

**SEMANTIC CHANGE IN ENGLISH TWITTER'S SLANG
FROM THE GAMING COMMUNITY**



Intelligentia - Dignitas

THESIS

LOVELY QUEEN VIDINTA LUCENTIUS

1209621037

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for the
Bachelor's Degree of "Sarjana Sastra"

ENGLISH LITERATURE STUDY PROGRAM

FACULTY OF LANGUAGES AND ARTS

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JULY 2025

LEMBAR PENGESAHAN

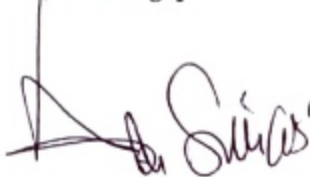
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Lovely Queen Vidinta Lucentius
No. Registrasi : 1209621037
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : ***SEMANTIC CHANGE IN ENGLISH TWITTER'S SLANG FROM THE GAMING COMMUNITY***

Telah berhasil dipertahankan di hadapan dewan penguji, dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Penguji

Ketua Penguji



Ati Sumiati, S.S., M.Hum
NIP.197709182006042001

Pembimbing I



Nurina Azyyati, M.Hum
NIP. 199412202022032014

Pembimbing II



Aisah, M.Hum
NIP.197709052010122001

Penguji Ahli Materi



Nurrahma Restia Fatkhiyati, S.S., M.Li
NIP. 199301252022032010

Penguji Ahli Metodologi



Aisah, M.Hum
NIP. 197709052010122001

Jakarta, 30 Juli 2025

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lovely Queen Vidinta Lucentius
No. Registrasi : 1209621037
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : ***SEMANTIC CHANGE IN ENGLISH TWITTER'S SLANG FROM
THE GAMING COMMUNITY***

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 28 Juli 2025



Lovely Queen V.L.

NIM. 1209621037

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lovely Queen Vidinta Lucentius
No. Registrasi : 1209621037
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

***SEMANTIC CHANGE IN ENGLISH TWITTER'S SLANG FROM THE
GAMING COMMUNITY***

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti (Non-Eksklusif Royalti Free Right) atas karya ilmu saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/ mempublikasikannya di internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 Juli 2025



Lovely Queen V.L.

NIM. 1209621037



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lovely Queen Vidinta Lucentius
NIM : 1209621037
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Sastra Inggris
Alamat email : queencyvidinta@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

SEMANTIC CHANGE IN ENGLISH TWITTER'S SLANG FROM THE GAMING COMMUNITY

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Agustus 2025

Penulis

(Lovely Queen Vidinta Lucentius)

ABSTRAK

Lucentius, L. Q. V., 2025. **PERUBAHAN MAKNA DALAM SLANG BAHASA INGGRIS DI TWITTER DARI KOMUNITAS GAMING**. Skripsi: Jakarta, Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Perkembangan bahasa di internet berlangsung dengan sangat cepat, terutama dalam komunitas daring yang bersifat khusus seperti komunitas gaming di Twitter. Penelitian ini mengkaji pola-pola perubahan makna dalam slang bahasa Inggris yang digunakan oleh komunitas gaming di Twitter, dengan penekanan khusus pada identifikasi jenis perubahan makna yang paling dominan dan analisis mengenai bagaimana perubahan tersebut mencerminkan identitas sosial komunitas gaming. Penelitian ini menggunakan teori perubahan makna dari Luján (2010) yang mencakup lima jenis pola, yaitu ameliorasi, pejorasi, perluasan makna, penyempitan makna, dan perluasan metaforis. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode pengambilan sampel acak terhadap 28 kata slang yang diambil dari unggahan Twitter secara publik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pejorasi merupakan pola perubahan makna yang paling sering ditemukan, dengan persentase sebesar 35,7% dari seluruh data. Pola ini mencerminkan sifat kompetitif dan kecenderungan untuk menghakimi dalam komunitas gaming, di mana slang digunakan untuk memberi label, mengejek, atau mengecualikan perilaku dan kemampuan pemain. Pola lainnya, seperti ameliorasi dan perluasan metaforis, juga menunjukkan bagaimana bahasa dimodifikasi untuk menyampaikan identitas, ekspresi emosional, dan norma komunitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa slang dalam komunitas gaming di Twitter tidak hanya menunjukkan fleksibilitas semantik, tetapi juga merefleksikan dinamika sosial, nilai-nilai, dan identitas subkultur gaming dalam konteks media digital yang lebih luas.

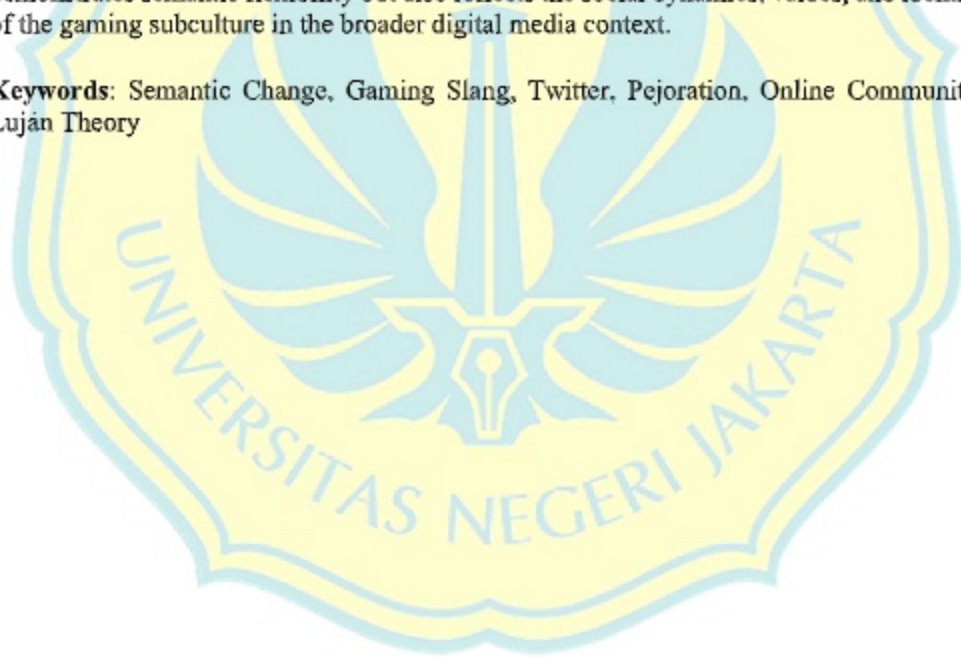
Kata Kunci: Perubahan Makna, Slang Gaming, Twitter, Pejorasi, Komunitas Daring, Teori Luján

ABSTRACT

Lucentius, L. Q. V., 2025. **SEMANTIC CHANGE IN ENGLISH TWITTER'S SLANG FROM THE GAMING COMMUNITY**. Undergraduate Thesis: Jakarta, English Literature Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Language evolution on the internet is extremely fast, especially for niche internet communities like Twitter's gaming community. This thesis examines the patterns of semantic change in English gaming slang on Twitter, with a special emphasis on identifying the dominant types of semantic shift and assessing how the shifts reflect the social identity of the gaming community. The study follows Luján's (2010) theory of semantic change that has five patterns: amelioration, pejoration, metaphorical extension, broadening, and narrowing. Qualitative approach and random sampling technique were applied in the collection and analysis of 28 gaming slang words obtained from publicly available tweets. The findings indicate that the most frequent pattern of semantic change is pejoration with 35.7% of the data analyzed. This pattern tends to reflect the gaming community's competitive and judgmental culture, in which slangs are used to label, mock, or exclude players' skill and behavior. Amelioration and metaphorical extension are other patterns that also show how language is reconfigured for the convey identity, emotional tone, and community standards. The study concludes that Twitter gaming slang not only demonstrates semantic flexibility but also reflects the social dynamics, values, and identity of the gaming subculture in the broader digital media context.

Keywords: Semantic Change, Gaming Slang, Twitter, Pejoration, Online Community, Luján Theory



ACKNOWLEDGEMENT

All praise and gratitude to Allah SWT, the Almighty God of the world and beyond, who has granted the author his grace, blessings, and guidance in completing this thesis, marking the culmination of my undergraduate studies. The author recognizes that without the assistance, support, and guidance of many associated parties, this thesis would undoubtedly face many problems and challenges. Hence, the author would like to thank:

1. Dr. Ellita Permata Widjayanti, M.A, as the Head of English Literature Study Program Universitas Negeri Jakarta.
1. Tesaannisa, M. Hum, as the Academic Advisor of Class 2021 B English Literature Study Program.
2. Nurina Azyyati, M.Hum, as the first Advisor of the author's thesis, has guided the making of this thesis from the beginning till the end.
3. Aisah, M.Hum, as the second Advisor of the author's thesis, along with the first advisor has guided the author for the making of this thesis.
4. DR.Darlius, S.E., M.M., and R. Octavianna Sundari Satjadibrata, S.E., as the author's parents who have provided moral and material support.
5. Beautiful Princess Vininta Octavius, S.Hum, and Fairy Aurora Vicinta Belarius, as the author's sisters, who have provided moral support and helped the author throughout the making of the thesis.
6. Prince Tumby, as the author's beloved cat who has been there as the author's emotional support, even when he is already gone.
7. Muhammad Adha Ghozali, S.Hum, who the author has think of as a brother, has helped the author by giving helpful advices and ideas for this thesis.

8. My loyal group of friends, Therapy Group, which consisted of Azzahrah Putri, Nadella Mahiresya, and Syarifah Balqis, for always supporting me since the beginning until the end of the making of this thesis.
9. My group of college friends, Itzy Lokal, which consisted of Sitaulia, Patricia Anna, Nurfauziana, Khaiyla Abdurrahman, and Adzra Salsabila, who have been fighting together on our road to finishing each of our own theses.
10. Lovely Queen Vidinta Lucentius, thanks to myself for fighting, surviving, and not giving up under any challenging circumstances.

Thank you to everyone who has assisted me in completing this thesis. The author deeply apologizes for not being able to mention each of you individually. May Allah SWT grant you happiness and blessings in return for your good deeds. Lastly, the author hopes that this thesis to be helpful for everyone in the future.

Jakarta, June 30th, 2025



Lovely Queen Vidinta Lucentius

TABLE OF CONTENTS

Contents

TITLE PAGE.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
ACKNOWLEDGEMENT.....	vi
TABLE OF CONTENTS	viii
LIST OF TABLES	xi
LIST OF FIGURES.....	xi
CHAPTER I.....	1
1.1 Background of the Study	1
1.2. Research Questions	6
1.3. Objective of the study.....	7
1.4. Significance of the study	7
1.5 Scope of Study.....	8
CHAPTER II	10
2.1 Semantic and Semantic Change	10
2.1.1 Semantic Change Pattern.....	12

2.1.2 Slang in Sociolinguistics	16
2.2 Gaming Community on Twitter.....	19
2.3 Previous Study.....	21
2.4 Theoretical Framework.....	26
CHAPTER III	28
3.1 Research Method	28
3.2 Data source	29
3.3 Data.....	30
3.4 Data Collection Procedure.....	31
3.5 Data Analysis Procedure	34
CHAPTER IV.....	36
4.1 Findings.....	36
4.2 Analysis	38
4.2.1 Pejoration.....	39
4.2.2 Amelioration.....	42
4.2.3 Metaphorical Extension.....	45
4.2.4 Broadening	49
4.2.5 Narrowing.....	50
4.3 Discussion.....	52
4.3.1 Reflection of Gaming Community's Image.....	52
CHAPTER V	58

5.1 Conclusion.....	58
5.2 Suggestion	59
REFERENCES	61
APPENDICES.....	64



LIST OF TABLES

Table 3.1 Analysis Table	35
Table 3.2 Frequency and Percentage of Pattern Types	35
Table 4.1.1 Semantic Change Patterns Percentage	37

LIST OF FIGURES

Figure 2.4 Theoretical Framework	26
Figure 3.4 Twitter Community named Gaming	32
Figure 4.1 Findings Chart.....	38

