

## ANALISIS PERSAMAAN MAKNA KATA CAPEK, LELAH, DAN LETIH PADA AKUN @roblox\_fess DI MEDIA SOSIAL X (TWITTER): KAJIAN SEMANTIK LEKSIKAL

Amellia Salsabila<sup>1</sup>, Haliza Kusuma Dewi<sup>2</sup>, Nufaisa Nisrina<sup>3</sup>,  
Dodi Firmansyah<sup>4</sup> dan Dase Erwin Juansah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[2222230064@untirta.ac.id](mailto:2222230064@untirta.ac.id)<sup>1</sup>; [2222230068@untirta.ac.id](mailto:2222230068@untirta.ac.id)<sup>2</sup>; [2222230069@untirta.ac.id](mailto:2222230069@untirta.ac.id)<sup>3</sup>,  
[dfirmansyah@untirta.ac.id](mailto:dfirmansyah@untirta.ac.id)<sup>4</sup> dan [daseerwin77@untirta.ac.id](mailto:daseerwin77@untirta.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Fenomena penggunaan kata capek, lelah, dan letih pada media sosial menunjukkan pergeseran makna dari rujukan fisik menjadi ekspresi emosional dan sosial. Dalam komunitas pemain Roblox di platform X (*Twitter*), ketiga kata digunakan secara kreatif untuk menggambarkan frustrasi, kejenuhan, hingga dramatisasi pengalaman bermain roblox. Penelitian bertujuan mendeskripsikan makna leksikal dan kontekstual dari ketiga kata tersebut serta menjelaskan fungsi pragmatik yang muncul dalam tuturan digital. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik simak, sadap, dan catat untuk mengumpulkan data berupa unggahan pengguna pada akun @roblox\_fess periode Oktober–November 2025. Analisis data dilakukan dengan teknik bagi unsur langsung (BUL) dan teknik perluas untuk mengidentifikasi relasi makna, gradasi intensitas, serta fungsi tuturan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata capek digunakan untuk mengekspresikan kejengkelan ringan dan membangun interaksi sosial; kata lelah menunjukkan kedalaman emosi dan menggambarkan kelelahan mental akibat aktivitas yang berulang; sedangkan letih digunakan secara hiperbolis untuk menandai kondisi emosional yang bersifat humoris atau dramatis. Ketiga leksem memperlihatkan adanya perluasan makna dan fungsi sosial dalam komunikasi digital. Penelitian berkontribusi pada pengembangan ilmu bahasa dan pendidikan dengan memberikan pemahaman tentang dinamika makna dalam media sosial sebagai bagian dari literasi digital, sekaligus memperkaya kajian semantik dan pragmatik pada konteks pembelajaran bahasa di era modern.

**Kata Kunci** : semantik leksikal, pragmatik, sinonimi, media sosial.

### Abstract

*The phenomenon of the use of the words “capek”, “lelah”, and “letih” on social media shows a shift in meaning from physical references to emotional and social expressions. In the Roblox player community on platform X (Twitter), the three words are used creatively to describe frustration, boredom, and even dramatize the Roblox gaming experience. This study aims to describe the lexical and contextual meanings of the three words and explain the pragmatic functions that appear in digital speech. The research method used is descriptive qualitative with listening, tapping, and note-taking techniques to collect data in the form of user posts on the @roblox\_fess account for the period October–November 2025. Data analysis was carried out using the direct element division (BUL) technique and the expansion technique to identify meaning relations, intensity gradations, and speech functions. The results show that the word “capek” is used to express mild annoyance and build social interaction; the word “tired” indicates emotional depth and describes mental fatigue due to repetitive activities; while “letih” is used hyperbolically to mark emotional conditions that are humorous or dramatic. The three lexemes show an expansion of meaning and social function in digital communication. The research contributes to the development of linguistics and education by providing an understanding of the dynamics of meaning in social media as part of digital literacy, while enriching the study of semantics and pragmatics in the context of language learning in the modern era.*

**Keywords**: lexical semantics, pragmatics, synonymy, social media

## PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai alat penyampai pesan dalam bentuk ekspresi yang digunakan dalam konteks komunikasi dan aktivitas sosial tertentu (Noermanzah, 2019; Ramadani, N., et al., 2025). Dalam perkembangannya, bahasa tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi

juga sebagai cerminan cara berpikir dan kondisi sosial masyarakat. Menurut Chaer (2002:4) bahasa bersifat unik erat dengan budaya masyarakat pemakainnya, maka analisis suatu bahasa hanya berlaku untuk bahasa itu saja, tidak dapat digunakan untuk menganalisis bahasa lain. Kajian terhadap bahasa, khususnya dalam aspek makna, menjadi penting karena dinamika sosial dan budaya turut membentuk cara masyarakat memahami dan menggunakan bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana masyarakat modern mengonstruksi makna kelelahan melalui pilihan kata dalam media sosial.

Fenomena yang menjadi sorotan dalam penelitian ini adalah penggunaan kata capek, lelah, dan letih oleh pengguna media sosial. Ketiga kata tersebut secara umum bermakna sama, yaitu *“merasa tidak bertenaga atau payah karena bekerja atau berpikir terlalu banyak”* (KBBI, 2024). Namun, dalam praktiknya, kata-kata tersebut sering digunakan dalam konteks emosional yang berbeda. Misalnya, *“Udah di titik capek banget dan gatau lagi pake cara apa biar lulus kos di jungle, bantu kuatkan sender guys dengan cara ketik I”* mengekspresikan kelelahan emosional, sedangkan *“!roblox lelah mencari secret mending jualan takoyaki aja deh”* menandakan kelelahan mental, dan *“lemes letih lunglai udah 4 hari sikrit tidak naik :(!roblox”* menggambarkan kondisi kelelahan fisik. Fenomena ini menunjukkan adanya perbedaan nuansa makna meskipun secara leksikal tampak serupa.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan media sosial sebagai ruang ekspresi dan interaksi. Data dari *We Are Social* (2024) menunjukkan bahwa lebih dari 191 juta penduduk Indonesia aktif menggunakan media sosial. Bahasa di media sosial bersifat dinamis dan reflektif terhadap kondisi psikologis masyarakat. Platform X menjadi tempat yang banyak digunakan, aplikasi ini merupakan media sosial berbasis teks yang memungkinkan pengguna menulis perasaan, sindiran, keluhan, maupun refleksi diri secara terbuka dan spontan dalam batas 280 karakter, sehingga pergeseran makna kata seperti capek, lelah, dan letih menjadi semakin terlihat (Husniati, N., & Bik, M. T. N., 2025). Oleh karena itu, diperlukan kajian semantik untuk menjelaskan perkembangan dan pergeseran makna tersebut.

Penggunaan bahasa juga direpresentasikan melalui leksem dan kalimat oleh masyarakat. Oleh karena itu, bahasa akan berubah mengikuti kebutuhan dan dinamika perkembangan masyarakat. Bahasa mengalami perubahan, yakni bahasa bisa berkembang seiring dengan perubahan budaya yang ada di masyarakat pengguna bahasa tersebut (Setiadi, G., 2024). Istilah-istilah baru akan muncul untuk memperkaya kosakata bahasa berkaitan dengan perubahan kehidupan masyarakat, bisa dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, pendidikan, gaya hidup, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan dalam bahasa dapat menyebabkan pergeseran makna pada suatu leksem atau kata. Fenomena tersebut menjadi salah satu fokus

penting dalam studi linguistik yang disebut semantik. Menurut Aminuddin (2016:15) sebagai istilah teknis, semantik mengandung pengertian “studi tentang makna”. Kajian makna kata dalam sistem klasifikasi semantik berfokus pada pengkajian makna, asal-usul, perubahan, serta faktor-faktor yang menyebabkan pergeseran makna dalam bahasa. Semantik juga memiliki keterkaitan dengan berbagai bidang ilmu lain karena makna berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pengalaman, pemikiran, dan tujuan dalam masyarakat. Dengan demikian, studi semantik berupaya menganalisis dan memahami proses transformasi makna kata dalam penggunaan bahasa.

Dalam kajian semantik, penelitian mengenai makna kata telah lama dikaitkan dengan hubungan antara ujaran dan dunia luar, termasuk aspek referensi dan denotasi yang menjadi unsur penting (Ullman, 2007; Ardia, D., 2025). Sepanjang sejarah perkembangan bahasa, perubahan fungsi semantik selalu terjadi pada beberapa kosakata, menjadikan leksikon bahasa sebagai unsur yang dinamis dan terus berkembang sesuai dengan perubahan sosial dan budaya masyarakat.

Kajian semantik memiliki hubungan yang erat dengan bidang pragmatik, meskipun keduanya memiliki fokus yang berbeda dalam memaknai ujaran. Pragmatik memandang makna tuturan sebagai sesuatu yang bergantung pada penutur, mitra tutur, dan konteks situasi komunikasi, sedangkan semantik menelaah makna sebagai bagian dari sistem bahasa yang bersifat abstrak dan bebas konteks (Ardia, D., 2025). Dengan kata lain, semantik mengkaji makna dari sisi struktur linguistik, sedangkan pragmatik mengkaji makna dari sisi penggunaan bahasa dalam interaksi sosial. Verhaar dalam (Hermaji, 2021:15) menyebut pragmatik dengan semantik maksud. Untuk membedakan dua kajian tersebut, Leech dalam (Hermaji, 2021:15) semantik diatur oleh kaidah gramatikal, sedangkan pragmatik diatur oleh prinsip retorik.

Dengan demikian, semantik dan pragmatik merupakan dua bidang yang saling melengkapi. Pemahaman makna yang utuh tidak cukup hanya melihat struktur leksikal (semantik), tetapi juga harus memperhatikan konteks penggunaan serta tujuan komunikasi (pragmatik). Banyak tuturan yang tidak dapat dipahami secara literal tanpa mempertimbangkan situasi dan niat penutur. Karena itu, hubungan keduanya membantu peneliti memahami makna baik dari sisi sistem bahasa maupun fungsi sosialnya dalam interaksi.

Menurut Thomas dalam (Sunarni, N., & Rosidin, O., 2019:6), pragmatik adalah kajian makna di dalam interaksi. Pragmatik adalah kajian tentang penggunaan bahasa di dalam komunikasi, terutama hubungan di antara kalimat dan konteks situasi penggunaan kalimat itu (Gunawan, 2007; Sunarni, N., & Rosidin, O., 2019). Sejalan dengan itu, pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari bahasa secara eksternal (Parker, 1975; Rahardi, 2005;

Hermaji, 2021). Dalam arti bahwa pragmatik mengkaji bahasa berdasarkan unsur-unsur di luar bahasa. Pragmatik mempelajari penggunaan satuan lingual dalam komunikasi yang sebenarnya, yaitu komunikasi yang melibatkan faktor-faktor lain diluar bahasa, seperti: penutur, lawan tutur, waktu, dan tempat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tuturan adalah sesuatu yang dikatakan; ucapan; ujaran. Tindak tutur adalah suatu ujaran sebagai suatu fungsional dalam komunikasi (Sumarsono, 2004; Sidiq, M., & Manaf, N. A., 2020). Suatu tuturan merupakan sebuah ujaran atau ucapan yang berfungsi tertentu dalam komunikasi, artinya ujaran atau tuturan mengandung maksud.

Maksud tuturan harus dipahami melalui situasi tutur yang melatarbelakanginya; tanpa memperhatikannya, penafsiran dapat keliru. Tuturan merupakan tindakan berbahasa yang muncul dalam interaksi penutur dan mitra tutur (Astriani et al., 2025). Dalam pragmatik, tuturan bukan sekadar rangkaian kata, tetapi ungkapan perasaan, maksud, dan tujuan yang ditafsirkan berdasarkan konteks. Dengan demikian, tuturan merepresentasikan makna yang terbentuk dari perpaduan aspek semantik dan pragmatik.

Pemahaman hubungan antara semantik dan pragmatik menjadi dasar penting dalam linguistik modern karena kedua bidang ini sama-sama membentuk makna tuturan. Melalui keterkaitan keduanya, makna tidak hanya dipahami dari struktur leksikal sebagaimana dibahas dalam semantik, tetapi juga dari fungsi sosial, emosional, serta konteks pemakaiannya sebagaimana dikaji dalam pragmatik.

Penelitian yang dilakukan oleh Salleh, Yahya, Subet, dan Daud (2020) berjudul Analisis Semantik Leksikal dalam Novel Sangkar karya Samsiah Mohd. Nor menunjukkan bahwa pendekatan semantik leksikal dapat digunakan untuk mengelompokkan berbagai jenis leksikal seperti sinonim, antonim, hiponim, dan meronim ke dalam kelompok makna yang serupa. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa relasi makna membantu menjelaskan hubungan antarkata yang memperkaya pemahaman terhadap makna dalam teks sastra.

Penelitian oleh Hidayatika, Aprilia, dan Nurjanah (2025) berjudul Semantik Leksikal pada Lirik Lagu Album Semoga Sembuh karya Idigitaf menelaah relasi makna paradigmatis seperti repetisi, sinonimi, antonimi, hiponimi, dan hipernim dalam lirik lagu. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sinonimi digunakan untuk menggambarkan kesamaan perasaan dan pengalaman emosional penyanyi, sekaligus memperlihatkan bagaimana pilihan kata dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui karya musik.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan semantik leksikal berperan penting dalam memahami variasi makna dan nuansa emosional dalam berbagai bentuk karya bahasa. Persamaan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap relasi sinonimi dalam bahasa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada objek kajian, yaitu menganalisis persamaan makna kata “*capek*”, “*lelah*”, dan “*letih*” yang digunakan oleh pengguna di media sosial X (*Twitter*) pada akun @roblox\_fess. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan kajian semantik leksikal ke dalam konteks komunikasi digital dan bahasa media sosial.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk memperoleh gambaran umum dan menyeluruh mengenai fenomena kebahasaan yang diteliti, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan kata capek, lelah, dan letih pada media sosial X (*Twitter*) di akun @roblox\_fess periode Oktober-November 2025 serta menafsirkan maknanya berdasarkan konteks semantik dan pragmatik. Oleh karena itu, penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Mukhtar, 2013: Panggabean, et al., 2025). Dijelaskan pula oleh Moleong (2010) dengan menggunakan metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya. Dengan demikian, pendekatan deskriptif kualitatif dipandang paling sesuai untuk menguraikan dan menafsirkan makna leksikal serta konteks pragmatik dari tuturan-tuturan yang ditemukan di media sosial.

Metode sebagai cara kerja haruslah dijabarkan sesuai dengan alat dan sifat alat yang dipakai (Sudaryanto, 1988; Mayan, 2021). Sudaryanto dalam (Setyawati, N., 2024) memaparkan, pengumpulan data dalam penelitian linguistik harus dilakukan secara objektif dan berdasarkan prinsip-prinsip ilmu bahasa, bukan berdasarkan ilmu lain yang hanya menggunakan bahasa sebagai salah satu dasarnya atau berdasarkan pendapat tentang bahasa. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya mengkaji makna leksikal dalam kamus, tetapi juga menelusuri makna kontekstual dan unsur pragmatik dalam tuturan di media sosial.

Teknik pengumpulan data linguistik adalah metode yang mengikuti kaidah dan pendekatan linguistik agar hasilnya benar-benar mencerminkan realitas kebahasaan secara ilmiah. Sugiyono (dalam Ramdani, et. al., 2025) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data

merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode simak. Mahsun dalam (Cahyani, et. al., 2023) menyatakan teknik simak merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara menyimak penggunaan bahasa, baik penggunaan bahasa secara lisan maupun tulis. Metode simak digunakan untuk mengumpulkan data tertulis berupa unggahan pengguna X yang memuat kata *capek*, *lelah*, dan *letih* sepanjang tahun 2025. Selanjutnya, pada penelitian ini metode simak dilakukan dengan teknik dasar, yaitu teknik sadap. Mahsun (dalam (Cahyani, et. al., 2023) menyatakan teknik sadap adalah menyadap penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Terkait hal itu, teknik sadap digunakan untuk merekam penggunaan bahasa alami di media sosial. Unggahan yang memuat kata *capek*, *lelah*, dan *letih* di X dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan konteks guna mengidentifikasi bentuk, persamaan, perbedaan makna, serta faktor yang memengaruhi pemakaiannya. Dalam praktik selanjutnya, teknik sadap memiliki teknik lanjutan, yaitu teknik simak bebas libat cakap. Penelitian tidak terlibat dalam dialog, konversi, atau imbal-wicara peneliti tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memakai teknik simak bebas libat cakap dengan menyimak kata-kata pada sumber tertulis. Data yang ditemukan kemudian dicatat secara sistematis melalui teknik catat dalam kartu data atau tabel analisis.

Tahap analisis data penelitian dengan meneliti langsung permasalahan dari data yang diperoleh. Mahsun dalam (Arsyi, 2025) menyatakan bahwa analisis data sangat penting dalam melakukan penelitian karena pada tahap ini peneliti dapat mengetahui dan menemukan aturan-aturan objek penelitian. Pada tahap ini, peneliti berupaya menemukan persamaan dan perbedaan makna leksikal serta fungsi pragmatik dari penggunaan kata *capek*, *lelah*, dan *letih*. Metode agih dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis bagian-bagian bahasa yang berkaitan langsung dengan objek penelitian (Sudaryanto, 2015; Fiana, F., et al., 2018; Arsyi, 2025). Alat penentu metode agih dalam penelitian ini berupa unsur bahasa yang berkaitan dengan objek kajian, yaitu kata dan konteks kalimat yang memuat *capek*, *lelah*, dan *letih*. Teknik dasar yang digunakan adalah Teknik Bagi Unsur Langsung (BUL), sebagaimana dijelaskan Sudaryanto (dalam Fiana et al., 2018; Arsyi, 2025), yang membagi satuan lingual menjadi komponen pembentuknya untuk menelusuri persamaan dan perbedaan makna ketiga kata tersebut.

Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik perluas. Menurut Sudaryanto (dalam Nurjayati, 2014), teknik ini dipakai untuk menentukan aspek kemaknaan suatu satuan lingual. Karena itu, penelitian ini menerapkan teknik perluas untuk mengidentifikasi nuansa makna dan

gradasi sinonim *capek*, *lelah*, dan *letih* berdasarkan konteks pemakaiannya, sehingga perbedaan fungsi, intensitas, dan nuansa maknanya dapat terlihat lebih jelas.

Sudaryanto (2015:145) menyatakan bahwa penyajian hasil analisis data terdiri atas dua metode, yaitu informal dan formal. Penyajian informal menggunakan uraian biasa dengan terminologi teknis, sedangkan penyajian formal menggunakan tanda atau lambang. Dalam penelitian ini digunakan metode penyajian informal untuk memaparkan hasil analisis dalam bentuk uraian tanpa lambang-lambang teknis.

Langkah penelitian ini meliputi pengumpulan data dengan metode simak terhadap unggahan pengguna X yang memuat kata *capek*, *lelah*, dan *letih* pada Oktober–November 2025. Tuturan yang ditemukan ditelaah berdasarkan konteksnya untuk melihat variasi dan makna yang muncul. Data kemudian dicatat dalam kartu data atau tabel dan dianalisis menggunakan teknik bagi unsur langsung serta teknik perluas. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan makna leksikal, fungsi, dan nuansa semantik ketiga kata tersebut dalam komunikasi digital masyarakat Indonesia.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang kami temukan pada akun *@roblox\_fess* terdiri dari 88 postingan kata *capek*; 20 kata *lelah*, dan; 7 kata *letih*. Namun, kami hanya menampilkan hanya tiga sampai lima contoh paling representatif di artikel.

**Tabel 1**  
Hasil Analisis Kata “Capek”

| No. | Kata  | Data/Tuturan X                                                                                                                                                                                                                                                                    | Konteks Penggunaan                                                                                                                                                                                                                         | Makna Leksikal                                                      | Makna Kontekstual                                                                                                                                                   | Fungsi Tuturan                                                                                                              |
|-----|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Capek | hii cara minta refund item !roblox yg ilang gimana ya? <b>capek</b> banget item sender ilang mulu, dahal udah beli di toko centang biru. awal awal bodoamat aja, tp makin kesini ko ilang mulu ih kesell kemarin blush sm nothing ilang 10x, skrg half head. minta tutornya dongg | Penutur sedang mengalami masalah di <i>game</i> Roblox, yaitu <i>item</i> yang dibeli dari toko resmi (“centang biru”) sering hilang. Ia menanyakan cara <i>refund</i> sambil mengungkapkan rasa jenuh dan kesal karena item terus hilang. | Lelah, letih, atau kehabisan tenaga baik secara fisik maupun mental | <i>Capek banget</i> menunjukkan rasa frustrasi, jengkel, dan kewalahan akibat masalah yang berulang, dengan kelelahan yang lebih bersifat emosional daripada fisik. | Mengeluh, mengekspresikan emosi negatif (frustrasi/jengkel), serta meminta bantuan terkait cara refund atau solusi masalah. |
| 2   | Capek | !roblox aku mau nyari partner mabar 1 orang, bener-bener solo player, yang bisa aku ajak buat mabar apapun terutama gunung (gak mau player fish it, <b>capek</b> ditinggal mulu),                                                                                                 | Penutur sedang mencari teman untuk bermain Roblox bersama. Ia tidak mau bermain dengan pemain dari mode <i>fish it</i> karena sering ditinggal, sehingga ia                                                                                | Lelah, letih, atau kehabisan tenaga baik secara fisik maupun mental | Dalam konteks ini, <i>capek</i> menggambarkan rasa jengkel, kesal, dan lelah secara emosional. Jadi bukan lelah                                                     | Mengeluh (menyampaikan rasa kesal), menjelaskan alasan mencari partner baru,                                                |

|   |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                     |                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                         |
|---|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       | ada yang mau bekawann?                                                                                                                                                                                                                                                         | mengungkapkan rasa "capek" akibat pengalaman bermain yang kurang menyenangkan.                                                                                                                                                                                                |                                                                     | fisik, tetapi kecewa/frustrasi .                                                                                                                                                                | serta mengajak atau menarik minat orang lain untuk mabar bersama                                                                                        |
| 3 | Capek | !roblox demi dah ni game SERU BGT woi wkwk <b>capek</b> ketawa 😊👉 pelarian stress mancing cocok buat name: pass the bomb                                                                                                                                                       | Penutur sedang bermain <i>game</i> Roblox dan merasa game tersebut sangat seru sampai membuatnya tertawa terus. Ia menggunakan ungkapan "capek ketawa" untuk menggambarkan reaksinya.                                                                                         | Lelah, letih, atau kehabisan tenaga baik secara fisik maupun mental | <i>Capek ketawa</i> bermakna penutur terlalu banyak tertawa hingga merasa lelah, bukan karena aktivitas berat, melainkan akibat intensitas tawa yang berlebihan.                                | Mengekspresikan rasa senang, hiburan, dan keseruan, sekaligus menjadi penilaian positif terhadap game serta ajakan agar orang lain merasakan hal serupa |
| 4 | Capek | !roblox ini gimana ya makin kesini main roblox makin stress. niatnya cari hiburan malah jadi stress perkara siklus pertemanan nya, yg tiba2 pergi lah, di unfoll. jadi bikin overthinking apa salah aku? kenapa dia tiba2 pergi segala macem... tolong... <b>capek</b> banget😓 | Penutur sedang mengalami tekanan emosional terkait pertemanan di Roblox. Ia merasa hubungan sosial di <i>game</i> membuatnya stres, terutama karena teman yang tiba-tiba pergi atau meng- <i>unfollow</i> . Situasi ini menimbulkan <i>overthinking</i> dan kelelahan mental. | Lelah, letih, atau kehabisan tenaga baik secara fisik maupun mental | Capek banget merujuk pada kelelahan emosional akibat stres, rasa bingung, dan tekanan karena perubahan dalam hubungan pertemanan. Bukan lelah fisik, tetapi rasa jenuh dan mental yang terkuras | Mengungkapkan keluhan, meminta dukungan emosional, dan mengekspresikan kondisi batin yang sedang berat (butuh pertolongan atau perhatian).              |
| 4 | Capek | bangga sama diri sendiri, udah jalan ke 1bulan ga login fish it, wkwk makin kesini makin ngerasa <b>capeek</b> buat mancink selain capek bikin stress juga haha !roblox👉👉                                                                                                      | Penutur membahas pengalamannya berhenti sementara dari <i>game</i> Roblox. Ia merasa bangga bisa tidak <i>login</i> selama sebulan karena permainan itu membuatnya lelah dan stres, terutama aktivitas "mancing" yang terasa semakin menguras energi.                         | Lelah, letih, atau kehabisan tenaga baik secara fisik maupun mental | <i>Capeek dan capek bikin stress menunjukkan kelelahan mental akibat pengulangan permainan yang membuat jenuh dan terbebani, bukan sekadar lelah fisik.</i>                                     | Mengungkapkan rasa lega, alasan berhenti bermain, ketidaksenangan terhadap game, serta rasa bangga atas pencapaian diri                                 |

**Tabel 2**  
**Hasil Analisis Kata "Lelah"**

| No. | Kata  | Data/Tuturan X                         | Konteks Penggunaan                    | Makna Leksikal | Makna Kontekstual               | Fungsi Tuturan        |
|-----|-------|----------------------------------------|---------------------------------------|----------------|---------------------------------|-----------------------|
| 1   | Lelah | !roblox kalian yang udah dapet monster | Penutur sedang membicarakan aktivitas | Lelah berarti  | Mengungkapkan rasa lega, alasan | Mengeluh, mengekspres |

|   |       |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                             |                                                                     |                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                      |
|---|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       | lochness pas mancing di level brpppaaa, <b>lelah</b> banget eyy 😊🧐                                                                                                                | memancing di game Roblox untuk mendapatkan monster Loch Ness. Prosesnya lama dan sulit, sehingga ia mengungkapkan rasa jenuh.                                                               | merasa letih, tidak bertenaga, atau kehabisan tenaga.               | berhenti bermain, ketidaksenangan terhadap game, serta rasa bangga atas pencapaian diri.                                                                                           | ikan beban emosional, dan meminta respons atau dukungan dari pemain lain, seperti berbagi pengalaman atau memberi tips level.                        |
| 2 | Lelah | !roblox <b>lelah</b> mencari secret😊↑ mending jualan takoyaki aja deh                                                                                                             | Penutur kesulitan mendapatkan item “secret” di Roblox, merasa jenuh, dan bercanda bahwa lebih baik berjualan takoyaki daripada terus mencari item yang tak kunjung diperoleh.               | Lelah berarti merasa letih, tidak bertenaga, atau kehabisan tenaga. | Lelah mencari secret menunjukkan rasa frustrasi, bosan, dan menyerah sementara terhadap proses <i>grinding</i> di <i>game</i> yang dianggap memakan waktu tanpa hasil.             | Mengeluh secara humoris untuk mencairkan suasana dan menarik simpati pemain lain, sekaligus mengekspresikan kejenuhan dan keinginan rehat dari game. |
| 3 | Lelah | seriusan penasaran nih, orang kalau pacaran in game di !roblox tuh maksudnya kaya pacaran di rp? *bertanya dengan nada lemah letih lesu loyo lunglai <b>lelah</b> ga dapet sikrit | Penutur sedang bertanya tentang fenomena “pacaran in game” di Roblox, sambil mengekspresikan bahwa dirinya sedang kelelahan karena tidak mendapatkan secret <i>item</i> dalam <i>game</i> . | Lelah berarti merasa letih, tidak bertenaga, atau kehabisan tenaga. | <i>Lelah</i> menandakan kelelahan emosional akibat tidak mendapat secret item, dan frasa “lemah letih lesu loyo lunglai” menegaskan kondisi penutur yang sangat tidak bersemangat. | Mengungkapkan kondisi emosional (frustrasi/putus asa), sekaligus menambah nuansa humor dan dramatisasi dalam pertanyaannya.                          |
| 4 | Lelah | !roblox rekomen maps selain muncak, VD, Evade dong guys, mau pensi fishyit udah <b>lelah</b> ngekos di isle sebulan                                                               | Penutur ingin rekomendasi map lain karena terlalu lama bermain di map “Isle,” sehingga merasa jenuh setelah “ngekos sebulan” di sana.                                                       | Lelah berarti merasa letih, tidak bertenaga, atau kehabisan tenaga. | Lelah merujuk pada kejenuhan mental, bukan kelelahan fisik. Penutur bosan dengan map yang sama sehingga ingin mencoba map baru.                                                    | Menyampaikan keluhan tentang kejenuhan sekaligus meminta bantuan berupa rekomendasi map lain dari pemain lain.                                       |

**Tabel 3**  
**Hasil Analisis Kata “Letih”**

| No . | Kata  | Data/Tuturan X                                                                                                                                                                                                                                  | Konteks Penggunaan                                                                                                                                                                                               | Makna Leksikal                                             | Makna Kontekstual                                                                                                                                                                                                                                                                                | Fungsi Tuturan                                                                                                                                                                                                           |
|------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | Letih | roblox guys doakan aku supaya cepat menyandang gelar s. isle. jangan sampai si talon itu menemui aku di rasa sesalnya. ALIAS AKU PENSI AJA APAYA UDAH LEMAH, <b>LETIH</b> , LESU, LOYO, TIDAK BERTENAGA, MAKAN TAK BASAH, MANDI TAK KENYANG 🍔❤️ | Penutur sedang mengeluhkan pengalaman bermain Roblox (Isle) yang melelahkan dan membuatnya hampir ingin pensi. Ia mengekspresikan emosinya dengan rangkaian kata berlebihan untuk menunjukkan tingkat kelelahan. | Letih berarti merasa capai, lelah, atau kehilangan tenaga. | Di sini letih digunakan untuk menggambarkan kelelahan mental dan emosional yang sangat kuat akibat bermain game secara terus-menerus atau menghadapi situasi yang sulit di Isle. Penutur tidak benar-benar tidak bertenaga secara fisik ini adalah bentuk hiperbola untuk menunjukkan frustrasi. | Menguatkan ekspresi keluhan, mendramatiskan keadaan, menarik simpati, dan memberi efek humor-ironi. Fungsi lainnya adalah menunjukkan bahwa penutur ingin berhenti sementara (pensi) sebagai respons atas rasa jenuhnya. |
| 2    | Letih | temen timun !roblox doain sender dapet sikrit isle, udah muak, <b>letih</b> , lesu sikrit ga naik naik dada ku sesak kekurangan oksigen, tiap merenung selalu berfikir buat pensi tapi masih penasaran buat dapetin sikrit isle....             | Penutur sedang mengeluh karena sulit mendapatkan secret Isle di Roblox. Ia menyampaikan rasa frustrasi dan kelelahan emosional akibat grinding yang tak kunjung berhasil.                                        | Letih berarti merasa capai, lelah, atau kehilangan tenaga. | Letih menggambarkan kelelahan mental yang mendalam akibat usaha berulang yang gagal. Bukan letih secara fisik, tetapi lebih ke jenuh, capek hati, dan kehabisan semangat. Efek dramatis diperkuat dengan frasa “dada ku sesak kekurangan oksigen.”                                               | Menyampaikan keluhan, mengekspresikan frustrasi secara dramatis, dan mengundang dukungan/simpati dari pembaca. Tuturan juga memperlihatkan konflik antara ingin pensi tetapi masih penasaran.                            |
| 3    | Letih | Tolong bantu doa sikrit pulang ke akun ku dong teman timun !roblox klo yg aminin 40 org bisa terkabul, flis ini aku udah lemah <b>letih</b> lesu                                                                                                | Penutur sedang meminta dukungan dari pemain lain agar secret item kembali ke akunnya. Ia mengekspresikan keputusan setelah berusaha berkali-kali tanpa hasil.                                                    | Letih berarti merasa capai, lelah, atau kehilangan tenaga. | <i>Letih</i> menggambarkan kelelahan mental akibat usaha panjang yang gagal, membuat penutur jenuh dan pasrah. Frasa “lemah letih lesu” menegaskan kondisi terpuruk yang dilebih-lebihkan secara humoris.                                                                                        | Untuk menyampaikan keluhan, meminta dukungan, dan membangun empati komunitas, sekaligus memperkuat dramatisasi kondisi penutur agar orang lain ikut mengamini.                                                           |

Hasil analisis data yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa ketiga leksikon tersebut digunakan secara produktif dalam konteks komunikasi digital, khususnya dalam komunitas pemain Roblox, dan memuat ragam makna yang lebih luas dari rujukan sebenarnya. Data memperlihatkan bahwa kata *capek*, *lelah*, dan *letih* berfungsi sebagai penanda kondisi emosional, teknik interaksi sosial, dan sarana dramatisasi pengalaman bermain *game*. Ketiga kata tersebut mulanya merujuk pada kelelahan fisik, tetapi setelah dikaji masing-masing kata tersebut menunjukkan kecenderungan semantik, nuansa pragmatik, dan fungsi tutur yang berbeda meskipun memiliki akar makna yang sama secara leksikal merujuk pada kondisi kehabisan tenaga.

Penggunaan kata *capek* dalam data cenderung menampilkan nuansa yang lebih ringan, santai, dan *non* formal. Secara kontekstual, *capek* digunakan untuk mengekspresikan kejengkelan, rasa jenuh, frustrasi ringan, maupun ketidakpuasan terhadap situasi permainan yang tidak sesuai harapan, seperti *item* hilang, aktivitas *grinding* yang tidak membuahkan hasil, atau dinamika sosial yang membuat pemain merasa tidak nyaman. Tuturan berisi kata *capek* membangun citra bahwa penutur ingin meraih perhatian lawan tutur secara santai dan akrab. Selain sebagai bentuk keluhan, *capek* juga digunakan untuk mengaktifkan interaksi sosial, misalnya dengan mengajak pemain lain untuk *main bareng*, meminta saran, atau mengeksperikan kebutuhan akan kebutuhan emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa *capek* bukan hanya untuk ekspresi personal, tetapi juga alat pragmatik untuk membangun relasi, mencari bantuan, dan memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas digital.

Berbeda dengan *capek*, kata *lelah* memperlihatkan kedalaman emosi seseorang yang lebih kuat dan lebih serius meskipun tetap digunakan dalam konteks santai di media sosial. Dari data tuturan-tuturan tersebut, kata *lelah* tidak merujuk pada kondisi fisik, tetapi banyak merujuk pada kelelahan mental yang muncul disebabkan aktivitas berulang, kegagalan beruntun, atau situasi permainan yang tidak memberikan hasil yang diharapkan pemain. Perpindahan makna dari denotatif menjadi konotatif pada penggunaan kata *lelah*, menggambarkan perpindahan makna di mana pemain tidak lagi mengeluhkan kondisi tubuh mereka, tetapi kejenuhan psikologis yang timbul dari permainan yang repetitif. Misalnya, pada data “*lelah mencari secret*” atau “*lelah jadi nelayan Roblox*” menunjukkan pemakaian metafor yang menandai identitas sosial dalam komunitas *game*, seolah pemain tersebut benar-benar memerankan profesi tertentu di dunia virtual yang memerlukan tenaga dan komitmen waktu. Penggunaan kata *lelah* pun kerap memiliki fungsi humoris melalui dramatisasi. Ungkapan berlebihan tersebut digunakan untuk menertawakan nasib buruk dalam permainan. Melalui teknik perluas, ditemukan bahwa *lelah* berfungsi memperkuat solidaritas, membuka ruang percakapan, dan

mengundang respons berupa tips, pengalaman serupa, ataupun sekadar dukungan. Dari hal tersebut, memperlihatkan bahwa kata *lelah* memuat nilai sosial, bukan hanya ekspresi individual.

Sementara itu, kata *letih* tampak digunakan dalam konteks yang lebih dramatis, intens, dan sering kali hiperbolik. Secara leksikal, *letih* merupakan bentuk yang lebih formal dibanding *capek* dan *lelah*, tetapi dalam komunikasi digital, ia mengalami perluasan fungsi untuk mengekspresikan kondisi emosional. Tuturan yang memuat *letih* biasanya menggambarkan tingkat frustrasi tinggi, keputusasaan, atau kelelahan mental yang sangat berat akibat usaha yang tidak membuahkan hasil. Ungkapan seperti “muak, letih, lesu, dada sesak kekurangan oksigen” atau rangkaian kata lemah, letih, lesu, loyo, lunglai menunjukkan penggunaan hiperbola yang bertujuan menciptakan kesan dramatik, humor-ironi, sekaligus menarik simpati. Dalam konteks pragmatik, *letih* berfungsi untuk menandai kondisi emosional penutur yang lebih ekstrem dibanding *capek* dan *lelah*, yakni kondisi “jenuh akut” yang diperkuat melalui pilihan diksi formal, metafora tubuh, dan tumpukan kata berirama. Penutur dengan sengaja membesar-besarkan kelelahannya untuk menciptakan efek humor, meredakan ketegangan batin, atau ingin memperoleh dukungan dari pemain lain. Dengan demikian, *letih* secara kontekstual berfungsi sebagai bentuk performatif yang memadukan keluhan, humor, dan kebutuhan validasi sosial.

Jika dibandingkan, ketiga kata tersebut menunjukkan perbedaan makna kontekstual yang cukup jelas. Kata *capek* memiliki nuansa paling ringan dan berfungsi sebagai ekspresi spontan terhadap kondisi yang menjengkelkan. Kata *lelah* membawa nuansa emosional yang lebih dalam dan sering dikaitkan dengan kelelahan mental akibat aktivitas repetitif. Sementara itu, *letih* digunakan untuk menegaskan tingkatan kelelahan paling intens dengan memanfaatkan gaya bahasa hiperbolis. Dari segi fungsi tutur, *capek* lebih bersifat interaksional dan informal; *lelah* lebih reflektif dan metaforis; sedangkan *letih* lebih dramatik dan bertujuan menimbulkan efek humor-ironi. Ketiganya sama-sama menunjukkan bahwa media sosial menjadi ruang di mana bahasa mengalami pergeseran fungsi: dari sekadar penanda keadaan fisik menjadi perangkat komunikasi yang berfungsi membangun hubungan, mengekspresikan solidaritas, serta memperkuat identitas kelompok dalam komunitas *game*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan kata *capek*, *lelah*, dan *letih* dalam komunikasi digital tidak lagi hanya berfungsi untuk melaporkan kondisi fisik, tetapi telah berkembang menjadi strategi pragmatik yang mencerminkan dinamika emosional, pengalaman bermain, dan interaksi sosial masyarakat digital. Kata-kata tersebut mengalami perluasan makna melalui konteks tuturan, pilihan diksi, *emoticon*, intensifier, dan

gaya humor yang khas media sosial. Dengan demikian, analisis ini memberikan gambaran bahwa komunikasi digital memiliki makna leksikal yang kompleks, fleksibel, dan penuh kreativitas, yang memperlihatkan bagaimana penutur memaknai kelelahan bukan hanya sebagai keadaan tubuh, tetapi juga sebagai pengalaman emosional dan sosial yang dibagi bersama dalam komunitas digital.

## SIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *capek*, *lelah*, dan *letih* di komunitas pemain Roblox tidak hanya soal sinonimi, tetapi menjadi strategi komunikasi yang mencerminkan kondisi emosional, tujuan interaksi, dan kreativitas berbahasa. Ketiganya memiliki akar makna yang sama, namun berfungsi dan bernuansa berbeda sesuai konteks pemakaiannya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *capek* dipakai untuk mengekspresikan frustrasi ringan dalam suasana santai, *lelah* menggambarkan kejenuhan emosional akibat aktivitas atau kegagalan berulang, sedangkan *letih* menjadi pilihan yang lebih dramatis dan hiperbolik, sering bernuansa humor-ironi. Perbedaan ini menegaskan bahwa makna ketiga kata mengalami pergeseran sesuai kebutuhan komunikasi digital sehingga tidak dapat saling menggantikan tanpa mengubah intensitas dan pesan emosionalnya.

Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa sinonim tidak pernah benar-benar identik karena setiap leksem memiliki muatan makna dan nilai pragmatis berbeda. Media sosial juga terbukti menjadi ruang aktif pembentuk variasi makna baru melalui permainan bahasa dan interaksi komunitas. Secara praktis, temuan ini membantu memahami pola komunikasi digital, khususnya bagaimana pengguna memilih leksem untuk membangun kedekatan, menciptakan humor, atau menegaskan identitas komunitas.

Penelitian ini membuka peluang kajian lanjutan, misalnya dengan memperluas objek pada kata-kata emosional lain yang mengalami pergeseran makna di media sosial. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan penggunaan leksikon serupa di berbagai platform atau komunitas digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjelaskan dinamika makna *capek*, *lelah*, dan *letih*, tetapi juga memberi kontribusi bagi pengembangan studi semantik dan pragmatik di era komunikasi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2016). *Semantik (Pengantar Studi Tentang Makna)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ardia, D. (2025). *Filsafat Bahasa*. Penerbit NEM.
- ARSYI, T. T. N. (2025). TINDAK TUTUR KOMISIF DAN EKSPRESIF DALAM DEBAT PILPRES 2024 (*Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PGRI SEMARANG*).
- Astriani, S., Hilaliyah, H., & Megawati, E. (2025). Tindak Tutur Direktif dalam Naskah Drama Pada Suatu Hari Karya Arifin C. Noer dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis*, 15(1), 106-118.
- Chaer, A. 2002. *PENGANTAR SEMANTIK BAHASA INDONESIA*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyani, A. E. D., Sasmita, D., Shifa, M. A., & Hasanudin, C. (2023, December). Upaya meningkatkan keterampilan menyimak konsentrasi pada anak-anak prasekolah. *In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 1, No. 1, pp. 69-73).
- Hermaji, B. 2021. *TEORI PRAGMATIK (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Umum.
- Hidayatika, U., Aprilia, D., & Nurjanah, N. (2025). SEMANTIK LEKSIKAL PADA LIRIK LAGU ALBUM SEMOGA SEMBUH KARYA IDGITAF. *SeBaSa*, 8(1), 62-80.
- Husniati, N., & Bik, M. T. N. (2025). DINAMIKA BAHASA DALAM MEDIA SOSIAL: PENGARUH PLATFORM DIGITAL TERHADAP GAYA BERBAHASA PENGGUNA. *Journal Education, Sociology and Law*, 1(1), 780-793.
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [online, diakses tanggal 17 November 2025].
- Moleong, L. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 25.
- Panggabean, A. N. P., Nababan, N. M., Sitompul, P. A. S., Zalfana, Z. H., & Puteri, A. (2025). PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN PADA TATARAN FONOLOGI (LANGUAGE ACQUISITION OF 3-4 YEAR OLD CHILDREN AT THE PHONOLOGICAL LEVEL). *Journal Education and Government Wiyata*, 3(1), 49-57.
- Rosidin, O. 2017. *PERCIKAN LINGUISTIK: Pengantar Memahami Ilmu Bahasa*. Serang: Untirta Press.
- Ramadani, N., Yahya, A. M., Satria, D., Akbar, F., Sabina, A. N. A., & Mulyani, M. E. (2025). PENGARUH BAHASA TERHADAP REALITAS: TELAAH FILASAFAT BAHASA. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6972-6984.
- Ramdani, V. O., Sua, A. T., & Asdar, M. (2025). Strategi Kesantunan Berbahasa Gen Z di Perumnas Tibojong Kabupaten Bone (Kajian Pragmatik). *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(4), 3144-3151.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

- Sunarni, N., & Rosidin, O. (2019). *Pragmatik Studi Bahasa dan Pemakaiannya*. Bandung: Unpad Press.
- Salleh, S. F., Yahya, Y., Subet, M. F., & Daud, M. Z. (2020). ANALISIS SEMANTIK LEKSIKAL DALAM NOVEL SANGKAR KARYA SAMSI AH MOHD. *NOR: (Lexical Semantics Analysis in Sangkar Novel by Samsiah Mohd. Nor)*. *Asian People Journal (APJ)*, 3(1), 45-63.
- Setiadi, G. (2024). Bahasa sebagai simbol peradaban kehidupan manusia dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Asmaraloka: *Jurnal Bidang Pendidikan, Linguistik, Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1-24.
- Setyawati, N. (2024). Proses Morfemik Prefiks {Meng-} Dalam Pemberitaan Seputar Kenaikan Ukt Di Jawapos. Com. *Journal of Language and Literature Education*, 1(2), 79-89