

VARIASI DAN REGISTER BAHASA *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*
DI KALANGAN REMAJA KORONG LANTAK MINGKUDU
KABUPATEN PADANG PARIAMAN

Excektive Summary

M Nizam Jamil¹, M Sayuti²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : mnizamjamil06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa di kalangan remaja Korong Lantak Mingkudu dalam bermain *game online mobile legend*. Teori ini merupakan pendapat (Halliday,1992), yang menyatakan register bahasa dibagi menjadi dua macam, yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Teori acuan selanjutnya dikemukakan oleh (Tarigan, 2009:5) memaparkan tujuh fungsi bahasa instrumental, regulasi, representasional, interaksional, personal, heuristik dan imajinatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data penelitian ini adalah data yang berwujud kata yang terdapat pada interaksi komunikasi *game online mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan alat-alat perekam suara *smartphone* serta format untuk pencatatan. Teknik yang digunakan pengumpulan data dengan cara: (1) peneliti menentukan sumber data dan observasi awal, (2) peneliti menentukan informan serta pengumpulan data dari beberapa kali pertemuan dengan masing-masing informan pada setiap babak dalam permainan agar peneliti mudah mendapatkan informasi yang lebih akurat, (3) peneliti menyalakan perekam suara (*smartphone*) dan melakukan pengamatan hingga selesai. Data dianalisis berlandaskan dari register bahasa dan fungsi bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu. Landasan dari analisis data ditemukan 67 data register bahasa dan 67 data fungsi bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu, yaitu dalam register bahasa ditemukan 40 data register selingkung terbatas dan 27 register selingkung terbuka. Dalam fungsi bahasa ditemukan 4 data instrumental, 4 data representasional, 15 interaksional, 26 data personal dan 18 data imajinatif. Berlandaskan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend* ada beberapa yang dapat bisa dipahami oleh orang lain dan ada juga hanya bisa dipahami oleh pengguna yang memainkan *game* tersebut tetapi orang yang tidak pernah memainkan *game mobile legend* sulit untuk memahami bahasa dalam *game mobile legend*.

Kata kunci : *variasi, register, bahasa, dan fungsi bahasa*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini membawa perubahan terhadap kehidupan sehari-hari dan juga memberikan pengaruh yang sangat

besar dalam perkembangan zaman. Salah satunya dengan adanya internet sebagai sarana komunikasi ataupun hiburan. Dapat dilihat seperti *game online* yang dapat dijadikan sarana

hiburan ataupun tempat yang bisa dijadikan ladang penghasilan oleh remaja sekarang ini.

Seiring perkembangan waktu, *game online* terus berevolusi. Bila sebelumnya *game online* banyak dimainkan melalui PC (personal computer), maka sekarang para provider *game* mulai mengalihkan perhatian mereka pada *game* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Evolusi *game* dari PC ke *smartphone* memudahkan para *gamers* memainkan *game* yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja. Salah satu *game online* yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada *smartphone* berbasis android maupun ios), adalah *Mobile legends: Bang-bang* (MLBB). MLBB adalah produk *mobile game* yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) mengalahkan *game* dengan format yang sama seperti *Arena of Valor* dan *League of Legend* (Goenawan, 2017).

Spesifikasi MLBB yang cenderung lebih ringan serta dapat dimainkan pada *smartphone* dengan spesifikasi standar (*lowend*) sekalipun memudahkan fans mengakses realitas kreatif dalam dunia digital. Karakteristik MLBB yang kompetitif, mempertemukan pemain secara real time dalam sebuah arena permainan virtual, menjadikan MLBB *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan hanya memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1GB RAM, menjadi lain alasan mengapa MLBB begitu diminat (Handayani, 2018).

Komunikasi pemain *game online*, memiliki bahasa sendiri yang digunakan dengan beberapa macam bahasa. Selain kata arahan, atau untuk komunikasi, banyak juga dilontarkan kata dengan bahasa asing seperti kata hujatan atau umpatan yang menandakan kekesalan, atau kebahagiaan. Selain umpatan yang diucapkan karena seseorang tersebut tidak bisa mengendalikan emosionalnya atau kekesalannya karena terjadinya kekalahan dalam bermain maka dari itu spontan mengeluarkan bahasa-bahasa yang tidak layak untuk diucapkan, didengar, atau ditiru, yaitu *Asu*, *war*, *goblok* (bodoh), *taik*, dan lainnya.

Untuk mengetahui asal atau bagaimana bahasa tersebut digunakan, maka perlu diadakan penelitian mengenai bahasa kelas sosial, yaitu register bahasa *game onlin Mobile legend* di kalangan remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian merujuk pada remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, karena para remaja tersebut kebanyakan menggunakan *game online* tersebut. Pada saat bermain bersama register bahasa *game online* terbentuk karena adanya interaksi. Namun tidak menutup kemungkinan mereka tidak dapat berinteraksi dengan kelompok lain yang berbeda kelompok *game online* karena dalam permainan disediakan kolom komentar untuk mengobrol via *chat* maupun berbicara secara langsung atau via suara.

METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata yang digunakan dalam *game Mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan dari hasil analisis variasi dan register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, diperoleh 67 data.. Bahasa yang digunakan para pemain *game mobile legend* memiliki kata-kata biasa atau belum pernah didengar sama sekali bagi orang yang belum pernah memainkan *game* tersebut, akan tetapi mempunyai maksud khusus bagi mereka. Peneliti melakukan rekaman dan wawancara terhadap orang tua yang berada di korong Lantak Mingkudu mengenai kata dalam *game mobile legend*. Peneliti menanyakan beberapa kata tentang bahasa dalam *game mobile legend* untuk di artikan maksud dari kata tersebut, akan tetapi orang tua tersebut tidak mengerti maksud dari kata yang disampaikan. Jadi kata-kata yang disampaikan para pengguna *game mobile legend* hanya bisa dipahami oleh kalangan orang yang memainkan *game* tersebut. Terdapat variasi dan register yang menggunakan bahasa Inggris, bahasa Indonesia serta terdapat

bahasa daerah, yaitu bahasa Minangkabau dan bahasa Jawa.

Dalam penelitian variasi register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Penulis menemukan register bahasa yang di bagi atas dua yaitu register selingkung terbuka 40 data, register selingkung terbatas 27 data serta penulis menemukan fungsi bahasa, instrumental 4 data, representasional 4 data, interaksional 15 data, personal 26 dan imajinatif 18 data dalam bahasa remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman.

Berlandaskan dari penelitian, penggunaan bahasa dari aspek register bahasa yang paling dominan adalah register selingkung terbatas, serta dari aspek fungsi bahasa yang paling dominan adalah fungsi bahasa personal. Dalam variasi sosial terdapat dua variasi yaitu geografis dan sosial. Ini terjadi karena intensitas permainan mempengaruhi penggunaan kata yang sering di gunakan dalam berkomunikasi dalam *game online mobile legend*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan dari temuan analisis yang peneliti jalankan tentang variasi dan register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, ditemukan data sebanyak 67 data.

Pertama, pada 67 data register bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu ditemukan register bahasa yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Bahasa yang peneliti temukan sesuai dengan klasifikasi, yaitu register bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman di temukan 67 data dengan register selingkung terbatas 40 data dan register selingkung terbuka 27 data. **Kedua**, pada 67 data fungsi bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu ditemukan fungsi bahasa yaitu instrumental, representasional, interaksional, personal dan imajinatif. Bahasa peneliti temukan sesuai dengan klasifikasi yaitu fungsi bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman ditemukan 67 data dengan instrumental 4 data, representasional 4

data, interaksional 15 data, personal 26 data dan imajinatif 18 data.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan tersebut, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut : (1) Untuk mahasiswa khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian yang dijalankan menjadi landasan pembahasan pada mata kuliah sosiolinguistik. (2) Untuk guru bahasa Indonesia supaya dapat meningkatkan wawasan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. (3) Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian yang dijalankan bisa dijadikan sebagai referensi penting, dan disarankan untuk melanjutkan penelitian dengan objek dan fokus kajian yang berbeda. Selanjutnya, peneliti bisa memperluas ruang lingkup penelitian dengan mengembangkan kajian teori yang belum dieksplorasi dalam penelitian yang dijalankan, sehingga bisa memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bapak Dr. M. Sayuti M. Pd. Selaku pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan, saran, ilmu yang bermanfaat dan meluangkan waktu untuk membantu penulis.

DAFTAR PUSAKA

- [1] Baso, M. S. B. (2023). *Penggunaan Bahasa Pada Permainan Game Online Pubg Anak Umur 10-12 Kelurahan Jaya Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo)..
- [2] Goenawan, MA, (2017), *sampai kapan mobile legend digandrung* ?<https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>, (terbit Rabu, 23 Agustus 2017 16:22 WIB).
- [3] Handayani, R. (2018). *Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru* (Studi Tentang Media Baru). AL-MUNZIR, 11(1), 141-162.

[4] Halliday, M. A. K., Ramlan, M., Hasan, R., & Tou, A. B. (1992). *Bahasa, konteks, dan teks: aspek-aspek bahasa*

dalam pandangan semiotik sosial.
Gadjah Mada University Press.