

**PENGGUNAAN RAGAM BAHASA *GAMER* DI INDONESIA
PADA TEKS PEMAIN *GAMES* DI GRUP *FACEBOOK* DAN
GRUP *WHATSAPP*: TINJAUAN SOSIOLINGUISTIK**

OLEH:

AHMAD AKRAM SYAM

F011181303



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2022

SKRIPSI

PENGUNAAN RAGAM BAHASA GAMER DI INDONESIA PADA TEKS PEMAIN
GAMES DI GRUP FACEBOOK DAN GRUP WHATSAPP: TINJAUAN
SOSIOLINGUISTIK

Disusun dan Diajukan Oleh:

AHMAD AKRAM SYAM

Nomor Pokok: F011181303

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal Juni 2022

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui

Komisi Pembimbing,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. H. Hasan Ali, M.Hum.
NIP 19580819 198403 1 002

Dr. Hj. Munira Hasiim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510 199803 2 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin,

Ketua Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya,



Prof. Dr. Akin Duli, MA.
NIP 19640716 199103 1 010

Dr. Hj. Munira Hasiim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510 199803 2 001

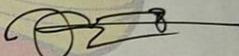
UNIVERSITAS HASANUDDIN

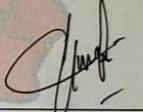
FAKULTAS ILMU BUDAYA

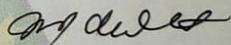
Pada hari ini, Kamis 19 Mei 2022 panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul: *Penggunaan Ragam Bahasa Gamer di Indonesia pada Teks Pemain Games di Grup Facebook dan Grup Whatsapp: Tinjauan Sociolinguistik* yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

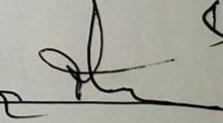
Makassar, 19 Mei 2022

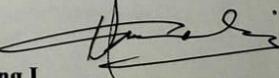


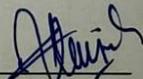
1. Dra. Hj. Muslimat, M.Hum. **Ketua** 

2. Indarwati, S.S., M.Hum. **Sekretaris** 

3. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis, M.S. **Penguji I** 

4. Dr. H. Tammasse, M.Hum. **Penguji II** 

5. Drs. H. Hasan Ali, M.Hum. **Pembimbing I** 

6. Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum. **Pembimbing II** 



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA**

Jl. PERINTIS KEMERDEKAAN KAMPUS TAMALANREA KM.10, MAKASSAR-90245
TELP. (0411) 587223-590159, Fax. 587223 Psw.1177, 1178,1179,1180,1187

LEMBAR PERSETUJUAN

Sesuai dengan surat Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin nomor: **353/UN4.9/KEP/2022** tanggal 18 Februari 2022 atas nama **Ahmad Akram Syam**, NIM **F011181303**, dengan ini menyatakan menyetujui hasil penelitian yang berjudul "Penggunaan Ragam Bahasa *Gamer* di Indonesia pada Teks Pemain *Games* di Grup *Facebook* dan Grup *Whatsapp*: Tinjauan Sociolinguistik" untuk diteruskan kepada panitia Skripsi.

Makassar, 02 April 2022

Pembimbing I,

Dr. H. Hasan Ali, M.Hum.
NIP 19580819 198403 1 002

Pembimbing II,

Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510 199803 2 001

Disetujui untuk diteruskan kepada
panitia Ujian Skripsi
Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510 199803 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Akram Syam
Nim : F011181303
Departemen : Sastra Indonesia
Judul : Penggunaan Ragam Bahasa *Gamer* di Indonesia pada Teks
Pemain *Games* di Grup *Facebook* dan Grup *Whatsapp*: Tinjauan
Sosiolinguistik

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian sendiri, jika dikemudian hari ternyata ditemukan plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai hukum yang berlaku dan saya bertanggung jawab secara pribadi dan tidak melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Makassar, 11 April 2022



(AHMAD AKRAM SYAM)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillahilahi rabbil alamin, puji syukur ke hadirat Allah Swt. Atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tidak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Penggunaan Ragam Bahasa *Gamer* di Indonesia pada Teks Pemain *Games* di Grup *Facebook* dan Grup *Whatsapp*: Tinjauan Sociolinguistik”. Skripsi ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra di Departamen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Selama penyusunan skripsi ini banyak ditemui kesulitan. Terlebih lagi dengan kondisi pandemi yang mengakibatkan semua serba terbatas. Akan tetapi, berkat ketekunan, semangat pantang menyerah, dan usaha yang disertai doa, penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis sadar bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, semangat, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Drs. H. Hasan Ali, M.Hum., selaku pembimbing I. Beliau adalah sosok yang berwibawa, sabar, dan tenang serta menjadi panutan bagi penulis. Tidak hanya itu, beliau juga yang membantu memberikan salinan buku pedoman penulisan skripsi yang sulit didapatkan oleh penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat rampung sesuai pedoman.
2. Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum., selaku pembimbing II dan selaku Ketua Departamen Sastra Indonesia. Beliau adalah sosok yang teladan, bijaksana, dan sabar dalam membimbing, memotivasi, memberikan saran, dan meluangkan waktu untuk penulis selama penyusunan skripsi ini.

3. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis, M.S., selaku penguji I. Beliau adalah sosok yang berwibawa dan religius. Tidak hanya itu, beliau juga yang membantu memberikan saran kepada penulis untuk mengubah penelitian ini menjadi ragam bahasa pada waktu seminar praskripsi sehingga penulis tidak bingung lagi perihal data yang tidak sinkron dan dapat merampungkan skripsi ini.
4. Dr. H. Tammase, M.Hum., selaku penguji II dan selaku penasihat akademik yang telah meluangkan waktunya memberikan kritik dan saran yang membangun bagi penulis dalam menyempurnakan skripsi ini. Beliau adalah sosok yang sering memotivasi dan memberikan nasihat selama perkuliahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Departamen Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu, pengetahuan, dan motivasi kepada penulis selama masa studi. Semoga ilmu Bapak/Ibu menjadi pahala yang tidak akan pernah putus.
6. Sumartina, S.E., selaku Kepala Sekretariat Departamen Sastra Indonesia yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan segala urusan administrasi selama duduk di bangku perkuliahan.
7. Suryani Hatta, S.H., dan Syam Borahima selaku kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan biaya, semangat, motivasi, nasihat, serta doa yang tak berhenti mereka panjatkan. Tanpa jasa mereka, penulis tidak ada apa-apanya dan tidak akan sampai pada titik ini.
8. Teman-teman seperjuangan dalam menyusun skripsi, Khaerul Gunandi, Bucek Fahrezy, Deni Ferdiansa, Jumariah, Muh. Anugrah Syahrul Ramadhan, Andi Rafli Nugraha, dan Andi Cinnong. Terima kasih atas bantuan dan kebersamaan kalian selama penyusunan skripsi ini.

9. Kawan-kawan Sinergi 2018. Terima kasih telah menjadi pelangi bagi penulis. Kemarin, hari ini, esok, dan seterusnya kita adalah keluarga. “Sinergi 2018, DEKAP TAK AKAN LEPAS”.
10. IMSI (Ikatan Mahasiswa Sastra Indonesia) dan KM CARITAS serta para pengurus KM CARITAS Periode 2021/2022. Dari kalian, penulis belajar banyak hal terutama dalam hal keorganisasian dan kekeluargaan.
11. Teman-teman KKN (Kuliah Kerja Nyata) Gel. 106 posko BIRKAN 1 Makassar. Terima kasih kalian telah memberikan warna dalam hidup penulis. Semoga kita dapat bertemu lagi dengan formasi lengkap.

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menjadikan karya ilmiah ini menjadi lebih baik lagi. Namun, penulis tetap berharap agar skripsi ini dapat diterima sebagai salah satu penelitian yang berkaitan dengan ilmu bahasa dan tentunya dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Makassar, 17 April 2022

Ahmad Akram Syam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL/GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMBANG.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Sociolinguistik.....	13
2.1.1.1 Variasi atau Ragam Bahasa.....	15
2.1.1.2 Campur Kode.....	19
2.1.1.3 Interferensi.....	21
2.1.1.4 Afiksasi.....	22
2.1.1.5 Akronim.....	23
2.1.1.6 Singkatan.....	27

2.1.1.7 Bahasa Gaul.....	29
2.1.1.8 Peristiwa Tutar.....	30
2.1.2 Teks.....	33
2.1.3 Pemain <i>Games</i> atau <i>Gamer</i>	34
2.1.4 Grup <i>Facebook</i> dan Grup <i>Whatsapp</i>	36
2.2 Hasil Penelitian Relevan.....	37
2.3 Kerangka Pikir.....	39
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	41
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	42
3.2.2 Waktu Penelitian.....	42
3.3 Sumber Data.....	43
3.3.1 Populasi.....	44
3.3.2 Sampel.....	44
3.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	45
3.6 Prosedur Analisis Data.....	46
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Penggunaan Bentuk-bentuk Bahasa dalam Ragam Bahasa <i>Gamer</i> di Indonesia pada Teks Pemain <i>Games</i> di Grup <i>Facebook</i> dan Grup <i>Whatsapp</i>	48
4.1.1 Penggunaan Afiksasi.....	49
4.1.2 Penggunaan Akronim.....	62
4.1.3 Penggunaan Singkatan.....	67
4.1.4 Penggunaan Campur Kode.....	75
4.1.5 Penggunaan Interferensi.....	84
4.1.6 Penggunaan Bahasa Gaul.....	90
4.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Penggunaan Bentuk-bentuk Bahasa dalam Ragam Bahasa <i>Gamer</i> di Indonesia pada Teks Pemain <i>Games</i> di Grup <i>Facebook</i> dan Grup <i>Whatsapp</i>	93
4.2.1 Faktor Kontak Bahasa.....	95

4.2.2	Faktor Kebiasaan <i>Gamer</i>	97
4.2.3	Faktor Kepraktisan Berbahasa.....	99
4.2.4	Faktor Prestise.....	102
BAB 5 PENUTUP.....		104
5.1	Simpulan.....	104
5.2	Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN DATA		110

DAFTAR TABEL/GAMBAR

1. Tabel data 4.1 (prefiks {ke-} pada kata kerja).....	49
2. Tabel data 4.2 (prefiks {nge-} pada kata benda).....	51
3. Tabel data 4.3 (prefiks {meng-} pada kata sifat).....	52
4. Tabel data 4.4 (kata sifat pada sufiks {-an}).....	54
5. Tabel data 4.5 (kata kerja pada sufiks{-in}).....	56
6. Tabel data 4.6 (kata kerja pada konfiks {di-/-in}).....	57
7. Tabel data 4.7 (kata benda pada konfiks {per-/-in}).....	59
8. Tabel data 4.8 (kata benda pada konfiks {nge-/-in}).....	60
9. Tabel 4.9 (faktor-faktor yang memengaruhi ragam bahasa <i>gamer</i>).....	94

DAFTAR LAMBANG

- / / : kurung miring, mengapit unsur fonologis.
- { } : kurung kurawal, mengapit unsur gramatikal, morfem bebas/morfem terikat.
- + : menandai batas morfem.
- () : pengapit keterangan.
- (()) : mengapit klausa parentesis (penjelasan dalam kalimat).

ABSTRAK

AHMAD AKRAM SYAM. *Penggunaan Ragam Bahasa Gamer di Indonesia pada Teks Pemain Games di Grup Facebook dan Grup Whatsapp: Tinjauan Sociolinguistik* (dibimbing oleh **Hasan Ali** dan **Munira Hasjim**).

Penelitian bertujuan mengembangkan dua hal, yaitu 1) Mendeskripsikan penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp* dan 2) Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Analisis tentang bentuk-bentuk dan faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia disajikan secara deskriptif.

Data dikumpulkan dengan metode simak dengan teknik tangkapan layar (*screenshot*) dan teknik catat. Data dianalisis dengan metode deskriptif dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif dan teknik perluasan. Selanjutnya, populasi mencakup Penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* yang akan digunakan dalam analisis ini berupa: afiksasi (prefiksasi, sufiksasi, dan konfiksasi), akronim, singkatan, campur kode, interferensi dan bahasa gaul. Pada populasi ditemukan 100 data bentuk penggunaan ragam bahasa *gamer* pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Adapun proses pemilihan sampel hanya akan diambil 43 sampel yang akan dianalisis, karena diketahui data tersebut sudah dapat mewakili dari 100 data yang berada dalam populasi.

Hasil penelitian menunjukkan ragam bahasa *gamer* di Indonesia memiliki enam ciri linguistik dalam penggunaan bentuk bahasa, yaitu: penggunaan afiksasi, penggunaan akronim, penggunaan singkatan, penggunaan campur kode, penggunaan interferensi, serta penggunaan bahasa gaul. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* yaitu: faktor kontak bahasa, faktor kebiasaan *gamer*, faktor kepraktisan berbahasa, serta faktor prestise.

Kata kunci: ragam bahasa *gamer*, ciri linguistik, teks pemain *games*, faktor sosial.

ABSTRACT

AHMAD AKRAM SYAM. *The Use of Gamer Language Variety in Indonesia on Texts of Gamer on Facebook Groups and Whatsapp Groups: Sociolinguistic Review* (supervised by **Hasan Ali** and **Munira Hasjim**).

The research aims to develop two things, namely 1) to describe the use of language forms in the various languages of gamers in Indonesia in the text of gamers in the facebook group and whatsapp group and 2) to explain the factors that influence the use of the various languages of gamers in Indonesia in the text of gamers. in facebook groups and whatsapp groups. An analysis of the forms and factors that influence the use of various gamers' languages in Indonesia is presented descriptively.

The data was collected by using the method of listening to the technique of screenshots and note-taking techniques. Data were analyzed by descriptive method using comparative descriptive technique and expansion technique. Furthermore, the population includes the use of language forms in various gamer languages that will be used in this analysis in the form of: affixation (prefixation, suffixation, and confixation), acronyms, abbreviations, code mixing, interference and slang. The population found 100 data on the use of various gamers' languages in the text of gamers in the Facebook group and WhatsApp group. The sample selection process will only take 43 samples to be analyzed, because it is known that the data can represent 100 of the data in the population.

The results show that the variety of gamer languages in Indonesia has six linguistic characteristics in the use of language forms, namely: the use of affixation, the use of acronyms, the use of abbreviations, the use of code mixing, the use of interference, and the use of slang. The factors that influence the use of various gamers' languages are: language contact factor, gamer habit factor, language practicality factor, and prestige factor.

Keywords: gamer language variety, linguistic characteristics, game player text, social factors.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa mempunyai dua aspek mendasar, yaitu unsur (berupa fonem dan morfem maupun katanya) dan makna (berupa leksikal maupun fungsional dan struktural). Jika memperhatikan bahasa dengan terperinci dan teliti, akan terlihat bahwa bahasa itu dalam unsur dan maknanya menunjukkan perbedaan-perbedaan kecil-besar antara pengungkapan yang satu dengan pengungkapan yang lain. Umpamanya pada fonem, morfem, maupun kata pemain *games* dari waktu yang satu ke waktu yang lain akan terlihat perbedaan-perbedaan penggunaannya apalagi kalau pemain *games* berasal dari daerah yang berlainan maka akan lebih terlihat jelas perbedaannya. Perbedaan-perbedaan unsur bahasa seperti ini dan yang lainnya disebut sebagai variasi atau ragam bahasa.

Sesuai dengan pendapat Kridalaksana (2008:206) yang mendefinisikan “ragam bahasa merupakan variasi bahasa menurut pemakaiannya yang berbeda-beda, menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, kawan bicara, dan menurut medium pembicaraan”. Ragam bahasa dipilih sebagai bidang ilmu yang dapat mencerminkan adanya berbagai variasi bahasa yang muncul dan digunakan oleh para pemain *games*.

Dilihat dari aspek sosiolinguistik yang berbicara mengenai bahasa sebagai alat komunikasi, sosiolinguistik lazim didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari ciri dan pelbagai variasi bahasa, serta hubungan di antara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam suatu masyarakat bahasa

(Kridalaksana 1978:94). Sociolinguistik memiliki pelbagai sub bidang ilmu yang dapat mengungkapkan ragam bahasa, meski demikian akan difokuskan pada campur kode, interferensi dan variasi bahasa yang sering digunakan oleh para pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Tidak hanya itu, sociolinguistik juga dapat mengungkapkan ilmu morfologi dengan berfokus pada proses morfologi, afiksasi, akronim, singkatan serta proses derifasi dan infleksi.

Facebook dan *Whatsapp* dipilih sebagai sumber data karena memiliki fitur grup yang dapat mengumpulkan mereka yang memiliki minat pada suatu komunitas tertentu seperti komunitas pemain *games online*. Karena hal tersebut, para pemain *games* cenderung menggunakan aplikasi *Facebook* dan *Whatsapp* sebagai media komunikasi. Tidak hanya itu, *Facebook* dan *Whatsapp* juga dipilih karena memiliki fitur pencarian kata dalam grup yang sangat membantu dalam proses pengklasifikasian dan penginventarisasian data.

Komunitas pemain *games online* tidak hanya satu. Ada berbagai macam komunitas pemain *games* yang membuat grup dalam aplikasi *Facebook* dan *Whatsapp*. Maka dari itu, perlu adanya batasan dalam penentuan grup para pemain *games*. Grup *games* yang akan digunakan terbagi menjadi dua grup, yaitu: 1) grup *game "utopia origin"* dan 2) grup *game "mobile legends"*. Pada grup *game* pertama dipilih karena grup *game* ini lebih dominan percakapan yang berkaitan dengan transaksi jual beli barang-barang *games*. Sedangkan pada grup *game* kedua lebih dominan percakapan yang berkaitan dengan peristiwa (*event*) *game* dan termasuk dalam *game e-sport*. Alasan terpenting grup *game* ini dipilih

karena termasuk dalam kategori *games* yang sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia saat ini.

Peminat pemain *games* di Indonesia sangat banyak. Dikutip dalam *bisnis.com*, Ricky Setiawan, selaku *CEO GGWP.id*, mengatakan Indonesia memiliki 44,2 juta pemain gim *e-sport*. Jumlah ini diyakini akan mengalami pertumbuhan mencapai 37 persen dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara. “Usia (pemain) kebanyakan 13-24 tahun. *E-sport* bukan hanya membutuhkan keterampilan main gim, tapi juga bersosialisasi yang baik, bekerja sama dengan tim,” katanya. Jika dilihat dari usia pemain kebanyakan, maka dapat disimpulkan pemain *games online* di Indonesia dominan digemari oleh remaja.

Gamer dalam kehidupan sehari-hari kebanyakan sering menceritakan pengalaman baik maupun buruk mereka dan tidak jarang mereka berbagi informasi perihal *game* ke dalam grup *game* yang mereka maini. Semua itu menciptakan ragam bahasa yang beragam, yang kemudian menarik untuk dianalisis bagaimana penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* dan faktor-faktor apa saja yang memengaruhinya.

Penggunaan ragam bahasa *gamer* mengacu pada penggunaan bahasa sehari-hari yang digunakan kaum remaja sehingga mudah dipahami. Hal ini terjadi karena situasi dalam sebuah grup *game* merupakan situasi tidak resmi atau nonformal. Banyak percakapan yang terjadi dalam satu grup *game* dapat menimbulkan keragaman bahasa sehingga memunculkan fenomena bahasa dalam grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Bahkan tiap grup *game* memiliki ciri khas tersendiri dalam berbahasa, seperti *gamer* pada *game moba* (*mobile legends*)

cenderung menggunakan teks bahasa asing sedangkan *gamer* pada *game MMORPG* (utopia origin) cenderung menggunakan teks bahasa gaul dengan variasi dialek Jakarta. Sebab inilah yang memotivasi saya ingin meneliti ragam bahasa *gamer* khususnya *gamer* di Indonesia.

Menurut Nababan (1987:64) “teks merupakan esensi wujud bahasa. Artinya, teks direalisasikan atau diwujudkan dalam bentuk wacana dan lebih bersifat konseptual”. Ketika menyusun teks untuk tujuan tertentu, berarti kita melakukan pemilihan bentuk dan struktur teks yang akan digunakan agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan secara tepat. Pemilihan struktur teks oleh penutur untuk mencapai tujuan ditentukan oleh konteks situasi yang dihadapi. Tindakan komunikasi yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu diwujudkan dalam bentuk yang konkret berupa teks.

Teks dalam grup *game Utopia: Origin [Indonesia]* yang di kirim pada tanggal 15 Januari 2021 oleh Mix-Liks Teretotew New menggunakan ragam bahasa campur kode berupa campur kode bahasa Indonesia dengan bahasa asing (Inggris), seperti contoh di bawah ini.

Contoh 1,



“*sell* akun jade server 702”. “no *midman* 100% di sarankan keras menggunakan MM”. “seperti di *pict*”.

(Data 25: 15-12-2021)

Data (25), terdapat penggunaan campur kode berupa kata dalam bahasa Inggris yang digunakan oleh *gamer* di grup *Facebook* (Mobile Legends BANG-BANG player indonesia) dapat dimaknai *gamer* ingin menjual akun *jade* (nama tunggangan berbentuk naga panjang berwarna putih dalam *game utopia origin*) server 702. Hal ini terbukti dari teks yang digunakan yaitu *sell*. Kata *sell* merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti *jual* dalam bahasa Indonesia. Kata ini memang sering digunakan oleh masyarakat khususnya para pedagang *online* kepada pembaca. Penggunaan kata ini terbilang simpel dan lebih populer daripada penggunaan kata *jual*, sehingga kalangan pemain *games* di Indonesia sering menggunakan kata ini.

Data (25), *gamer* juga menggunakan kata *midman* yang merupakan campur kode berupa kata dalam bahasa Inggris, pada teks penggunaannya dapat dimaknai jika tidak ada *midman* (pria pertengahan) 100% disarankan menggunakan *MM/midman* (*midman* bertugas sebagai perantara ketika bertransaksi) agar tidak ada yang tertipu ketika transaksi. Dalam bahasa Indonesia, kata *midman* berarti *pria pertengahan*. Bagi *gamer*, khususnya *gamer* MMORPG seperti pada *game utopia origin* di Indonesia, penggunaan kata *midman* selalu dijumpai dalam sebuah grup jual beli *online*. Tidak pernah ditemukan *gamer* menggunakan kata *pria pertengahan* jika sudah berada pada ranah jual beli *online* khususnya pada grup *game utopia origin*. Hal ini disebabkan oleh kata *pria pertengahan* dianggap

tidak lazim digunakan sehingga menjadi kata yang sukar dipahami oleh pembaca, sama halnya dengan kata *sell* pada analisis paragraf pertama.

Data (25), *gamer* juga menggunakan kata *pict* unsur akronim pengeklalan empat huruf pertama tiap komponen dari kata *picture* yang merupakan campur kode berupa kata dalam bahasa Inggris, pada teks penggunaannya dapat dimaknai apa yang ingin *gamer* jual dapat dilihat pada gambar. Dalam bahasa Indonesia, kata *pict* berarti *gambar*. *Gamer* di Indonesia jarang menggunakan kata gambar dalam menunjukkan jualannya. Hal ini dapat terjadi karena *gamer* sudah terbiasa menggunakan kata *pict* daripada kata gambar serta penggunaannya yang simpel.

Ragam bahasa yang digunakan dalam grup *game Mobile Legends BANG – BANG player Indonesia* juga tidak kalah menarik penggunaan ragam bahasanya, salah satu contohnya pada teks yang dikirim pada tanggal 18 Agustus 2021 oleh Reza Firmansyah. Dalam teks tersebut, terdapat penggunaan akronim yang sering digunakan oleh *gamer*.

Contoh 2,



“*open sq*, nyari member yg bisa diajak *mabar* dan gak *blame* sesama tim sendiri, kalah *in game*? *Next try*, *baperan skip*, *on grup wa*, minat pm”.

(Data 9:15-12-2021)

Penggunaan teks data (9) di atas dapat dimaknai, salah satu *gamer* sedang membuka lowongan menjadi anggota *squad* (regu)-nya dengan syarat dapat diajak bermain bersama, tidak *blame* (menyalahkan) sesama tim, tidak bawa perasaan, dan *on* grup *wa*(masuk grup *Whatsapp*) jika kalah *next try* (masih ada percobaan berikutnya). Jika ada yang berminat *pm* (chat pribadi/japri).

Data (9), terdapat penggunaan bahasa akronim yang sering digunakan oleh *gamer*. Hal ini terbukti dari teks yang digunakan yaitu *mabar*. *Mabar* merupakan akronim dari *main bareng*. Bentuk akronim pengekaln suku pertama dari komponen pertama dan kedua serta huruf pertama suku kedua dari komponen kedua. Pembentukan akronim tersebut yaitu, huruf *ma* dalam kata *main* dan huruf *bar* dalam kata *bareng*. Akronim *mabar* berasal dari bahasa *Gamer* yang digunakan sebagai bentuk ajakan kepada *gamer* yang lain guna menambah keseruan dalam bermain *game*.

Teks yang terdapat pada data (9) juga menggunakan bahasa akronim yang sering digunakan oleh *gamer* yaitu, kata *baper* atau *baperan* dari kata *bawa perasaan*. Bentuk akronim pengekaln dua huruf pertama komponen pertama dan tiga huruf pertama komponen kedua. Pembentukan akronim tersebut yaitu, huruf *ba* dalam kata *bawa* dan huruf *per* dalam kata *perasaan*. Akronim *baper* berasal dari bahasa Gaul yang digunakan sebagai bentuk mengikutkan perasaan ketika bermain *game*.

Dalam bahasa *gamer*, diidentifikasi penggunaan kosakata berupa: 1) menggunakan campur kode dalam bertutur, contohnya “*pet* :seperti di *pict ppw evo 2*, Sudah termasuk, batu *evo bug* banyak, *hearth*, *valor*, kostum. *Sell* via rek,

dana, paypal. Di sarankan menggunakan MM *no midman* 100% di sarankan keras menggunakan MM.” 2) menggunakan akronim, contohnya *mabar* yang merupakan akronim dari main bareng. Akronim ini terbentuk ketika *gamer* mengajak orang lain untuk bermain *game* bersama. Selain kedua contoh tersebut, masih banyak lagi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp* yang ditemukan.

Salah satu faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp* yaitu, faktor kontak bahasa, sering kali memengaruhi penggunaan bahasa yang digunakan oleh masyarakat sebagai cerminan bagi bahasa masyarakat yang lebih dominan digunakan. Seperti penggunaan imbuhan Jakarta oleh masyarakat Indonesia. Hal ini juga dilakukan oleh *gamer* di Indonesia dalam teks percakapannya, seperti contoh:

Contoh 3,

“ga ush *ngeledek* kau mentang mentang aku ga pnya cwe” (grup JUAL BELI PVP UTOPIA 21 Februari 2021).

(Data 28: 16-12-2021)

Kata *ngeledek* di atas merupakan proses morfologi dalam hal ini prefiksasi. Prefiks {*nge-*} + kata dasar ledek menjadi *ngeledek* yang seharusnya prefiks {*me-*} + kata dasar ledek menjadi *meledek* dalam bahasa Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh kontak bahasa *gamer* yang kebanyakan menggunakan dialek Jakarta. Penggunaan teks tersebut dilakukan karena *gamer* sudah terbiasa menggunakan prefiks {*nge-*} sehingga dengan mudah terpengaruh.

Faktor lainnya yaitu faktor kebiasaan *gamer*. Penggunaan bahasa dalam situasi nonformal dalam grup *game* merupakan hal wajar, sering kali menggunakan bahasa sesuka hati mereka. *Gamer* menggunakan bahasa sehari-hari sesuai kebiasaan dalam berkomunikasi antargamer yang lain. Hal ini dapat dilihat pada contoh di bawah ini.

Contoh 4,

“*buy* GC *rate* Murah *pm*” (grup JUAL BELI PVP UTOPIA 04 Februari 2021)

(Data 27:06-12-2021)

Data (27), terdapat penggunaan campur kode berupa kata dalam bahasa Inggris yang digunakan oleh *gamer* di grup *Whatsapp* (JUAL BELI PVP UTOPIA). Hal ini terbukti dari teks yang digunakan yaitu *buy*, *rate*, dan *pm*. Penggunaan kata *buy*, *rate*, dan *pm* merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti *membeli*, *tarif*, dan *pesan pribadi* dalam bahasa Indonesia. Penggunaan kata tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan *gamer* menggunakan campur kode bahasa Inggris dalam teksnya.

Dengan adanya fenomena di atas, penulis semakin terdorong untuk mencari lebih dalam lagi mengenai penggunaan bentuk dan faktor ragam bahasa *gamer* di Indonesia. Dengan melihat begitu banyak variasi yang digunakan oleh para pemain *game* atau bahasa *gamer* seperti penggunaan bahasa yang kurang sesuai, menggunakan bahasa gaul yang dianggap kekinian, dan interferensi yang menyebabkan munculnya kata baru sehingga hal ini sangat penting untuk diteliti

karena telah menjadi fenomena penggunaan bahasa dalam grup daring yang perlu di deskripsikan dengan pendekatan morfologi dan sosiolinguistik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian berikut ini:

1. Terdapat penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
2. Terdapat penggunaan afiks pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
3. Terdapat penggunaan akronim dan singkatan pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
4. Terdapat penggunaan interferensi unsur bahasa lain pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
5. Terdapat penggunaan bahasa gaul pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
6. Terdapat penggunaan campur kode pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
7. Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan mengenai bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Selain itu, peneliti juga berusaha menganalisis secara mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*?
2. Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian berikut ini:

1. Mendeskripsikan penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.
2. Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dapat diambil manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan data terbaru variasi bahasa dari ragam bahasa *gamer* dan dapat memahami teori-teori yang diterapkan pada penganalisisan penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Selain itu, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan dan pembinaan ilmu bahasa, khususnya yang terkait pada bidang sosiolinguistik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperlihatkan bentuk dan faktor ragam bahasa *gamer* di Indonesia, serta menjadi bahan acuan bagi pengguna media sosial agar mengetahui ragam bahasa yang sering digunakan oleh pemain *games* khususnya pada tahun 2021 dan tidak lagi menganggap penggunaan bahasa yang digunakan para pemain *games* menyalahi aturan tata bahasa baku melainkan sebagai variasi bahasa atau ciri pembeda para pemain *games*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pembuatan landasan teori berdasarkan pada panduan yang berhubungan dengan berbagai macam-macam permasalahan yang sedang diteliti atau yang telah diteliti sebelumnya. Selain itu, perlu adanya hubungan antara sub bab yang satu dengan yang lain, dan menunjukkan bahwa seluruhnya memiliki keterkaitan dan menjadi satu kesatuan (Elisa Irukawa, 2021).

Dalam sub bab ini akan dideskripsikan tentang beberapa keterkaitan yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu meliputi pengertian tentang: (1) sosiolinguistik, (2) variasi atau ragam bahasa, (3) campur kode, (4) interferensi, (5) afiksasi, (6) akronim, (7) singkatan, (8) bahasa gaul, (9) peristiwa tutur, (10) teks, (11) pemain *games*, (12) serta grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.

2.1.1 Sosiolinguistik

Sosiolinguistik lazim didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari ciri dan pelbagai variasi bahasa, serta hubungan di antara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam suatu masyarakat bahasa menurut Kridalaksana (1978:94).

Sedangkan menurut Nababan (1984:2) disebut sosiolinguistik karena menggunakan pengkajian bahasa dengan dimensi kemasyarakatan seperti berikut:

sosiolinguistik terdiri dari dua unsur: sosio- dan linguistik. Kita mengetahui arti linguistik, yaitu ilmu yang mempelajari atau membicarakan bahasa, khususnya unsur-unsur bahasa (fonem, morfem, kata, kalimat) dan hubungan antara unsur-unsur itu (struktur), termasuk hakekat dan pembentukan unsur-unsur itu. Unsur sosio- adalah seakar dengan sosial, yaitu yang berhubungan dengan masyarakat, kelompok-kelompok masyarakat, dan fungsi-fungsi kemasyarakatan. Jadi, sosiolinguistik ialah studi atau pembahasan dari bahasa sehubungan dengan penutur bahasa itu sebagai anggota masyarakat.

“Sociolinguistics is the study of the characteristics of language varieties, the characteristics of their functions, and the characteristics of their speakers as these three constantly interact, change and change one another within a speech community”. “Sosiolinguistik adalah kajian tentang ciri khas variasi bahasa, fungsi-fungsi variasi bahasa, dan pemakai bahasa karena ketiga unsur ini selalu berinteraksi, berubah, dan saling mengubah satu sama lain dalam satu masyarakat tutur” menurut J.A. Fishman (dalam Chaer 2014:3).

Kalau disimak definisi-definisi itu, maka dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah cabang ilmu linguistik yang bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi, dengan objek penelitian hubungan antara bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat tutur. Atau secara lebih operasional lagi seperti dikatakan Fishman (1972, 1976), *“...study of who speak what language to whom and when”*. “studi tentang siapa yang berbicara bahasa apa kepada siapa dan kapan” (Chaer, 2014:4).

2.1.1.1 Variasi atau Ragam Bahasa

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat majemuk. Terdapat banyak suku, budaya, serta bahasa yang berbeda-beda diakibatkan adanya keragaman sosial. Hal ini disinggung oleh Chaer (2014:62) seperti berikut:

Dalam hal variasi atau ragam bahasa, ada dua pandangan. Pertama variasi atau ragam bahasa itu dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa itu dan keragaman fungsi bahasa itu. Jadi variasi atau ragam bahasa itu terjadi sebagai akibat dari adanya keragaman sosial dan keragaman fungsi bahasa. Andaikata penutur bahasa itu adalah kelompok yang homogen baik etnis, status sosial maupun lapangan pekerjaannya, maka variasi atau keragaman itu tidak akan ada; artinya, bahasa itu menjadi seragam. Kedua, variasi atau ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

Kedua pandangan ini dapat saja diterima atau pun ditolak. Yang jelas, variasi atau ragam bahasa itu dapat diklasifikasikan berdasarkan adanya keragaman sosial dan fungsi kegiatan di dalam masyarakat sosial.

2.1.1.1.1 Pengertian Ragam Bahasa

Sesuai dengan pendapat Kridalaksana (2008:206) yang mendefinisikan “ragam bahasa merupakan variasi bahasa menurut pemakaiannya yang berbeda-beda, menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, kawan bicara, dan menurut medium pembicaraan”. Ragam bahasa dipilih sebagai bidang ilmu yang dapat mencerminkan adanya berbagai variasi bahasa yang muncul dan digunakan oleh para pemain *games*.

2.1.1.1.2 Penyebab Terjadinya Ragam Bahasa

Ragam bahasa timbul seiring dengan timbulnya perubahan di dalam masyarakat. Perubahan itu berupa variasi-variasi bahasa yang dipakai sesuai keperluannya. Ada beberapa faktor sebagai penyebab timbulnya ragam bahasa yang ada di Indonesia, yakni seperti di bawah ini,

1. Faktor Budaya

Setiap daerah mempunyai perbedaan kultur atau daerah hidup yang berbeda, seperti di wilayah Jawa dan Papua serta beberapa wilayah Indonesia lainnya.

2. Faktor Sejarah

Setiap daerah mempunyai kebiasaan (adat istiadat) dan bahasa nenek moyang sendiri-sendiri dan berbeda-beda, antara daerah satu dengan daerah lainnya.

3. Faktor Perbedaan Demografi

Setiap daerah memiliki dataran yang berbeda, seperti wilayah di daerah pantai, pegunungan yang biasanya cenderung menggunakan bahasa yang singkat jelas dan dengan intonasi volume suara yang besar dan tinggi. Berbeda dengan daerah pemukiman padat penduduk yang menggunakan bahasa lisan yang panjang lebar disebabkan lokasinya yang saling berdekatan dengan intonasi volume suara yang kecil.

Selain Faktor tersebut ragam bahasa juga terjadi karena perkembangan zaman, di samping perbedaan cara penyampaiannya atau logat bahasanya (Putrayasa 2018:04).

2.1.1.1.3 Jenis-jenis Variasi atau Ragam Bahasa

Dalam keadaannya sekarang ini bahasa Indonesia menumbuhkan varian-varian, yaitu varian menurut pemakaian yang disebut dialek dan varian menurut pemakaian yang disebut ragam bahasa.

Variasi bahasa berdasarkan pemakai bahasa dibedakan atas:

- (1) dialek regional, yaitu variasi bahasa yang dipakai di daerah tertentu. Variasi regional membedakan bahasa yang dipakai di satu tempat dengan yang dipakai di tempat lain, walaupun variasi-variasinya berasal dari satu bahasa. Jadi, dikenal bahasa Melayu dialek Ambon dialek Jakarta, atau bahasa Melayu dialek Medan.
- (2) dialek sosial, yaitu dialek yang dipakai oleh kelompok sosial tertentu atau yang menandai stratum sosial tertentu, misalnya dialek wanita, dialek remaja.
- (3) dialek temporal, yaitu dialek yang dipakai pada kurun waktu tertentu, misalnya dialek Melayu zaman Sriwijaya, dialek Melayu jaman Abdullah.
- (4) idiolek, yaitu keseluruhan ciri-ciri bahasa seseorang. Sekalipun kita semua berbahasa Indonesia, namun kita masing-masing mempunyai ciri-ciri khas pribadi dalam lafal, tata bahasa, atau pilihan dan kekayaan kata.

Variasi bahasa berdasarkan pemakaian bahasa disebut ragam bahasa. Jumlahnya dalam bahasa Indonesia tidak terbatas. Oleh sebab itu, dibagi-bagi atas

dasar pokok pembicaraan, medium pembicaraan dan hubungan antar pembicara (Kridalaksana 2010:02).

Ragam bahasa menurut pokok pembicaraan dibedakan antara lain atas:

(1) ragam undang-undang, (2) ragam jurnalistik, (3) ragam ilmiah, (4) ragam jabatan, dan (5) ragam sastra.

Ragam bahasa menurut medium pembicaraan dibedakan atas:

(1) ragam lisan, yang dibedakan atas:

a.) ragam percakapan, b.) ragam pidato, c.) ragam kuliah d.) ragam panggung dan sebagainya.

(2) ragam tulis , yang dibedakan atas:

a.) ragam teknis, b.) ragam undang-undang, c.) ragam catatan, d.) ragam surat-menyerat, dan sebagainya.

Hubungan di antara pembicara membedakan ragam ragam bahasa menurut akrab tidaknya pembicara; jadi, ada ragam resmi, ragam akrab, ragam agak resmi, ragam santai, dan sebagainya. Dalam bahasa Indonesia hubungan di antara pembicara terungkap antara lain dalam apa yang disebut sistem tutur sapa dengan unsur - unsur persona kedua, seperti engkau, anda, bapak, ibu dan pembaca.

Dalam kenyataannya, ragam-ragam itu berpadu dalam pelbagai jenis pengungkapan bahasa. Misalnya, dalam pojok surat kabar ragam tak resmi berpadu dalam ragam tulis jurnalistik; dalam pidato ragam resmi berpadu dengan ragam lisan, dan sebagainya (Kridalaksana 2010:03).

Josh (dalam Nababan, 1984:22) membagi ragam bahasa menjadi lima tingkat.

1. Ragam baku *frozen*, ialah ragam bahasa yang paling resmi, dipergunakan dalam situasi-situasi yang khidmat dan upacara- upacara resmi.
2. Ragam resmi formal, ialah ragam bahasa yang dipakai dalam pidato-pidato resmi, rapat dinas, atau rapat resmi pimpinan suatu badan.
3. Ragam usaha *consultative*, ialah ragam bahasa yang sesuai dengan pembicaraan-pembicaraan biasa di sekolah, di perusahaan, dan rapat-rapat usaha yang berorientasi kepada hasil atau produksi.
4. Ragam santai *casual*, ialah ragam bahasa santai antarteman dalam berbincang-bincang, rekresai, berolah raga, dan sebagainya.
5. Ragam akrab *intimate*, ialah ragam bahasa antaranggota yang akrab dalam keluarga atau teman-teman yang tidak perlu berbahasa secara lengkap dengan artikulasi yang terang, tetapi cukup dengan ucapan-ucapan pendek.

2.1.1.2 Campur Kode

a) Pengertian Campur Kode

Campur kode adalah suatu keadaan berbahasa lain bilamana orang mencampur dua (atau lebih) bahasa atau ragam dalam suatu tindak bahasa (speech act atau

discourse) tanpa ada sesuatu dalam situasi berbahasa itu yang menuntut percampuran bahasa itu (Nababan, 1984:32).

Hal ini juga disinggung oleh Kridalaksana (2008:40) “Campur kode merupakan penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa yang lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa, termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, dan sapaan”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih yang berupa serpihan (pieces) untuk memperluas ragam bahasa atau gaya bahasa dalam suatu percakapan.

b) Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode

Menurut Suwito (1985:78) “terjadinya campur kode karena adanya hubungan timbal balik antara peranan (penutur), bentuk bahasa dan fungsi bahasa. Artinya penutur yang mempunyai latar belakang sosial tertentu, cenderung memilih bentuk campur kode tertentu untuk mendukung fungsi-fungsi tertentu”.

Mengenai faktor penyebab terjadinya campur kode ini juga disinggung oleh Suandi (2014:143-146) seperti berikut:

Faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu, keterbatasan penggunaan kode, penggunaan istilah yang lebih populer, pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, tempat tinggal dan waktu pembicaraan berlangsung, modus pembicaraan, topik, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur Bahasa, hadirnya penutur ketiga, pokok pembicaraan, untuk membangkitkan rasa humor, dan untuk sekadar bergengsi.

2.1.1.3 Interferensi

Menurut Chaer dan Agustin (2014:120) istilah interferensi pertama kali digunakan oleh Weinreich (1953) untuk menyebut adanya persentuhan sistem suatu bahasa sehubungan dengan adanya persentuhan bahasa tersebut dengan unsur-unsur bahasa lain yang dilakukan oleh penutur yang bilingual. Penutur multilingual yaitu penutur yang dapat menggunakan banyak bahasa secara bergantian. Weinreich menganggap bahwa interferensi sebagai gejala penyimpangan dari norma-norma kebahasaan yang terjadi pada penggunaan bahasa seorang penutur sebagai akibat pengenalannya terhadap lebih dari satu bahasa, yakni akibat kontak bahasa.

Dalam peristiwa Interferensi digunakannya unsur-unsur bahasa lain dalam menggunakan suatu bahasa, yang dianggap sebagai suatu kesalahan karena menyimpang dari kaidah atau aturan bahasa yang digunakan. Kalau dilacak penyebab terjadinya interferensi ini adalah terpulang pada kemampuan si penutur dalam menggunakan bahasa tertentu sehingga dia dipengaruhi oleh bahasa lain. Biasanya interferensi ini terjadi dalam menggunakan bahasa kedua (B2), dan yang terinterferensi ke dalam bahasa kedua itu adalah bahasa pertama atau bahasa ibu.

Penutur bilingual yang mempunyai kemampuan terhadap B1 dan B2 sama baiknya, tentu tidak menuai kesulitan untuk menggunakan kedua bahasa karena bahasa itu terpisah dan bekerja sendiri-sendiri. Penutur bilingual yang mempunyai kemampuan seperti ini oleh Ervin dan Osgod (dalam Chaer dan Agustin 2014:121) disebut kemampuan yang sejajar. Sedangkan yang kemampuan

terhadap B2 jauh lebih rendah atau tidak sama dari kemampuan terhadap B1 nya disebut berkemampuan bahasa yang majemuk. Penutur yang mempunyai kemampuan majemuk ini biasanya mempunyai kesulitan dalam menggunakan B2-nya karena akan dipengaruhi oleh B1-nya (Chaer dan Agustina, 2014:120-123).

2.1.1.4 Afiksasi

Menurut Kridalaksana (2007:28), afiksasi adalah proses yang mengubah leksem menjadi kata kompleks. Dalam proses ini, leksem (1) berubah bentuknya, (2) menjadi kategori tertentu, sehingga berstatus kata (atau) bila telah berstatus kata berganti (kategori), (3) sedikit banyak berubah maknanya.

Menurut Darwis (2012:15) afiksasi ialah proses penambahan afiks atau imbuhan. Jika di awal kata disebut prefiksasi. Jika ditambahkan di akhir kata, disebut sufiksasi. Jika disisipkan di tengah kata disebut infiksasi. Jika ditambahkan di bagian awal dan akhir disebut konfiksasi.

Dari beberapa pengertian afiksasi di atas, disimpulkan bahwa afiksasi adalah proses penambahan morfem (pengimbuhan) yang membentuk leksem atau kata dasar menjadi lebih kompleks yang dapat menyebabkan kata berubah makna, jenis bahkan berpindah kategori atau kelas kata.

Menurut Kridalaksana (2007:28), afiksasi terdiri atas beberapa proses, yaitu prefiks, infiks, sufiks, simulfiks, konfiks, superfiks atau suprafiks, dan kombinasi afiks. Menurut Chair (2015:23), dalam bahasa Indonesia dibedakan adanya morfem afiks yaitu; prefiks, infiks, sufiks, konfiks, berklofiks, dan

simulfiks. Menurut Darwis (2012:15) afiksasi terdiri atas prefiks, sufiks, infiks, dan konfiks. Untuk mempermudah proses pengklasifikasian data digunakan pengklasifikasian kelas kata menurut Darwis dan Kridalaksana, pengklasifikasian tersebut dapat mewakili proses morfologis yang terdapat dalam penelitian.

2.1.1.5 Akronim

Akronim merupakan salah satu bagian dari abreviasi, yaitu proses pemendekan yang diambil dari tiap kata maupun suku kata yang dapat dibaca sebagai sebuah kata. Kridalaksana (2010) menyebutkan ada beberapa klasifikasi bentuk akronim, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengekalan Suku Pertama dari Tiap Komponen

Jenis ini diambil dari pengekalan suku pertama tiap komponen, misalnya akronim Orba yang berasal dari dua kata yakni orde dan baru.

2. Pengekalan Suku Pertama Komponen Pertama dan Pengekalan Kata Seutuhnya

Sementara itu macam jenis ini dibuat dari pengekalan suku pertama dari komponen pertama. Setelah itu dibuat pengekalan seutuhnya. Contoh: angair adalah singkatan dari angkutan air.

3. Pengekalan Suku Kata Terakhir dari Tiap Komponen

Nah, jenis ini adalah pengekalan suku terakhir dari tiap komponen. Contoh: gatrik yang diambil dari kata tenaga listrik.

4. Pengekalan Suku Pertama Dari Komponen Pertama, Kedua, dan Huruf Pertama dari Komponen Selanjutnya

Akronim ini diambil dari suku pertama dari komponen pertama, kedua, dan huruf pertama dari komponen selanjutnya. Contoh jenis ini, Gapeni= gabungan pengusaha apotek nasional.

5. Pengekalan Suku Pertama Tiap Komponen dengan Pelesapan Konjungsi

Terdiri dari suku pertama tiap komponen dengan pelesapan konjungsi, contoh jenis ini adalah Anpuda= Andalan pusat dan daerah.

6. Pengekalan Huruf Pertama Tiap Komponen Frasa, Kemudian Pengekalan Dua Huruf Pertama Komponen Terakhir

Contoh dari jenis ini adalah Aika = Arsitek Insinyur Karya. Jadi akronim tersebut diambil dari huruf pertama tiap komponen frasa. Kemudian pengekalannya dua huruf pertama komponen terakhir.

7. Pengekalan Dua Huruf Pertama Tiap Komponen

Salah satu contoh jenis ketujuh adalah Unud = Universitas Udayana. Dibuat dari pengekalannya dua huruf pertama tiap komponen.

8. Pengekalan Tiga Huruf Pertama Tiap Komponen

Untuk pengekalannya tiga huruf pertama, contohnya, Puslat = Pusat latihan.

9. Pengekalan Dua Huruf Pertama Komponen Pertama Dan Tiga Huruf Pertama
Komponen Kedua Disertai Pelesapan Konjungsi

Selain pengekalannya dua huruf dan tiga huruf pertama tiap komponen, ada juga pengekalannya dua huruf pertama komponen pertama dan tiga huruf pertama komponen kedua disertai pelesapan konjungsi. Contohnya abnon = abang dan none.

10. Pengekalan Dua Huruf Pertama Komponen Pertama, Ketiga, Serta
Pengekalan Huruf Pertama Komponen Kedua

Kemudian ada pula Pengekalan dua huruf pertama komponen pertama. Setelah itu ketiga serta pengekalannya huruf pertama komponen kedua. Contohnya, Nekolim = Neokolonialisme

11. Pengekalan Tiga Huruf Pertama Komponen Pertama Serta Ketiga serta
Pengekalan Huruf Pertama Komponen Kedua

Selanjutnya jenis yang terdiri dari pengekalannya tiga huruf pertama komponen pertama serta ketiga serta pengekalannya huruf pertama komponen kedua. Misalnya Nasakom = Nasional, Agama, Komunis.

12. Pengekalan Tiga Huruf Pertama Tiap Komponen dan Pelesapan Konjungsi

Contoh pengekalannya tiga huruf pertama tiap komponen dan pelesapan konjungsi adalah Falsos = falsafah dan sosial.

13. Pengekalan Dua Huruf Pertama Komponen Pertama Dan Tiga Huruf Pertama Komponen Kedua

Jenis ini ini dibuat dari pengekalan dua huruf pertama komponen pertama. Tiga huruf pertama komponen kedua. Misalnya Jabar = Jawa Barat, Jatim = Jawa Timur, Jateng = Jawa Tengah

14. Pengekalan Empat Huruf Pertama Tiap Komponen Disertai Pelepasan Konjungsi

Selanjutnya, yang diambil dari pengekalan empat huruf pertama tiap komponen disertai pelepasan konjungsi, seperti akronim Agitprop = agitasi dan propaganda.

15. Pengekalan Berbagai Huruf dan Suku Kata yang Sukar Dirumuskan

Untuk beberapa tayang sulit, jenis ini bisa digunakan. Dengan mengekalkan berbagai huruf dan suku kata yang sukar dirumuskan. Contohnya Akaba = Akademi Perbankan.

16. Pengekalan Huruf Pertama Tiap Komponen

Jenis ini termasuk yang paling mudah dibuat karena hanya mengekalkan huruf pertama tiap komponen. Contohnya KONI = Komite Olahraga Nasional Indonesia.

2.1.1.6 Singkatan

Singkatan juga termasuk kedalam salah satu abreviasi, yaitu bentuk singkat yang terdiri dari satu huruf atau lebih yang dieja dan tidak diperlakukan sebagai kata. Kridalaksana (2010) menyebutkan ada beberapa klasifikasi bentuk singkatan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengekalan Huruf Pertama Tiap Komponen. Bentuk yang sesuai, contohnya, H = Haji, AA = Asia-Afrika, dan RS = Rumah Sakit.
2. Pengekalan Huruf Pertama dengan Pelepasan Konjungsi, Preposisi, Reduplikasi, dan Artikulasi Kata. Ada pun contohnya, ABKJ = Akademi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
3. Pengekalan Huruf Pertama dengan Bilangan Berulang. Contoh bentuk yang sesuai, 3D = Dilihat, Diraba, Diterawang.
4. Pengekalan Dua Huruf Pertama dari Kata. Bentuk yang sesuai, seperti: Ny = nyonya, Wa = Wakil.
5. Pengekalan Tiga Huruf Pertama dari Sebuah Kata. Seperti contoh, Okt = Oktober.
6. Pengekalan Empat Huruf Pertama dari Suatu Kata. Bentuk yang sesuai, seperti sekr = sekretaris, Sept = September.
7. Pengekalan Huruf Pertama dan Huruf Terakhir Kata. seperti contoh, Ir = Insinyur.

8. Pengekalan Huruf Pertama dan Huruf Ketiga. Bentuk yang sesuai seperti contoh, Gn = Gunung.
9. Pengekalan Huruf Pertama dan Terakhir dari Suku Kata Pertama dan Huruf Pertama dari Suku Kata Kedua. Seperti contoh, Kpt = Kapten.
10. Pengekalan Huruf Pertama Kata Pertama dan Huruf Pertama Kata Kedua dari Gabungan Kata. Bentuk yang sesuai, seperti: VW = Volkswagen.
11. Pengekalan Huruf Pertama dan Diftong Terakhir dari Kata. Bentuk yang sesuai seperti: Sei = sungai (bahasa daerah Medan).
12. Pengekalan Dua Huruf Pertama dari Kata Pertama dan Huruf Pertama Kata Kedua dalam Suatu Gabungan Kata. Seperti contoh, Swt = Swatantra.
13. Pengekalan Huruf Pertama Suku Kata Pertama dan Huruf Pertama dan Terakhir Suku Kata Kedua dari Suatu Kata. Bentuk yang sesuai seperti: Bdg = Bandung tgl = tanggal.
14. Pengekalan Huruf Pertama dari Tiap Suku Kata. Sebagai contoh, hlm = halaman.
15. Pengekalan Huruf Pertama dan Huruf Keempat dari Suatu Kata. Seperti, DO = depot.
16. Pengekalan Huruf yang Tidak Beraturan. Seperti, Kam = keamanan.

2.1.1.7 Bahasa Gaul

Menurut Mulyana (2018), “bahasa gaul adalah sejumlah kata atau istilah yang mempunyai arti yang khusus, unik, menyimpang atau bahkan bertentangan dengan arti yang lazim ketika digunakan oleh orang-orang dari subkultur tertentu. Selain bahasa gaul dahulu masyarakat populer dengan bahasa prokem”.

Selain pendapat tersebut Sarwono (2004) mengatakan bahwa “bahasa gaul adalah bahasa khas remaja (kata-katanya dibah-ubah sedemikian rupa, sehingga hanya bisa dimengerti di antara mereka) bisa dipahami oleh hampir seluruh remaja di tanah air yang terjangkau oleh media massa, padahal istilah istilah itu berkembang, berubah dan bertambah hampir setiap hari”.

Kedua defenisi itu saling melengkapi. Pada defenisi yang pertama hanya menerangkan bahwa bahasa gaul adalah bahasa yang mempunyai istilah yang unik, sedangkan defenisi yang kedua diperjelas lagi bahwa yang menggunakan bahasa tersebut adalah para remaja dan bahasa tersebut akan terus berkembang.

Bahasa gaul merupakan salah satu cabang bahasa dari bahasa Indonesia. Bahasa gaul umumnya mulai muncul di kalangan masyarakat pada tahun 1980 – an. Pada tahun 1980 – an bahasa gaul lebih dikenal dengan bahasa prokem. Bahasa prokem saat itu digunakan oleh kalangan pergaulan preman. Penggunaan bahasa prokem ini dapat dikatakan sebagai kode yang digunakan oleh kelompok tertentu. Dapat dikatakan sebagai kode karena makna dari bahasa prokem setiap kelompok dapat berbeda–beda. Makna dari bahasa tersebut hanya diketahui oleh

anggota kelompok tersebut saja. Pada awalnya penggunaan bahasa prokem ini bertujuan untuk merahasiakan isi obrolan dari kelompok tertentu.

Menurut Femi Oktaviani (2014:05) “Remaja merupakan bagian dari masyarakat yang membentuk kelompok kecil (subkultur) yang terbentuk oleh kesamaan umur. Subkultur ini mengembangkan sistem komunikasi sendiri demi meningkatkan efisiensi. Mereka juga membentuk budaya sendiri sesuai dengan nilai, norma, dan cara berpikirnya”.

Saat ini penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari – hari sudah mulai bergeser digantikan oleh bahasa gaul. Bahasa gaul jika digunakan dalam situasi nonformal akan dapat dipahami, namun sangat tidak tepat jika penggunaan bahasa gaul ini digunakan dalam situasi yang formal. Bahasa gaul banyak digunakan oleh kalangan remaja. Banyaknya pengguna remaja dipicu oleh gengsi dalam diri mereka karena jika tidak mengetahui, mengerti dan menggunakan bahasa gaul maka remaja tersebut akan dianggap ketinggalan jaman oleh remaja lain.

2.1.1.8 Peristiwa Tutar

Dell Hymes dalam Chaer dan Agustina (2010:48-49) mengemukakan beberapa faktor komponen peristiwa tutur yang ia singkat dengan SPEAKING (*Setting and Scene, Participants, Ends, Act sequences, Key, Instrumentalities, Norm of interaction and interpretation, dan Genres*). Dengan uraian setiap hurufnya sebagai berikut.

- a. *Setting and Scene*. Di sini *setting* berkenaan dengan waktu dan tempat tutur berlangsung, sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat dan waktu, atau situasi psikologis pembicaraan. Waktu tempat dan situasi tuturan yang berbeda dapat menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang 14 berbeda. Berbicara di lapangan sepak bola pada waktu ada pertandingan sepak bola dalam situasi yang ramai tentu berbeda dengan pembicaraan di ruang perpustakaan pada waktu banyak orang membaca dalam keadaan sunyi. Di lapangan sepak bola kita bisa bicara keras-keras, tapi di ruang perpustakaan harus seperlahan mungkin.
- b. *Participants* adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, bisa pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa, atau pengirim dan penerima (pesan). Dua orang yang bercakap-cakap dapat berganti peran sebagai pembicara atau pendengar; tetapi dalam khotbah di mesjid, khotib sebagai pembicara dan jemaah sebagai pendengar tidak dapat bertukar peran. Status sosial partisipan sangat menentukan ragam bahasa yang digunakan. Misalnya, seorang anak akan menggunakan ragam atau gaya bahasa yang berbeda bila berbicara dengan orang tuanya atau gurunya bila dibandingkan kalau dia berbicara terhadap teman-teman sebayanya.
- c. *Ends*, merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan. Peristiwa tutur yang terjadi di ruang pengadilan bermaksud untuk menyelesaikan suatu kasus perkara; namun, para partisipan didalam peristiwa tutur itu mempunyai tujuan yang berbeda. Jaksa ingin membuktikan kesalahan si terdakwa, pembela berusahamembuktikan bahwa si terdakwa tidak bersalah. Sedangkan hakim

memberikan keputusan yang adil. Dalam peristiwa tutur diruang kuliah linguistik, ibu dosen yang cantik itu berusaha menjelaskan materi kuliah agar dapat dipahami mahasiswinya; namun barangkali 15 diantara para mahasiswa itu ada yang datang hanya untuk memandangi wajah ibu dosen yang cantik itu,

- d. *Act sequence*, mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan. Bentuk ujaran dalam kuliah umum, dalam percakapan biasa, dan dalam pesta adalah berbeda. Begitu juga dengan isi yang dibicarakan.
- e. *Key*, mengacu pada nada, cara dan semangat di mana satu pesan disampaikan: dengan senang hati, dengan serius, dengan singkat, dengan sombong, dengan mengejek dan sebagainya. Hal ini dapat juga ditunjukkan dengan gerak tubuh dan isyarat.
- f. *Instrumentalities*, mengacu pada jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telepon. Instrumentalities ini juga mengacu pada kode ujaran yang digunakan, seperti bahasa, dialek, ragam, atau register.
- g. *Norm of interaction and interpretation*, mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi. Misalnya yang berhubungan dengan cara berinterupsi, bertanya dan sebagainya. Juga mengacu pada norma penafsiran terhadap ujaran dari lawan bicara.
- h. *Genre*, mengacu pada jenis bentuk penyampaian, seperti narasi, puisi, pepatah, doa, dan sebagainya.

Oleh karena itu, selain menjadi sandaran dalam menentukan faktor-faktor sosial yang mempengaruhi ragam bahasa *gamer*, model SPEAKING juga dapat meneliti kecekapan komunikasi peserta yang terlibat dalam peristiwa tutur, terutamanya dalam menyampaikan maklumat dengan jelas. Model ini dapat menjadi acuan untuk menentukan faktor-faktor yang berpengaruh dalam pemilihan variasi bentuk bahasa dikalangan *gamer* pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.

2.1.2 Teks

Teks adalah bentuk konkret dari tindakan komunikasi. Hal ini disinggung oleh Nababan (1987:64) menurutnya, teks merupakan esensi wujud bahasa. Artinya, teks direalisasikan atau diwujudkan dalam bentuk wacana dan lebih bersifat konseptual. Ketika menyusun teks untuk tujuan tertentu, berarti kita melakukan pemilihan bentuk dan struktur teks yang akan digunakan agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan secara tepat. Pemilihan struktur teks oleh penutur untuk mencapai tujuan ditentukan oleh konteks situasi yang dihadapi. Tindakan komunikasi yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu diwujudkan dalam bentuk yang konkret berupa teks.

Begitu pula dengan pendapat dari Beaugrande dan Dressler (1981:03) “bahwa teks mengacu pada suatu peristiwa komunikatif”. Teks ditransmisikan melalui saluran atau media yang sesuai dan (idealnya) akan memiliki fungsi yang memenuhi tujuan komunikatif yang dimaksudkan. Tindakan dalam situasi komunikatif memberikan kerangka kerja di mana teks dengan fungsinya memiliki

tempatya sendiri dan teks hanya dapat dipahami dan dianalisis lebih dalam dan dalam kaitannya dengan kerangka tindakan dalam situasi komunikatif tersebut menurut Nord (1991:12). Definisi tersebut juga dikatakan oleh Kallmeyer et al. yang diterjemahkan oleh Nord (1991:14) bahwa sebuah teks sepenuhnya merupakan sinyal komunikatif yang digunakan di dalam sebuah interaksi komunikatif.

2.1.3 Pemain *Games* atau *Gamer*

Gamer secara harfiah bisa diartikan sebagai seseorang yang memainkan sebuah *permainan* (*game*). Namun ketika dikaitkan dengan konteks lebih mendalam, rasanya kurang tepat bila semua orang yang bermain *game* bisa langsung disebut sebagai *gamer*. Kita ambil saja contoh lain, misal *smoker* (perokok). Jika ada orang yang pernah merokok walau hanya sekali, apakah bisa langsung disebut sebagai perokok? Tentu tidak, ada faktor kuantitas sebelum akhirnya ia pantas disebut sebagai perokok.

Begitu juga dengan *gamer*. Kuantitas atau tingkat intensitas seseorang bermain *game* bisa jadi faktor penentu apakah gelar *gamer* patut disandang olehnya. Jika dirimu atau temanmu menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game*, sudah pasti akan dicap sebagai *gamer*. Tetapi apakah hanya itu saja penentunya? Pastinya tidak! Menurut hasil diskusi salah satu forum *game* terbesar di dunia yakni *Gamespot*, ternyata ada cukup banyak definisi dari *gamer*. Berikut ini beberapa di antaranya:

1. *Gamer* adalah mereka yang mencintai *game*, tak peduli apapun latar belakangnya;

2. *Gamer* adalah mereka yang bisa bermain dan menyukai semua jenis *game*;
3. *Gamer* adalah mereka yang berkeinginan atau mempunyai hasrat untuk bermain *game*;
4. *Gamer* adalah mereka yang menjawab 'main *game*' ketika ditanya waktu senggang ngapain;
5. *Gamer* adalah mereka yang menjadikan *game* sebagai sebuah rutinitas
6. *Gamer* adalah mereka yang rela berkorban untuk mendapat kepuasan di dalam *game*.

Dari beberapa definisi di atas, ditarik simpulan bahwa *gamer* merupakan seseorang yang menjadikan *game* sebagai bagian dari hidupnya. Ketika hal tersebut dilakukan, maka ia akan bermain *game* baik secara kuantitas maupun kualitas. Memang, pada akhirnya nanti *gamer* akan dibagi-bagi lagi berdasarkan seberapa sering ia bermain, sudah sejak kapan bermain, hingga *game-game* apa saja yang dimainkan. Tetapi intinya, jika kamu merasa gelisah bila tak menyentuh *game* dalam sehari saja, kamu sudah pantas dikatakan sebagai seorang *gamer*.

Perbedaan antara *gamer* dan *gamers*, *gamer* adalah seorang yang menjadikan *game* sebagai bagian dari hidupnya sedangkan *gamers* adalah orang-orang yang menjadikan *game* sebagai bagian dari hidupnya. Tidak jauh berbeda dengan perbedaan antara *game* dan *games*, *game* adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh seorang *gamer* sedangkan *games* adalah lebih dari satu permainan yang dimainkan oleh seorang *gamer*.

Jika berdasar pada kamus bahasa Inggris penggunaan istilah *gamer* maupun *gamers* dan *game* maupun *games* tidak jauh berbeda karena *gamer* dan *gamers* memiliki arti yang sama ialah pemain permainan sama halnya dengan *game* dan *games* juga memiliki arti yang sama ialah permainan. Maka dapat disimpulkan penggunaan istilah *gamer*, *gamers*, *game*, maupun *games* dapat digunakan sesuai keinginan karena memiliki arti yang sama.

2.1.4 Grup Facebook dan Grup Whatsapp

Pengertian antara grup *Facebook* dan grup *Whatsapp* sebenarnya tidak jauh berbeda, yaitu wadah yang disiapkan oleh *Facebook* maupun *Whatsapp* dalam berkomunikasi interaktif, dimana para membernya bisa aktif ber *texting* ria. Penelitian ini menggunakan grup *Facebook* dan grup *Whatsapp* sebagai sarana penghasil data baru yang bersifat umum. Berikut beberapa manfaat grup *Facebook* maupun *Whatsapp*:

1. Menumbuhkan keanggotaan dengan orang-orang yang memiliki minat serupa serta membantu Anda menjaga komunitas yang dinamis.
2. Meningkatkan kesadaran terhadap Halaman bisnis Anda dengan bergabung atau membuat grup sebagai Halaman Anda. Interaksi dan keahlian Anda akan membantu menciptakan interaksi positif.
3. Mengelola grup dengan menambahkan orang yang Anda percayai sebagai admin atau moderator.

Grup menyediakan 2 pengaturan privasi:

1. Grup Publik: Grup publik bisa dicari dan semua konten bisa dilihat publik. Jika memilih pengaturan privasi ini, Anda harus terus memantau permintaan untuk bergabung.
2. Grup Privat: Grup privat bisa dicari dan semua orang bisa meminta untuk bergabung, tetapi hanya anggota yang bisa melihat kontennya.

Berdasarkan penjelasan mengenai fitur grup, grup memiliki fitur publik dan fitur *privat*. Dari kedua fitur tersebut, data penelitian ini akan ditemukan pada grup yang berfitur publik sehingga data teks yang diambil berdasarkan teks asli dari penulis.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian ini merupakan penelitian baru adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rafita, Mahasiswa Sastra Indonesia, Universitas Hasanuddin Makassar berjudul “Ragam Bahasa Meme pada Akun Meme Comic Indonesia di Media Sosial Instagram: Tinjauan Sociolinguistik.” pada tahun 2018. Penelitian ini membahas bahasa meme pada akun Meme Comic Indonesia yang cenderung menggunakan bahasa nonformal. Hasil penelitian yang ditemukan dalam penelitian tersebut yaitu penggunaan ragam bahasa meme seperti penghilangan fonem, penambahan fonem, afiksasi, hiperkorek, campur kode, dan singkatan, serta fungsi penggunaan ragam bahasa meme, seperti fungsi emotif, fungsi fatik, fungsi direktif, dan fungsi referensial. Persamaan penelitian ini adalah afiksasi, campur kode, serta singkatan. Perbedaannya terletak pada penambahan fonem, hiperkorek, serta fungsi

penggunaan ragam bahasa meme, seperti fungsi emotif, fungsi fatik, fungsi direktif, dan fungsi referensial.

Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hariono, Mahasiswa Sastra Indonesia, Universitas Hasanuddin Makassar berjudul “Penggunaan Ragam Bahasa *Vlogger* di Indonesia pada Media *Youtube*: Suatu Tinjauan Sociolinguistik” pada tahun 2019. Penelitian ini membahas bentuk dan faktor penyebab penggunaan ragam bahasa para *vlogger* di Indonesia. Hasil penelitian yang ditemukan dalam penelitian tersebut yaitu penggunaan bentuk-bentuk penggunaan ragam bahasa seperti penggunaan akronim, singkatan, interferensi (fonologis dan morfologis), bahasa alay, alih kode, dan campur kode, serta faktor-faktor sosial seperti faktor kepraktisan berbahasa, gaya hidup, jalinan komunikasi, kontak budaya, kebiasaan, dan faktor prestise. Persamaan penelitian ini adalah membahas akronim, singkatan, interferensi, dan campur kode. Perbedaanya terletak pada penggunaan ragam bahasa *gamer* (objek penelitian), alih kode, analisis morfologi, afiksasi, bahasa gaul dan sumber data.

2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini membahas penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*. Grup *Facebook* dan grup *Whatsapp* dijadikan sebagai sumber data untuk menemukan data teks pemain *games* dengan menggunakan tinjauan sociolinguistik agar dapat menganalisis bentuk dan faktor sosial penggunaan ragam bahasa *gamer* di Indonesia. Pada penelitian ini digunakan tinjauan sociolinguistik dengan bantuan tinjauan morfologi untuk menganalisis penggunaan ragam bahasa yang sering digunakan oleh *gamer*. Hasil dalam penelitian ini ialah mengetahui penggunaan bentuk-bentuk bahasa dalam ragam bahasa *gamer* di Indonesia seperti penggunaan afiksasi, akronim, singkatan, interferensi, bahasa gaul, dan campur kode, serta mengetahui faktor-faktor sosial yang memengaruhi ragam bahasa *gamer* di Indonesia seperti faktor kontak bahasa, faktor kebiasaan, faktor kepraktisan berbahasa, dan faktor prestise pada teks pemain *games* di grup *Facebook* dan grup *Whatsapp*.

BAGAN KERANGKA PIKIR

