

REGISTER PENGGUNA *GAME ONLINE "MOBILE LEGEND"* DI WARUNG KOPI DAERAH LIDAH WETAN SURABAYA

Nurul Kholifah Maysari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Nurulsari2@mhs.unesa.ac.id

Dosen pembimbing Dr Agusniar Dian Savitri, M.Pd

Abstrak

Register merupakan daftar bahasa, atau dapat diartikan sebagai ragam bahasa sosial yang digunakan oleh masyarakat tertentu. Dalam penelitian, register pemain *game online mobile legend* dibatasi pada ciri leksiko-gramatis, yaitu abreviasi, kata makian, kata serapan, kosa kata asing. Sehingga, penelitian ini mendeskripsikan (1) register abreviasi pemain *game online mobile legend*, (2) register kata makian pemain *game online mobile legend*, (3) register kata serapan dan kosa kata asing pemain *game online mobile legend*, dan (4) konteks pemakaian register pemain *game online mobile legend*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena merupakan penelitian yang penyediaan datanya berhubungan dengan analisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode simak, teknik sadap dan rekam, dengan instrumen *human instrumen* atau peneliti sendiri. Metode analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, teknik domain, dan instrumen berupa tabel klasifikasi.

Hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini ialah, terdapat abreviasi berbentuk singkatan, akronim, penggalan, dan kontraksi dalam register pemain *game online mobile legend* sebagai bentuk kebiasaan masyarakat menyukai bahasa yang lebih singkat. Terdapat kata makian berbentuk kata, frasa, dan klausa dalam register pemain *game online mobile legend* sebagai anggapan bahwa memaki merupakan simbol keakraban. Terdapat kata serapan utuh, sebagian, dan kosa kata asing dalam register pemain *game online mobile legend*, sebab pemain menirukan suara latar yang ada dalam aplikasi permainan. Terdapat 12 konteks pemakaian dalam register pemain *game online mobile legend* sesuai dengan leksikal pada saat seperti apa pemain mengucapkan kata tersebut.

Kata Kunci : Register, abreviasi, kata makian, kata serapan, kosa kata asing, dan konteks pemakaian.

Abstract

Register are list of languages, or can be interpreted as social language codes used by certain societies. In research, the register of mobile legend players is limited to lexicogrammatic features, namely abbreviation, invective words, absorption, words, foreign vocabulary. Thus, this study describes (1) abbreviations register of mobile legend players, (2) invective words register of mobile legend players, (3) registering absorption words and foreign vocabulary of mobile legend online game players, and (4) usage context register of legendary online game players.

This study uses a description qualitative method which provides data related to data analysis. The technique of collecting data is using listening method, tapping and recording techniques, with human instrumen, or the researcher themselves. The data analysis method used is descriptive qualitative, domain technique, and instrument in the form of a classification table.

The result and discussion of this analysis are, there are abbreviations in the form of abbreviations, acronyms, fragments, and contractions in the register of mobile legend players because our habits like shorter languages. There are invective word in the form of word, phrase, and clause in the register of mobile legend players because players assume that cursing is a familiarity. There are complete, partial, and foreign vocabulary absorption words in the mobile legend game player register, because player mimicing background sounds in the application of the game. There are twelve contexts usage in the register of mobile legend player according to lexical at what time the player would say the word.

Key words : Register, abbreviations, invective words, absorption words, foreign vocabulary, and use context register.

PENDAHULUAN

Remaja, atau mayoritas pemuda di Indonesia akhir-akhir ini sedang demam *game online* salah satunya adalah *game mobile legend*. Permainan dengan cara main berkelompok untuk kemenangan yang harus diraih menyebabkan pemain harus berjuang bersama kelompok memenangkan *game* tersebut, sehingga dibutuhkan komunikasi untuk mengarahkan kelompok menuju kemenangan. Komunikasi pemain *game online*, memiliki bahasa sendiri yang digunakan dengan beberapa varian

bahasa. Selain kata arahan, atau untuk komunikasi, banyak juga dilontarkan kata hujatan atau umpatan yang menandakan kekesalan, atau kebahagiaan. Selain umpatan, banyak juga kata yang digunakan seperti kata *mabar* yang merupakan abreviasi dari kata *main bareng* (istilah yang digunakan oleh pemain ketika mengajak teman untuk bermain game).

Untuk mengetahui asal atau bagaimana bahasa tersebut digunakan, maka perlu diadakan penelitian mengenai bahasa kelas sosial yaitu register *game online*

di kalangan warung kopi tempat mereka bermain bersama. Penelitian merujuk di warung kopi karena pemain kebanyakan menggunakan *game online* tersebut di warung kopi dengan fasilitas *free wi-fi*, segelas kopi, susu, atau jenis minuman lainnya, rokok, dan *handphone*. Di warung kopi mereka juga bisa bermain bersama sehingga dari sana register bahasa *game online* terbentuk untuk mereka gunakan interaksi. Namun tidak menutup kemungkinan mereka tidak dapat berinteraksi dengan kelompok lain yang berbeda warung kopi, karena dalam permainan disediakan kolom komentar untuk mengobrol via *chat* maupun berbicara secara langsung atau via suara.

Berdasarkan rumusan masalah masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan register pemain *game online Mobile Legend* di warung kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya? Sedangkan tujuan khusus yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut (1) mendeskripsikan register abreviasi pemain *game online Mobile Legend* di warung kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya, (2) mendeskripsikan register kata makian pemain *game online Mobile Legend* di warung kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya, (3) mendeskripsikan register kata serapan dan kosa kata asing pemain *game online Mobile Legend* di warung kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya, (4) mendeskripsikan konteks pemakaian register pemain *game online Mobile Legend* di warung kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya.

REGISTER

Register merupakan konsep semantik, yang dapat didefinisikan sebagai suatu susunan makna yang dihubungkan secara khusus dengan susunan situasi tertentu dari medan, pelibat, dan sarana. Tetapi, karena merupakan susunan makna, maka tentu saja dalam register termasuk juga ungkapan, yaitu ciri leksikogramatis dan fonologis, yang secara khusus menyertai atau menyatakan makna-makna ini (Halliday, 1992:53).

ABREVIASI

Menurut Kridalaksana (2009:159) Abreviasi adalah proses penanggalan satu atau beberapa leksem sehingga jadilah bentuk baru yang berstatus kata. Istilah lain untuk kata abreviasi ialah pemendekan kata, sedang hasil prosesnya disebut kependekan. Terdapat lima jenis kependekan kata dalam Kridalaksana (2009:161-163) yaitu (a) Singkatan, yaitu salah satu hasil proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf, seperti contoh KKN (Kuliah Kerja Nyata), DKI (Daerah Khusus Ibukota, maupun yang tidak dieja huruf demi huruf seperti contoh dll (dan lain lain), dan dst (dan seterusnya), (b) Penggalan, yaitu proses pemendekan yang mengekalkan salah satu bagian dari leksem, seperti contoh prof (profesor) dan pak (bapak), (c) Kontraksi, yaitu proses pemendekan yang meringkaskan leksem dasar atau gabungan leksem, seperti contoh tak (tidak) dan takkan (tidak akan), (d) Akronim, yaitu proses pemendekan yang menggabungkan dua huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai sebuah kata yang

sedikit banyak memenuhi kaidah fonotaktik Indonesia, seperti contoh ABRI /abri/ bukan /a/ /be/, /er/, /i/ (Angkatan Bersenjata Republik Indonesia), (e) Lambang huruf, yaitu proses pemendekan yang menghasilkan satu huruf atau lebih yang menggambarkan konsep dasar kuantitas, satuan atau unsur, seperti contoh g (gram). cm (centi meter), au (aurum).

MAKIAN

Studi tentang makian dalam ilmu makna erat berkaitan dengan masalah tabu. Kata tabu memiliki makna yang sangat luas, tetapi umumnya berarti "suatu yang dilarang" (Wijana dan Rohmadi, 2013:110).

KATA SERAPAN

Penyerapan adalah proses pengambilan kosakata dari bahasa asing. Baik asing Eropa (Belanda, Inggris, Portugis, dsb) maupun bahasa asing Asia (Arab, Sansekerta, Cina, dsb) termasuk dari bahasa Nusantara (Jawa, Sunda, dan Melayu). Di dalam sejarahnya penyerapan kata asing berlangsung secara audial, artinya melalui pendengaran, orang asing mengucapkan kata tersebut, orang Indonesia menirukan sesuai dengan yang didengar (Chaer, 2008:239).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena merupakan penelitian yang penyediaan datanya berhubungan dengan analisis data. Data penelitian ini berupa register bahasa pemain *game online*. Sumber data dalam penelitian adalah pengguna *game online* di Warung Kopi Lidah Wetan. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah metode simak, merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Metode simak memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap dan rekam. penelitian ini menggunakan teknik sadap, atau peneliti secara diam-diam memperhatikan bahasa yang digunakan oleh *gamers online* ketika bermain bersama. Untuk mendukung teknik sadap, peneliti menggunakan teknik rekam Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah peneliti sendiri atau *human instrumen*. Prosedur pengumpulan data yaitu (a) Peneliti menentukan sumber data dan melakukan observasi awal, (b) Peneliti menentukan informan dan jadwal pengumpulan data, (c) Peneliti mengambil data 4 kali pertemuan dengan masing-masing informan pada babak ke tiga dalam permainan, (d) Peneliti menyalakan perekam suara (*handphone*) dan melakukan pengamatan hingga permainan selesai.

Pendekatan analisis penelitian register pemain *game online mobile legend* adalah analisis deskriptif kualitatif, karena penelitian ini berusaha mendeskripsikan data yang diteliti berdasarkan makna-makna yang dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik domain. Instrumen analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tabel klasifikasi, tabel yang digunakan berdasarkan transkrip data sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan. Prosedur analisis

data yang digunakan adalah (a) Transkrip data, transkrip data dilakukan peneliti dengan mendengar kembali rekaman yang didapat dari teknik pengumpulan data, kemudian mentranskrip data dengan memasukan data yang didengar dalam *microsoft excel*, (b) Olah data, olah data dilakukan peneliti dengan menggolongkan data yang telah ditranskrip berdasarkan jenis data, (c) Analisis data, yaitu menganalisis data untuk menemukan jawaban yang telah dikemukakan dalam rumusan masalah penelitian, (d) Merumuskan simpulan yang diperoleh dari analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Register merupakan konsep semantik, yang dapat didefinisikan sebagai suatu susunan makna yang dihubungkan secara khusus dengan susunan situasi tertentu dari medan, pelibat, dan sarana. Tetapi, karena merupakan susunan makna, maka tentu saja dalam register termasuk juga ungkapan, yaitu ciri leksiko-gramatis dan fonologis, yang secara khusus menyertai atau menyatakan makna-makna ini. Bentuk wacana yang digunakan oleh seseorang dalam interaksi sehari-hari ketika ingin bercakap, menghibur, atau membujuk dan lain halnya, orang tersebut cenderung memakai bahasa yang lebih fleksibel, dengan perkataan spontan dan tidak resmi. Hal tersebut merupakan konsep dari register yang lebih terbuka. Register yang lebih terbuka kerap digunakan masyarakat berbahasa karena tidak memandang bahwa mereka harus menggunakan bahasa ini atau itu dalam berinteraksi, namun semua yang dikatakan adalah mereka saling memahami satu dengan lainnya, atau mereka dapat membuat prediksi mengenai apa yang orang lain akan katakan kepada mereka sebagai dugaan di bawah sadar. Misal dalam percakapan dua pemain *game online* yang ditemui

A : “*cok, maju kuwi loh musuhmu!*” .

B : “*matamu a, senjataku entek fuck, kon ndang tulungen aku!*”.

A : “*ah taek, gaiso diandelno kon, noob!*”.

Setiap pendengar yang bukan dari kalangan pemain *game online* akan menganggap perkataan dari percakapan di atas kotor dan termasuk pertengkaran dalam perkataan, namun dalam lingkup register pemain *game online* perkataan tersebut wajar dikatakan, mereka menganggap perkataan yang melibatkan makian, pisuhan, atau ragam kata kasar lainnya adalah kata sapaan bagi mereka dan merupakan kata-kata wajib digunakan sebagai bahasa interaksi. Beberapa register yang digunakan adalah yang tidak orang lain (bukan pengguna *game online*) ketahui, namun tidak menutup kemungkinan mereka juga menggunakan kata-kata sehari-hari dalam berinteraksi, seperti contoh kata *maju, mundur, ayo, cepat*, dan lain sebagainya. Register pemain *game online mobile legend* dibatasi pada ciri leksiko-gramatis dan pemakaian register pemain *game online mobile legend*, ciri leksiko-gramatis register terdiri atas abreviasi, kata makian, kata serapan, sehingga tidak semua data register yang ditemukan dalam pemain *game online mobile legend* adalah data yang diolah dalam pembahasan.

Pemakaian abreviasi dalam register disebabkan karena pada umumnya manusia lebih menyukai bahasa yang lebih singkat dan simpel. Berdasarkan konsep abreviasi, terdapat empat register abreviasi pemain *game online mobile legend* yaitu bentuk singkatan, bentuk penggalan, bentuk kontraksi, dan bentuk akronim. Penggolongan ke empat abreviasi tersebut diperoleh berdasarkan data yang didapat dalam penelitian (1) Singkatan merupakan salah satu hasil pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf. Contoh register abreviasi pemain *game online mobile legend* berupa singkatan yaitu *GG* dan *OTW*. *GG* merupakan singkatan dari *Good Game* sedangkan *OTW* singkatan dari *On the Way* kedua kata tersebut dikatakan singkatan karena merupakan gabungan berupa huruf yang diambil dari beberapa kata. Terdapat dua jenis singkatan dalam abreviasi, yaitu singkatan yang dieja huruf demi huruf, dan singkatan yang tidak dieja huruf demi huruf. Abreviasi berbentuk singkatan dalam register pemain *game online* yang ditemukan lebih condong pada singkatan yang dieja, seperti contoh *GG, GGWP, OTW, PR, ADC*, dan seterusnya, sedangkan singkatan yang tidak dieja hanya ditemukan satu contoh, yaitu *OL (Online)*, (2) Penggalan merupakan proses pemendekan dengan cara meringkas leksem dasar atau gabungan dari leksem. Contoh register abreviasi pemain *game online mobile legend* berupa penggalan yaitu *lur* dan *bro*. *Lur* merupakan singkatan dari *dulur* sedangkan *bro* singkatan dari *brother*. Kedua kata tersebut merupakan abreviasi berupa penggalan karena pemendekan yang diperoleh dengan cara memenggal leksem pertama dari kata, yaitu [lur] dari kata [dulur] dan [bro] dari kata [brother], (3) Kontraksi merupakan proses pemendekan dengan cara meringkas leksem dasar atau gabungan leksem sehingga menjadi kata yang lebih pendek dan sederhana. Contoh register abreviasi pemain *game online mobile legend* berupa kontraksi yaitu *gausah (enggak usah), gasido (enggak sido) dan gaoleh (enggak boleh)* dan seterusnya. Ketiga kata tersebut merupakan abreviasi berupa kontraksi karena pemendekan yang diperoleh dengan cara menyederhanakan dua kata menjadi satu kata atau dengan meringkas gabungan leksem, (4) Akronim merupakan proses pemendekan kata dengan menggabungkan dua huruf atau suku kata sehingga membentuk satu kata baru yang dapat dilafalkan. Contoh register abreviasi pemain *game online mobile legend* berupa akronim yaitu *mabar (main bareng), noob (newbie) dan wifi (wirless fidelity)*. Ketiga kata tersebut merupakan abreviasi berupa akronim karena pemendekan kata dapat digabungkan dan dapat dilafalkan atau membentuk kata baru.

Pemakaian kata makian dalam register pemain *game online mobile legend* disebabkan karena kebanyakan pemain dari kalangan remaja hingga dewasa. Berdasarkan bentuk kata makian, terdapat tiga register kata makian pemain *game online mobile legend* yaitu makian berbentuk kata, makian berbentuk frasa, dan makian berbentuk klausa. Penggolongan tiga bentuk makian tersebut diperoleh berdasarkan data yang didapat dalam penelitian. Makian berbentuk kata merupakan

makian yang hanya terdiri dari satu kata yang memiliki makna. Contoh register makian berbentuk kata pemain *game online mobile legend* yaitu *bodoh*, *bangsat*, *jancok*, dan sebagainya. Ketiga contoh tersebut merupakan makian berbentuk kata karena hanya dengan menyebut satu kata tersebut penutur sudah bisa dikatakan sedang memaki, mengumpat, maupun memisui. Makian berbentuk frasa merupakan makian yang terdiri dari dua frasa, yaitu dengan menggabungkan kata [dasar] dengan makian contoh (dasar kebo) dan makian dengan imbuhan [mu] contoh (mulutmu). Contoh register makian berbentuk frasa pemain *game online mobile legend* yaitu *matamu* dan *dasar sempak*. Kedua kata tersebut merupakan makian berbentuk frasa karena merupakan gabungan dari dua kata yang membentuk satu frasa. Makian berbentuk klausa merupakan makian yang dibentuk dengan menambahkan pronomina dan dapat membentuk satu kalimat (subjek dan predikat). Penambahan pronomina ditempatkan dibelakang makian guna memberikan penekanan dalam suatu makian. Contoh register makian berbentuk klausa pemain *game online mobile legend* yaitu *kebacut kamu* dan *matek kau*. Kedua contoh tersebut merupakan makian berbentuk klausa karena terdapat tambahan pronomina yaitu *-kamu* dan *-kau* sebagai penekanan untuk seseorang yang sedang dimaki.

Pemakaian kata serapan dan kosa kata asing pada register pemain *game online mobile legend* disebabkan karena suara latar yang ada dalam aplikasi permainan. Kata serapan utuh merupakan penyerapan kata yang diambil dari kata asing maupun bahasa daerah yang diserap secara utuh, tanpa meninggalkan, merubah, mengganti, atau menghapus kata aslinya baik secara tulisan maupun lisan. Contoh register kata serapan utuh pemain *game online mobile legend* yaitu *bom*, *level*, *waduh*, dan sebagainya. Ketiga contoh tersebut termasuk dalam kata serapan utuh karena merupakan serapan yang tidak meninggalkan, merubah, meghapus, atau mengganti huruf dalam suatu kata baik secara tulisan maupun lisan. Kata *bom* berasal dari Yunani, yang berarti ledakan, meskipun sudah terdapat kata ledakan dalam bahasa Indonesia, namun kata *bom* masih kerap digunakan masyarakat dalam berinteraksi. Kata *level* berasal dari bahasa Inggris, yang berarti tingkatan, dalam bahasa Indonesia kata *level* juga sering diartikan sebagai tidak setara, tidak sederajat, dan tidak sebanding. Kata *waduh* berasal dari bahasa daerah (Jawa) yang berarti sudatu pernyataan yang menunjukkan rasa terkejut, heran, maupun kaget.

Kata serapan sebagian merupakan penyerapan kata yang diambil dari bahasa asing dengan cara mengganti, merubah, meninggalkan, atau menghapus sebagian kata baik secara tulisan maupun lisan. Contoh kata serapan sebagian dalam register pemain *game online mobile legend* adalah *epic* dan *combo*. Kedua kata tersebut berasal dari bahasa Inggris, disebut serapan sebagian karena dalam bahasa Indonesia penulisan kata *epic* yang menggunakan konsonan akhir [c] berubah menjadi *epik* menggunakan konsonan akhir [k], sedangkan penulisan kata *combo* yang menggunakan konsonan awal [c] berubah menjadi *kombo* menggunakan

konsonan awal [k]. Penggunaan kosa kata asing oleh pemain *game online mobile legend* sama halnya dengan penggunaan kata serapan, yaitu menirukan suara latar dan penulisan yang menggunakan bahasa Inggris dalam aplikasi permainan. Permainan yang digunakan bukan berasal dari Indonesia, sehingga dalam aplikasi lebih menekankan pada bahasa asing daripada bahasa Indonesia. Dari judulnya saja sudah terlihat, yaitu *mobile legend* yang menggunakan istilah asing. Pemainnya pun tidak hanya orang Indonesia saja, namun banyak pula orang luar Indonesia yang bermain *game online mobile legend*. Tidak semua kosa kata asing digunakan oleh pemain *game online mobile legend* di kalangan warkop Lidah Wetan, karena mereka menggunakan istilah tersebut hanya sesuai atau menirukan yang ada pada suara latar.

Ucapan Terima Kasih

1. Bapak, ibu nenek, dan kakak; yang tidak pernah putus dalam memberi doa dan semangat untuk sebuah pencapaian berharga.
2. Dosen pembimbing skripsi, Ibu Agusniar Dian Savitri; yang dengan sabar membimbing dan membenarkan setiap kesalahan.
3. Teman sebaya, Fitria Herdiana Utami, Jeanny Rahmawati, dan Lailatus Solikha Marwa Alfika, Rafli Ardiansyah, M Abdul Kharim, dan Sevi Dwi Ratnasari; yang selalu menemani, mengingat, dan membantu dalam segala urusan.
4. Teman sekelas, PC 2015; yang berhasil mengukir memori hingga enggan untuk dilupa.

Terima kasih banyak saya ucapkan. Semoga selalu diberi kesuksesan, amin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, ditemukan register berdasarkan ciri leksiko-gramatis berupa abreviasi (singkatan, akronim, penggalan, dan kontraksi), kata makian (makian berbentuk kata, makian berbentuk frasa, dan makian berbentuk klausa), kata serapan (serapan utuh dan serapan sebagian), dan kosa kata asing pada pemain *game online mobile legend* kalangan warung kopi daerah Lidah Wetan, Surabaya. Hasil penelitian tersebut disimpulkan sebagai berikut.

1. Abreviasi, terdapat empat bentuk abreviasi yang ditemukan dalam register pemain *game online*, yaitu singkatan, akronim, penggalan, dan kontraksi. Abreviasi berbentuk singkatan terdapat dalam register pemain *game online* disebabkan karena umumnya kata yang digunakan dalam berinteraksi berasal dari bahasa asing. Pemain kesulitan dalam mengucap kata asing tersebut, sehingga terbentuklah abreviasi berupa singkatan, yaitu pemain hanya mengambil huruf pertama dalam setiap kata. Abreviasi berbentuk akronim terdapat dalam register pemain *game online* disebabkan karena kebiasaan masyarakat yang lebih gemar

- menggunakan penyingkatan kata dalam berinteraksi. Mereka menganggap bahwa penyingkatan kata lebih mudah diucapkan dan dipahami. Abreviasi berbentuk penggalan terdapat dalam register pemain *game online* sama halnya dengan abreviasi berbentuk singkatan, yaitu disebabkan karena banyaknya kata asing yang bagi pemain sulit untuk diucapkan, sehingga mereka menyingkat kata tersebut dengan cara memenggal beberapa leksem dari satu kata, mereka menganggap dengan memenggal beberapa leksem dari kata tersebut akan lebih mudah diucapkan dan dipahami. Abreviasi berbentuk kontraksi terdapat dalam register pemain *game online* sama halnya dengan abreviasi berbentuk akronim, yaitu disebabkan karena kebiasaan masyarakat yang umumnya memilih bahasa yang lebih singkat, mudah diucapkan, dan dipahami. Bedanya, pola abreviasi berbentuk kontraksi yaitu dengan meringkas beberapa leksem dari beberapa kata, dan dalam register kebanyakan menggunakan bahasa daerah.
2. Kata makian, terdapat tiga kata makian, yaitu makian berbentuk kata, makian berbentuk frasa, dan makian berbentuk klausa. Makian berbentuk kata yaitu makian yang hanya terdiri dari satu kata. Makian berbentuk kata dalam register pemain *game online* kerap digunakan karena sesuai dengan kebiasaan masyarakat terutama remaja yang gemar memaki. Makian merupakan kata wajib yang harus digunakan setiap berinteraksi bagi kalangan remaja, terutama remaja yang memiliki *game online*. Dengan memaki akan memberi kepuasan tersendiri dalam melampiasikan kekalahan, maupun kemenangan ketika bermain. Makian berbentuk frasa yaitu makian yang terdiri dari dua frasa, umumnya dengan menggabungkan kata [dasar] dengan makian, dan makian dengan imbuhan [mu]. Penambahan frasa tersebut digunakan sebagai penekanan dalam memaki, selain itu, penambahan frasa juga dimaksudkan untuk menegaskan siapa yang sedang dimaki pada saat itu. Pemain *game online* biasanya menggunakan penambahan frasa dalam memaki karena tersulutnya emosi yang sangat memuncak. Makian berbentuk klausa yaitu makian yang dibentuk dengan menambahkan pronomina. Makian berbentuk klausa sama halnya dengan makian berbentuk frasa dalam register pemain *game online*, yaitu sebagai penekanan dalam memaki. Bedanya, makian berbentuk frasa belum membentuk kalimat, sedangkan makian berbentuk klausa sudah membentuk kalimat.
 3. Kata serapan dan kosa kata asing, terdapat dua bentuk kata serapan yaitu kata serapan utuh dan kata serapan sebagian. Kata serapan utuh yaitu kosa kata asing yang diserap dalam bahasa Indonesia secara utuh tanpa mengganti, merubah, atau menghapus kata baik lisan

maupun tulisan. Kata serapan sebagian yaitu kosa kata asing yang diserap dalam bahasa Indonesia dengan mengganti, merubah, atau menghapus sebagian dari kata baik secara lisan maupun tulisan. Kosa kata asing yaitu kosa kata yang berasal dari bahasa asing yang digunakan sebagai interaksi bagi masyarakat Indonesia. Kata serapan dan kosa kata asing ditemukan dalam register pemain *game online* disebabkan karena terdapat latar suara dalam aplikasi permainan yang cenderung menggunakan kosa kata asing. Pemain menirukan kata-kata tersebut sebagai interaksi dengan sesama pemain ketika bermain.

4. Konteks pemakaian, konteks pemakaian berarti pada saat apa pemain menggunakan register ketika bermain *game online*. Konteks pemakaian dapat dilihat dari mimik wajah, bahasa tubuh, dan nada suara oleh pemain ketika bermain. Selain itu, konteks pemakaian juga dapat dilihat bergantung kalimat yang diucapkan oleh pemain. Terdapat 12 konteks pemakaian register *game online* yaitu mengajak, menyatakan, meyakinkan, memuji, memanggil, merendah, menghina, mencela, membanggakan, menyesal, kesal, dan marah. Ke dua belas konteks tersebut muncul pada setiap ciri leksiko-gramatis dalam register.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar bahasa Indonesia tentang pemendekan kata yaitu tentang singkatan, akronim, penggalan, dan kontraksi. Selain itu, penelitian juga dapat membantu mengetahui bahwa interaksi yang digunakan pemain *game online* secara tidak sadar merupakan pola dari bentuk abreviasi, sehingga pembaca dapat mengetahui makna dari singkatan-singkatan, istilah-istilah kata serapan atau kosa kata asing yang digunakan oleh pemain dalam berinteraksi. Tidak semua permainan terutama permainan *online* bersifat negatif, namun bagaimana pemain bisa menyikapi secara positif bahwa dalam bermain kita juga dapat belajar, terutama dalam hal berbahasa.

Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk melakukan kajian tentang fungsi maian berdasarkan konteks pemakaian. Kata makian umumnya memang bersifat tabu, dan kurang sopan bila dikatakan, namun jika dilihat dari konteks pemakaiannya, tidak semua kata makian bersifat jelek dan menakutkan, atau bersifat negatif. Sebab, pada jaman seperti ini remaja menganggap bahwa kata makian sama dengan kata sapaan atau sebagai simbol keakraban. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, juga diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk penelitian register, abreviasi, kata makian, kata serapan, dan kosa kata asing dengan fokus permasalahan yang berbeda sehingga penelitian selanjutnya dapat melengkapi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Atmahardianto, Canggih. 2012. *Register dalam Situs Komunitas Dunia Maya Kaskus*. Surakarta: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/25660/Register-dalam-Situs-Komunitas-Dunia-Maya-Kaskus>.

[4412 BENTUK BERUNSUR MAK DALAM BAHASA JAWA SUROBOYOAN The Form of Mak nn Javanese Suroboyoan.](#)

Chaer, Abdul. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Khusus)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

Creswell, Jhon W. 2010. *Research Design "Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Diyah, Atiek Mustikawati. 2015. *Register Bahasa Transportasi (Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi)*. <http://eprints.umpo.ac.id/2004/>.

Halliday, M.A.K dan Ruqaiya. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Teks (Aspek-aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial)*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press.

Mahsum. 2005. *Metode Penelitian Bahasa "Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya"*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Muflikhah. 2015. *Register Transaksi Pedagang Buah dengan Pembelinya di Pasar Krian Sidoarjo*. Surabaya: UNESA.

Putra, Rachmad Rizki. 2013. *Bentuk dan Fungsi Kata Umpatan Pada Komunikasi di Kalangan Siswa SMA Negeri 3 Surabaya: Kajian Sosiolinguistik*. Universitas Negeri Surabaya. <http://journal.unair.ac.id/SKRIP@bentuk-dan-fungsi-kata-umpatan-article-6725-media-45-category-8.html>.

Rohbiah, Tatu Siti dkk. 2017. *Perubahan Makna Kata Serapan Bahasa Arab dalam Bahasa Inggris pada Istilah Ekonomi*. Universitas Islam Negeri Syahid Jakarta, Indonesia. https://www.researchgate.net/publication/321536488_Perubahan_Makna_Kata_Serapan_Bahasa_Arab_dalam_Bahasa_Ingggris_pada_Istilah_Ekonomi.

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sumarsono. 2012. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winiasih, Tri. 2010. *Pisuhan Dalam "Bahasa Suroboyoan" Kajian Sosiolinguistik*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. <https://www.researchgate.net/publication/32728>