistik, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana bahasa digunakan dalam kehidupan sosial. Pemikiran tersebut sejalan dengan gagasan Ludwig Wittgenstein yang memandang bahasa sebagai bagian dari aktivitas manusia. Pada awal pemikirannya dalam (L. Wittgenstein, 1921), Wittgenstein menjelaskan bahwa dunia terdiri atas kumpulan fakta, bukan sekadar benda. Melalui konsep picture theory of language, bahasa dipahami sebagai representasi dari realitas, sehingga suatu pernyataan memperoleh makna ketika memiliki hubungan dengan fakta yang ada di dunia (Daar dkk., 2023).

Namun, dalam perkembangan pemikirannya, Wittgenstein kemudian mengkritik pandangan tersebut dan menegaskan bahwa makna bahasa tidak hanya ditentukan oleh hubungan antara kata dan objek. Melalui karya Philosophical Investigations, Wittgenstein memperkenalkan konsep language game yang menjelaskan bahwa makna suatu kata terbentuk berdasarkan cara penggunaannya dalam konteks kehidupan tertentu. Dengan demikian, makna bahasa tidak bersifat tetap atau universal, melainkan bergantung pada aturan, kebiasaan, serta praktik sosial masyarakat yang menggunakannya (Moir, 2022).

Konsep language game menunjukkan bahwa setiap komunitas memiliki cara tersendiri dalam menggunakan dan memahami bahasa. Sebuah kata atau istilah dapat memperoleh makna baru ketika digunakan secara berulang dalam suatu kelompok sosial tertentu. Dalam konteks komunikasi digital, istilah yang berkembang di media sosial dapat membentuk aturan pemaknaan tersendiri yang hanya dipahami oleh pengguna yang terlibat dalam praktik komunikasi tersebut. Oleh karena itu, bahasa tidak hanya menjadi alat penyampaian pesan, tetapi juga menjadi bentuk aktivitas sosial yang mencerminkan pengalaman dan identitas kelompok.

Selain language game, Wittgenstein juga menjelaskan konsep *forms of life* yang merujuk pada latar belakang sosial, budaya, kebiasaan, serta pengalaman bersama yang memungkinkan individu memahami suatu bahasa. Pemahaman terhadap suatu istilah tidak hanya bergantung pada pengetahuan terhadap arti kata, tetapi juga keterlibatan seseorang dalam konteks sosial tempat bahasa tersebut digunakan. Perbedaan *forms of life* dapat menyebabkan perbedaan interpretasi terhadap suatu istilah karena setiap kelompok memiliki pengalaman dan kebiasaan komunikasi yang berbeda.

Dalam penelitian ini, konsep *language game* dan *forms of life* digunakan untuk memahami bagaimana istilah "Negara Konoha" dan "Halo dek" mengalami perubahan makna dalam ruang digital. Kedua istilah tersebut tidak hanya dipahami berdasarkan makna literal, tetapi juga berdasarkan konteks penggunaan oleh komunitas pengguna media sosial. Dengan demikian, perspektif Wittgenstein dapat menjelaskan bagaimana Generasi Z membentuk makna kolektif melalui praktik komunikasi digital sekaligus bagaimana perbedaan pengalaman sosial dapat menciptakan kesenjangan pemahaman antar generasi.

Bahasa Digital dan Komunikasi Generasi Z

Perkembangan teknologi komunikasi telah mendorong munculnya bentuk bahasa baru yang berkembang melalui interaksi di media sosial. Bahasa dalam ruang digital memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan komunikasi konvensional karena dipengaruhi oleh

kecepatan penyebaran informasi, budaya partisipatif, serta keterlibatan pengguna dalam membangun makna bersama. Media sosial memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan menyebarkan istilah baru melalui berbagai bentuk komunikasi, seperti slang, meme, simbol, singkatan, dan penggunaan bahasa yang bersifat kontekstual.

Generasi Z sebagai kelompok yang tumbuh bersama perkembangan teknologi digital memiliki pola komunikasi yang sangat dipengaruhi oleh budaya internet. Sebagai digital natives, Generasi Z terbiasa menggunakan media sosial sebagai ruang untuk membangun identitas, menyampaikan opini, serta merespons berbagai fenomena sosial. Praktik komunikasi tersebut menghasilkan bentuk bahasa yang dinamis karena istilah baru dapat muncul, berubah makna, dan tersebar secara luas melalui interaksi antar pengguna.

Dalam komunikasi digital, penggunaan istilah tertentu sering kali tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana membangun kedekatan kelompok, humor, kritik sosial, maupun ekspresi identitas. Istilah yang berkembang dalam komunitas digital dapat menciptakan pemahaman kolektif bagi kelompok tertentu, tetapi pada saat yang sama dapat menimbulkan kesenjangan bagi individu atau generasi yang tidak memahami konteks penggunaannya.

Oleh karena itu, bahasa digital Generasi Z dapat dipahami sebagai praktik sosial yang terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan budaya digital. Fenomena penggunaan istilah seperti "Negara Konoha" dan "Halo dek" menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi tempat pertukaran pesan, tetapi juga ruang pembentukan makna baru yang dipengaruhi oleh pengalaman sosial, budaya populer, dan interaksi antar pengguna.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain analisis wacana digital untuk menjelaskan konstruksi makna "Negara Konoha" dan "Halo dek" pada TikTok. Analisis wacana digital dipilih karena objek penelitian berupa bahasa yang bekerja melalui hubungan antara video, teks layar, caption, konteks visual, dan komentar pengguna. Pendekatan ini memandang unggahan sebagai praktik komunikasi yang terikat pada fitur platform serta interaksi sosial, bukan sebagai teks lepas konteks (Herring, 2004; KhosraviNik, 2022).

Data dikumpulkan melalui observasi digital pada awal 2026 dengan pencarian TikTok menggunakan dua kata kunci, yaitu "Negara Konoha" dan "Halo Dek." Pencarian awal menghasilkan 10 konten kandidat, masing-masing lima konten untuk setiap istilah. Konten dipilih secara purposif apabila: (1) dapat diakses publik; (2) memuat istilah objek secara eksplisit; (3) menyediakan konteks penggunaan melalui isi unggahan, teks, percakapan, atau unsur visual; (4) memiliki komentar pengguna; dan (5) memperlihatkan kritik, sindiran, satire, evaluasi, penolakan, humor, atau asosiasi sosial yang menunjukkan perubahan atau perluasan makna. Akun privat, unggahan duplikat, dan konten yang menggunakan istilah hanya secara literal tanpa konteks pemaknaan tidak dilanjutkan ke analisis.

Seleksi menghasilkan tujuh konten dari tujuh akun sumber: empat konten "Negara Konoha" berkode NK-01, NK-03, NK-04, dan NK-05 serta tiga konten "Halo Dek" berkode HD-01, HD-04, dan HD-05. Tiga konten dieliminasi, yaitu NK-02, HD-02, dan HD-03. Eliminasi dilakukan melalui perbandingan kualitatif terhadap sepuluh konten kandidat berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) keragaman konteks, yang mengacu pada kemampuan konten menghadirkan situasi sosial dan komunikasi yang relevan dengan objek penelitian; (2) variasi penggunaan istilah, yang dilihat dari perbedaan fungsi dan pola pemaknaan istilah dalam unggahan; (3) kekayaan data, yang ditentukan berdasarkan ketersediaan unsur video, teks layar, caption, dan komentar yang dapat mendukung interpretasi; serta (4) relevansi teoretis, yaitu sejauh mana penggunaan istilah dapat dianalisis melalui konsep language game dan forms of

life. Perbandingan dilakukan dengan mempertimbangkan kontribusi setiap konten dalam memperlihatkan variasi konstruksi makna. Konten yang tidak memberikan tambahan konteks, variasi penggunaan istilah, maupun bukti interpretatif yang memadai dibandingkan dengan konten terpilih tidak dimasukkan dalam korpus akhir. Jumlah komentar tidak dijadikan ukuran utama dalam proses seleksi karena penelitian ini berfokus pada kedalaman interpretasi makna, bukan tingkat popularitas unggahan.

Dari tujuh konten tersebut dipilih 24 komentar, terdiri atas 12 komentar pada kelompok "Negara Konoha" dan 12 komentar pada kelompok "Halo Dek." Komentar "Negara Konoha" dipilih apabila menghubungkan Konoha dengan Indonesia atau memuat kritik, satire, dan evaluasi terhadap kondisi negara. Komentar "Halo Dek" dipilih apabila mengaitkan sapaan dengan profesi, seragam, kelompok tertentu, pola komunikasi, penolakan, humor, atau sindiran. Jumlah suka digunakan hanya sebagai informasi konteks keterlibatan dan tidak menjadi dasar penentuan makna.

Unit analisis utama adalah peristiwa penggunaan istilah, yaitu kemunculan "Negara Konoha" atau "Halo Dek" dalam satu konten terpilih beserta komentar yang secara langsung menafsirkan atau merespons penggunaannya. Ujaran dalam komentar menjadi unit tekstual yang dikode, sedangkan video, teks layar, caption, dan konteks visual menjadi unit konteks. Pemisahan ini mencegah peneliti menetapkan arti komentar tanpa melihat situasi unggahan yang dirujuk. Identitas akun tidak dianalisis sebagai karakteristik personal; nama pengguna hanya dipakai untuk menelusuri posisi komentar dalam korpus.

Analisis dilakukan melalui coding manual oleh satu peneliti. Pada tahap pertama, setiap konten dan komentar dibaca berulang, diberi kode data, lalu dicatat unsur literal, objek rujukan, nada komunikasi, dan respons pengguna. Pada tahap kedua, kode awal dikelompokkan secara induktif menjadi kategori seperti "Konoha = Indonesia," kritik sosial, satire, evaluasi, asosiasi profesi atau seragam, pola komunikasi, label kelompok, dan penolakan. Pada tahap ketiga, kategori dibandingkan antarkonten untuk menemukan pola berulang. Pada tahap keempat, pola tersebut ditafsirkan secara deduktif memakai language game untuk menjelaskan aturan penggunaan dan forms of life untuk menjelaskan pengetahuan serta pengalaman bersama yang memungkinkan pengguna memahami makna. Prosedur pengodean mengikuti prinsip bahwa kode harus ditautkan pada kutipan dan konteks empiris yang dapat dilacak (Saldaña, 2021).

Penetapan bahwa komentar mengandung makna tertentu didasarkan pada dua bukti yang harus hadir bersamaan: penanda tekstual dalam komentar dan kecocokannya dengan konteks konten. Misalnya, komentar "jangan sebut Konoha langsung aja negara Indonesia" dikode sebagai penyamaan referen karena menyatakan hubungan secara eksplisit; komentar "profesi itu lagi" dikode sebagai asosiasi profesi hanya setelah konteks unggahan menunjukkan pola pendekatan "Halo dek." Interpretasi tidak dibuat dari komentar secara terpisah. Karena coding dilakukan oleh satu coder, penelitian ini tidak mengklaim reliabilitas antarcoder. Kredibilitas interpretasi diperkuat melalui triangulasi sumber antartujuh konten, perbandingan konstan antarkomentar, pemeriksaan ulang kategori terhadap konteks visual dan tekstual, serta penyimpanan jejak analisis berupa kode konten, kutipan komentar, kategori, dan alasan interpretasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis terhadap penggunaan istilah "Negara Konoha" dan "Halo dek" dalam media sosial TikTok, ditemukan bahwa kedua istilah mengalami pergeseran makna melalui praktik komunikasi digital. Pergeseran tersebut tidak hanya terjadi pada aspek linguistik, tetapi juga membentuk praktik sosial yang berkaitan dengan identitas kelompok,

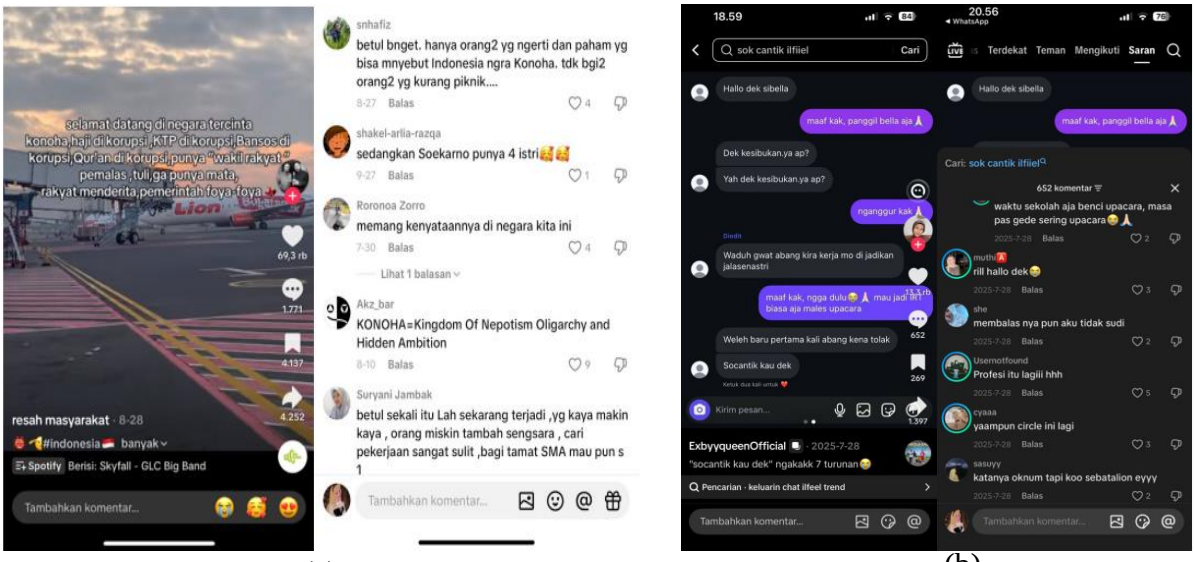
kritik sosial, serta cara Generasi Z memahami fenomena di sekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua istilah memiliki pola pembentukan makna yang berbeda, tetapi sama-sama terbentuk melalui interaksi dan pemahaman kolektif pengguna media sosial.

Tabel 1. Pergeseran Makna Istilah "Negara Konoha" dan "Halo Dek" dalam Praktik Komunikasi Digital

Istilah	Makna Literal	Makna Digital	Bentuk Komunikasi
Negara Konoha	Desa fiksi dalam anime Naruto Shippuden	Metafora terhadap Indonesia dan kritik sosial-politik	Satir, humor, meme, komentar digital
Halo dek	Sapaan kepada seseorang yang lebih muda	Sindiran terhadap pola komunikasi maskulin tertentu	Kritik sosial, humor, pengalaman digital

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa istilah "Negara Konoha" dan "Halo dek" mengalami perubahan makna dari penggunaan literal menjadi bentuk komunikasi simbolik dalam ruang digital. Perubahan tersebut terbentuk melalui praktik penggunaan bahasa yang dilakukan secara berulang oleh pengguna media sosial sehingga menghasilkan pemahaman kolektif terhadap makna baru dari kedua istilah tersebut. Istilah "Negara Konoha" tidak lagi hanya merujuk pada desa fiksi dalam anime Naruto Shippuden, tetapi berkembang menjadi metafora untuk menggambarkan kondisi sosial dan politik. Sementara itu, istilah "Halo dek" mengalami perubahan dari bentuk sapaan menjadi simbol kritik terhadap pola komunikasi tertentu yang dianggap bermasalah dalam interaksi digital. Selain perubahan makna, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kedua istilah memiliki fungsi komunikasi yang berbeda. "Negara Konoha" lebih banyak digunakan sebagai bentuk kritik sosial melalui humor, satir, dan budaya populer, sedangkan "Halo dek" digunakan sebagai bentuk respons kolektif terhadap pengalaman komunikasi tertentu di media sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan bahasa digital tidak hanya menghasilkan istilah baru, tetapi juga membentuk cara pengguna media sosial dalam menyampaikan opini, pengalaman, dan identitas kelompok.



(a) (b)

Gambar 1. Contoh Penggunaan Istilah "Negara Konoha" dan "Halo dek" di TikTok
(a) Penggunaan istilah "Negara Konoha"
(b) Penggunaan istilah "Halo dek"
Sumber: TikTok, 2026

Berdasarkan Gambar 1, hasil observasi digital menunjukkan bahwa istilah "Negara Konoha" dan "Halo dek" mengalami pergeseran makna melalui interaksi pengguna media sosial TikTok. Pada Gambar 1(a), istilah "Negara Konoha" tidak lagi hanya merujuk pada desa fiksi dalam anime Naruto Shippuden, tetapi berkembang menjadi metafora yang digunakan pengguna media sosial untuk menggambarkan kondisi sosial dan politik tertentu. Penggunaan istilah tersebut dalam konten maupun komentar menunjukkan adanya pemahaman kolektif bahwa "Negara Konoha" digunakan sebagai bentuk humor, satir, serta kritik sosial secara tidak langsung. Sementara itu, Gambar 1(b) menunjukkan fenomena penggunaan istilah "Halo dek" yang mengalami perubahan makna akibat praktik komunikasi tertentu di media sosial. Sapaan "Halo dek" yang pada awalnya merupakan bentuk panggilan kepada seseorang yang lebih muda mengalami perluasan makna setelah dikaitkan dengan fenomena oknum aparat berseragam, seperti TNI atau polisi, yang menggunakan sapaan tersebut ketika melakukan pendekatan atau menggoda perempuan melalui pesan pribadi (direct message). Respons pengguna TikTok terhadap fenomena tersebut kemudian membentuk makna baru bahwa istilah "Halo dek" tidak hanya dipahami sebagai sapaan, tetapi sebagai sindiran terhadap pola komunikasi yang dianggap menunjukkan dominasi, penggunaan status, atau relasi kuasa dalam interaksi digital.

Pembahasan

Konstruksi Makna "Negara Konoha" sebagai Praktik Language Game

Temuan pertama menunjukkan bahwa "Negara Konoha" berfungsi sebagai kode bersama untuk merujuk pada Indonesia sekaligus mengevaluasi keadaan sosial-politik. Bukti paling langsung muncul pada komentar "Konoha = Indonesia," "jangan sebut Konoha langsung aja negara Indonesia," dan komentar tentang pejabat korup, kesulitan kerja, serta program pemerintah. Data tersebut menunjukkan bahwa perluasan makna bukan semata-mata asumsi peneliti. Pengguna sendiri menegaskan hubungan referensial antara dunia fiksi dan Indonesia, kemudian memakai hubungan itu untuk menyampaikan kritik.

Temuan ini sejalan dengan (Adhani dkk., 2023) mengenai penggunaan Konoha sebagai sebutan bagi Indonesia dan dengan (Maharani dkk., 2025) mengenai perubahan makna dalam bahasa media sosial. Namun, penelitian ini menemukan perbedaan penting: "Konoha" tidak hanya mengalami widened meaning sebagaimana pola pergeseran semantik yang dijelaskan (Masruroh dkk., 2022). Makna barunya bekerja sebagai strategi pragmatis. Referensi anime menyediakan selubung humor yang membuat kritik terhadap korupsi, kebijakan pangan, dan kondisi ekonomi terasa tidak langsung, tetapi tetap dikenali oleh komunitas.

Perbedaan tersebut dapat dijelaskan melalui language game. Aturan permainan yang tampak dalam data ialah pengguna menyebut dunia fiksi, pengguna lain memetakan rujukannya ke Indonesia, lalu komentar lanjutan mengevaluasi isu publik. Pengulangan aturan ini menghasilkan kompetensi kontekstual: kata "Konoha" cukup untuk mengaktifkan serangkaian pengetahuan mengenai objek kritik tanpa harus menyebutnya sejak awal. Forms of life yang menopang permainan itu mencakup paparan terhadap Naruto, pengalaman mengikuti isu nasional, dan kebiasaan membaca satire digital.

Kontribusi teoretis temuan ini adalah pembedaan antara perluasan referensial dan fungsi tindakan. Secara referensial, "Konoha" meluas dari desa fiksi menjadi sebutan bagi Indonesia. Secara pragmatis, istilah itu melakukan tindakan kritik, membangun solidaritas evaluatif, dan mengundang pengguna lain melanjutkan satire. Dengan demikian, language game dalam budaya digital tidak berhenti pada kesepakatan arti, tetapi juga mengatur apa yang dapat dilakukan pengguna melalui istilah tersebut.

Pergeseran Makna "Halo Dek" sebagai Representasi Maskulinitas dalam Komunikasi Digital

Temuan kedua memperlihatkan bahwa "Halo dek" berubah dari sapaan netral menjadi indeks pola pendekatan yang diasosiasikan dengan profesi, seragam, dan status tertentu. Komentar seperti "profesi itu lagi," "seragam itu lagi," "kaum halo dek," dan "kenapa template banget" tidak menjelaskan arti kamus, tetapi mengenali pola sosial yang dianggap berulang. Respons penolakan menunjukkan bahwa pengguna bukan hanya memahami referensi tersebut, melainkan juga menilai etika relasi yang dibangun melalui sapaan.

Hasil ini sejalan dengan (Rebecca, 2025), yang membaca "Halo dek" sebagai arena negosiasi kuasa, gender, dan budaya populer. Kesamaannya terletak pada fungsi humor dan ironi sebagai bentuk perlawanan simbolik. Akan tetapi, data penelitian ini memperlihatkan bahwa asosiasi makna dibentuk melalui kerja kategorisasi di kolom komentar: pengguna menghubungkan gaya mengetik, profesi, seragam, dan format pesan menjadi satu "template." Jadi, sumber makna bukan hanya niat pengirim pesan atau identitas profesinya, tetapi pengenalan pola secara kolektif oleh audiens.

Penjelasan tersebut beririsan dengan gagasan gender as performance, yaitu bahwa maskulinitas dikenali melalui tindakan yang diulang dan dibaca secara sosial (Inayah, 2024). Meski demikian, penelitian ini tidak menyimpulkan bahwa setiap sapaan "Halo dek" atau setiap anggota profesi tertentu selalu mereproduksi dominasi. Klaim semacam itu kelewat jauh dan tidak ditopang korpus. Yang dapat ditegaskan ialah bahwa, dalam tujuh peristiwa penggunaan yang dianalisis, pengguna TikTok membangun indeks sosial yang menghubungkan ungkapan tersebut dengan pendekatan berstatus dan kemudian menegosiasikannya melalui kritik, humor, serta penolakan.

Kontribusi teoretisnya adalah penjelasan tentang language game sebagai proses pengindeksan. Jika "Negara Konoha" mengalihkan referen fiksi menuju negara nyata, "Halo dek" mengalihkan sapaan menuju tipe pelaku dan pola relasi. Forms of life di sini tersusun dari pengalaman menerima pesan pribadi, pengetahuan tentang citra profesi, dan pengenalan terhadap format komunikasi yang berulang. Makna sindiran karena itu tidak berada pada kata "halo" atau "dek," melainkan pada rangkaian pengalaman sosial yang dipanggil oleh ungkapan tersebut.

Kesenjangan Pemaknaan Antar Generasi

Perbandingan kedua kasus menunjukkan kesamaan fungsi, tetapi perbedaan mekanisme. Keduanya memungkinkan kritik tidak langsung dan bergantung pada pengetahuan kolektif. Namun, "Negara Konoha" bekerja terutama melalui substitusi referen dan satire politik, sedangkan "Halo dek" bekerja melalui pengindeksan pola interaksi serta evaluasi terhadap relasi gender dan status. Temuan ini memperluas studi bahasa digital yang sering mengelompokkan seluruh istilah viral sebagai slang atau pergeseran makna tanpa membedakan cara sosial yang menghasilkan makna tersebut.

Temuan mengenai kebutuhan akan pengetahuan konteks sejalan dengan (Bukhari dkk., 2025) tentang kesenjangan pemahaman bahasa Generasi Z dan dengan (Iswatiningsih dkk., 2021) tentang fungsi bahasa gaul sebagai penanda kelompok. Akan tetapi, data ini menyarankan koreksi terhadap penjelasan yang terlalu berbasis umur. Pengguna memahami istilah bukan semata-mata karena termasuk Generasi Z, tetapi karena mengikuti anime, tren TikTok, isu politik, serta riwayat meme dan komentar. Dengan kata lain, forms of life digital dibentuk oleh partisipasi dan paparan, bukan oleh tahun lahir saja.

Penjelasan tersebut juga konsisten dengan pandangan bahwa wacana media sosial terbentuk melalui hubungan antara praktik platform, jaringan pengguna, dan sumber daya

multimodal (Androutsopoulos, 2015; Creswell, 2009; KhosraviNik, 2022). Di TikTok, video menyediakan konteks awal, sedangkan komentar menegaskan, mengoreksi, atau memperluas makna. Studi (Nugrani dkk., 2025) di Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi menunjukkan pentingnya menghubungkan kategori konten dengan keterlibatan audiens; penelitian ini melanjutkannya dengan menunjukkan bahwa keterlibatan itu bersifat konstitutif, sebab komentar ikut membentuk aturan pemaknaan, bukan sekadar mengukur respons.

Secara teoretis, penelitian ini mengusulkan bahwa language game digital memiliki sedikitnya tiga lapisan: rujukan yang diaktifkan, tindakan sosial yang dilakukan, dan pengetahuan kolektif yang membuat tindakan itu dapat dikenali. Model ini menjelaskan mengapa terjemahan literal gagal menangkap satire "Negara Konoha" atau sindiran "Halo dek." Namun, karena korpus hanya mencakup tujuh konten dan 24 komentar serta coding dilakukan oleh satu peneliti, temuan ini harus dibaca sebagai penjelasan kontekstual, bukan generalisasi tentang seluruh pengguna TikTok atau seluruh Generasi Z.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa "Negara Konoha" dan "Halo dek" memperoleh makna digital melalui aturan penggunaan yang dibangun bersama dalam konten dan komentar TikTok. "Negara Konoha" bekerja melalui pengalihan referen dari desa fiksi menjadi kode untuk Indonesia serta sarana satire sosial-politik. "Halo dek" bekerja melalui pengindeksan sapaan menjadi pola pendekatan yang diasosiasikan dengan profesi, seragam, status, dan relasi kuasa. Persamaan keduanya terletak pada penggunaan humor dan kritik tidak langsung, sedangkan perbedaannya terletak pada mekanisme pembentukan makna. Temuan ini mendukung konsep language game bahwa makna lahir dari penggunaan dan memperjelas peran forms of life sebagai pengetahuan budaya yang membuat sebuah sindiran dapat dikenali. Pemahaman istilah digital karena itu lebih tepat dijelaskan oleh tingkat partisipasi dan paparan budaya digital daripada oleh kategori usia semata.

Penelitian selanjutnya disarankan memperluas korpus lintas periode dan platform, menyertakan variasi komentar yang lebih besar, serta menggunakan lebih dari satu coder agar konsistensi kategori dapat diuji. Wawancara dengan pembuat konten dan pengguna dari beberapa kelompok usia juga diperlukan untuk membedakan makna yang dimaksudkan, makna yang diterima, dan makna yang dinegosiasikan di kolom komentar. Secara praktis, pendidik literasi digital dan pengelola komunikasi publik perlu mengajarkan pembacaan konteks, ironi, dan relasi kuasa agar perbedaan forms of life tidak mudah berubah menjadi salah tafsir antargenerasi.

Deklarasi

Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menggunakan Scopus AI dalam mengeksplorasi referensi yang relevan dengan topik penelitian. Dalam hal ini, penulis melakukan peninjauan dan verfikasi secara mandiri terhadap sumber-sumber yang diperoleh, serta bertanggung jawab atas isi artikel ini.

Kontribusi Penulis

Penulis berkontribusi dalam melakukan konseptualisasi, metodologi, pengumpulan data, analisis, dan penulisan artikel.

Pernyataan Pendanaan

Artikel ini tidak menerima pendanaan dari institusi atau badan pendanaan manapun.

Konflik Kepentingan
Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam artikel ini.

Daftar Pustaka

Adhani, I., Hasibuan, P. C., & Aprina, S. D. (2023). History and Urgency of Indonesian in Konoha. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 90–94. https://doi.org/10.56495/jrip.v3i3.364

Androutsopoulos, J. (2015). Networked multilingualism: Some language practices on Facebook and their implications. *International Journal of Bilingualism*, *19*(2), 185–205. https://doi.org/10.1177/1367006913489198

Bukhari, S. U. P., Imran, A., Hadi, S. A. A., Masood, I., & Mirza, Z. A. (2025). Bridging the Generational Language Gap: A Study on the Intergenerational Comprehension of Gen Z's Language. *Journal of Asian Development Studies*, *14*(3), 357–370. https://doi.org/10.62345/jads.2025.14.3.31

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3 ed.). Sage Publications.

Daar, G. F., Sudipa, I. N., & Gunas, T. (2023). Ludwig Wittgenstein's Concept of Language Game. *English Language Education Journal (ELEJ)*, *2*(1), 62–72. https://doi.org/10.36928/elej.v2i1.1658

Darmawati, D., Natalisa, D., & Fitrianto, M. E. (2025). *Aktivitas Media Sosial dan Minat Menabung Generasi Z: Sebuah Studi Pendahuluan*. *6*(2), 478–487. https://doi.org/10.47065/arbitrase.v6i2.2777

Di Marco, N., Loru, E., Bonetti, A., Serra, A. O. G., Cinelli, M., & Quattrociocchi, W. (2024). *The evolution of language in social media comments*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2406.11450

Herring, S. C. (2004). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. Dalam S. A. Barab, R. Kling, & J. H. Gray (Ed.), *Designing for virtual communities in the service of learning*. Cambridge University Press. https://doi.org/338-376

Herring, S. C. (2013). Discourse in Web 2.0: Familiar, reconfigured, and emergent. Dalam D. Tannen & A. M. Trester (Ed.), *Discourse 2.0: Language and new media*. Georgetown University Press. https://doi.org/1-25

Inayah, Z. R. (2024). *Pembebasan Seksualitas dan Gender dalam Film The Danish Girl: Studi Analisis Teori Performativitas Judith Butler*. *13*(1).

Iswatiningsih, D., Fauzan, & Pangesti, F. (2021). Ekspresi remaja milenial melalui penggunaan bahasa gaul di media sosial. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, *7*(2), 476–489. https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.18301

Jude, A. V. & Padmakumari. (2026). Social media activism: Delving into Generation Z's experiences. *Communication Research and Practice*, *12*(1), 20–37. https://doi.org/10.1080/22041451.2025.2554375

KhosraviNik, M. (2022). Digital meaning-making across content and practice in social media critical discourse studies. *Critical Discourse Studies*, *19*(2), 119–123. https://doi.org/10.1080/17405904.2020.1835683

L. Wittgenstein. (1921). Logisch-philosophische Abhandlung.,. *Annalen der Naturphilosophie*.

Maharani, D., Simanjuntak, H. S., Cahyani, N., Hazizah, R., & Sari, Y. (2025). Makna dalam Era Digital: Kajian Semantik Terhadap Bahasa di Media Sosial Indonesia. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(4), 841–862. https://doi.org/10.63822/capxn478

Mangion, C. (2011). Philosophical Approaches to Communication. Dalam *Intellect Books*. Intellect Books.

Masruroh, M. O., Angelita, T., & Ginanjar, B. (2022). Pergeseran Makna Kata Cabut dan Ambyar dalam Bahasa Indonesia. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *24*(1), 27–39. https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp27-39

Moir, J. (2022a). Games and turns: Considering context in language use. *Lodz Papers in Pragmatics*, *18*(2), 251–266. https://doi.org/10.1515/lpp-2022-0012

Moir, J. (2022b). Games and turns: Considering context in language use. *Lodz Papers in Pragmatics*, *18*(2), 251–266. https://doi.org/10.1515/lpp-2022-0012

Nugrani, S. S., Pranata, R. T. H., & Cholagi, F. F. (2025). Analisis konten media sosial Instagram dalam meningkatkan engagement pada akun Cinemagenda (@Linikini_Id). *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, *11*(2), 199–214. https://doi.org/10.32509/dinamika.v11i2.5387

Rebecca, R. (2025). 'Halo Dek': Analisis Wacana Kritis atas Praktik Komunikasi Oknum Aparat dalam Upaya Berkenalan dengan Wanita di Media Sosial. *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Dan Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, *8*(1), 1–11. https://doi.org/10.31289/jipikom.v8i1.6688

Saldaña, J. (2021). The coding manual for qualitative researchers. Dalam *SAGE Publications* (4 ed.). SAGE Publications.

Yaseen, M. S., Alzyod, R., Al-Adwan, A., & Sa'di, R. (2026). English and Identity in the Digital Age: Social Media, Code-Switching, and Linguistic Hybridity Among Jordanian Gen Z. *World Journal of English Language*, *16*(2), 502. https://doi.org/10.5430/wjel.v16n2p502

Zappavigna, M. (2012). Discourse of Twitter and social media: How we use language to create affiliation on the web. Dalam *Continuum*. Continuum.