

REGISTER PENGGUNA GAME DRAGON RAJA: SEA

Nur Qoyum Min Lutfi Rahayu

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: lutfirahayu464@gmail.com

Dr. Mulyono, M.Hum.

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: mulyono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas register pengguna game Dragon Raja: SEA. Penelitian ini perlu dilakukan karena adanya keunikan bahasa yang digunakan, yaitu adanya penggunaan bahasa khusus yang berbeda dengan bahasa sehari-hari dan hanya bisa dipahami oleh kelompok tersebut. Keunikan bahasa tersebut disebut ragam bahasa register. Register merupakan ragam bahasa yang digunakan oleh kelompok penutur dengan profesi serta perhatian yang sama. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bentuk, makna, serta fungsi register dalam game Dragon Raja: SEA. Melalui pendekatan kualitatif, data dikumpulkan menggunakan teknik simak libat cakap dengan teknik lanjutan menggunakan teknik catat dan teknik rekam. Sumber data penelitian ini adalah ujaran pemain game Dragon Raja: SEA. Data yang terkumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang ditemukan yaitu, 1) bentuk, yang dikelompokkan menjadi a) kata; b) frasa; dan c) abreviasi, 2) makna, dan 3) fungsi, yang meliputi a) mempermudah komunikasi; b) mengakrabkan diri; c) meringkas komando; d) memberikan kritikan atau hinaan; serta e) memberikan pujian.

Kata Kunci: register, bahasa khusus, pengguna *game*.

Abstract

This research discusses the registers of Dragon Raja: SEA game users. This research needs to be done because of the uniqueness of the language used, namely the use of a special language that is different from everyday language and can only be understood by the group. The uniqueness of this language is called the register language variety. Register is a variety of languages used by groups of speakers with the same profession and concern. The purpose of this study was to analyze the form, meaning, and function of registers in the game Dragon Raja: SEA. Through a qualitative approach, the data were collected using the engaging listening technique proficiently with advanced techniques using note-taking techniques and recording techniques. The data source of this research is the utterances of Dragon Raja: SEA game players. The collected data were then analyzed using a qualitative descriptive method. The results found were 1) forms, were grouped into a) words; b) phrases; and c) abbreviation, 2) meaning, and 3) functions, which include a) facilitate communication; b) familiarize oneself; c) summarize command; d) criticizing or insulting; and e) give praise.

Keywords: registers, special language, game users.

PENDAHULUAN

Di zaman yang semakin modern ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi mulai menjadi sarana dasar manusia dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan teknologi sebagai sarana hiburan, misalnya bermain *game online*. Menurut Januar dan Turmuzdi (2006:52), *game online* merupakan permainan komputer yang memungkinkan untuk dimainkan oleh beberapa pemain dengan menggunakan jaringan komputer. Game online berbasis teks grafis game dapat menggabungkan kompleks dan dunia maya yang dihuni oleh banyak pemain yang digunakan dalam waktu yang bersamaan

(Surbakti, 2017). Bermain *game online* itu sendiri merupakan kegiatan yang sudah sangat lazim dilakukan. Bahkan penggunaan *game online* sekarang sudah tidak terbatas oleh waktu maupun tempat sehingga membuat *game online* semakin populer di kalangan remaja.

Dragon Raja: SEA merupakan *game* berbasis *online* dengan genre MMORPG atau *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Menurut Sagara dan Masykur (2018:419), genre *game* ini adalah permainan yang apabila semakin lama permainan dilakukan maka semakin kuat karakter pemain tersebut. Permainan *game* ini dilakukan dengan mencari *experience* dan perlengkapan bertempur untuk memerkuat karakter. Pemain memerankan suatu peran dan mereka dapat

melaksanakan beberapa aktivitas secara maya, seperti menyelesaikan misi, bertarung baik dengan NPC atau pemain lain, berdagang, dan aktivitas lain bersama pemain lain yang disambungkan melalui sambungan internet atau LAN. Sebagai *game online* yang dapat menghubungkan banyak orang melalui jaringan internet, *game* ini lebih umum dilakukan secara bertim atau dalam suatu kelompok sosial yang lebih besar.

Game Dragon Daja: SEA terhimpun dalam *server South East Asia* atau lebih dikenal dengan SEA. Server ini diisi oleh pemain *game* yang berasal dari segala penjuru Asia Tenggara, seperti Indonesia, Malaysia, Vietnam, Thailand, Filipina, dan lain-lain. Mereka berkumpul dalam satu lingkungan maya dan saling berinteraksi atau melakukan kerja sama. Sebagai *game online multiplayer* yang dimainkan oleh lebih dari satu orang pemain, tentunya dibutuhkan komunikasi yang dijalin oleh sesama pemain *game*. Komunikasi merupakan suatu elemen penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi dalam *game* Dragon Raja: SEA difasilitasi dengan fitur yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara lisan dan secara tulis. Komunikasi secara tulis dapat dilakukan dengan mengirimkan pesan teks kepada perorangan, kelompok tim melalui *chat* tim, kepada kelompok sosial melalui *chat club*, atau kelompok yang besar melalui *chat world*. Serta komunikasi secara lisan dapat dilakukan dengan bergabung dalam fitur *voice chat* yang dapat didengarkan dalam lingkup tim atau kelompok sosial seperti *club*. Dengan adanya fitur tersebut, pemain dapat menjalin suatu komunikasi untuk saling bekerja sama, memberikan instruksi, dan sekedar menjalin interaksi santai atau saling berbagi informasi.

Dalam berkomunikasi, tentunya manusia perlu menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi. Hal itu sejalan dengan pendapat Setiyadi (2009:170), yang mengatakan bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai sarana berkomunikasi. Tanpa adanya bahasa maka tidak ada komunikasi yang dapat terjalin. Bahasa dapat digunakan untuk mewujudkan berbagai ekspresi yang dimiliki manusia, seperti marah, gembira, sedih, dan lain sebagainya (Mulyono, 2020:975). Menurut Inderasari dan Oktavia (2018:161), bahasa itu sendiri memiliki dua aspek mendasar, yaitu bentuk dan makna. Bentuk bahasa dapat berupa struktur, tulisan, maupun bunyi. Dan makna dapat berupa makna secara leksikal, fungsional, atau struktural. Menurut Nababan (1993:13), bahasa berdasarkan bentuk dan makna menunjukkan perbedaan yang besar atau kecil dalam pengungkapannya. Berkaitan dengan itu, jika diperhatikan lebih jauh bahasa memiliki bentuk dan makna yang berbeda antara ragam bahasa satu dengan

ragam bahasa lainnya. Perbedaan bentuk atau makna ragam bahasa ini disebut sebagai variasi bahasa.

Variasi bahasa merupakan jenis bahasa berdasarkan pemakaiannya, yang dikaitkan dengan fungsi dan kondisi saat tindak komunikasi tersebut berlangsung (Inderasari et al., 2020:49). Variasi bahasa disebabkan karena penutur bahasa meskipun berada dalam suatu masyarakat tutur, penutur tidak berasal dari kumpulan manusia yang homogen. Menurut Ferguson dan Gumperz, pola bicara manusia yang homogen memiliki elemen yang besar dan apabila diproses secara semantik yang luas berfungsi dalam konteks pembicaraan yang normal (Pateda, 2015:61). Oleh karena itu, wujud bahasa yang konkret atau parole menjadi beragam. Namun, terjadinya variasi bahasa ini tidak hanya disebabkan karena penutur yang tidak homogen, tapi juga disebabkan oleh interaksi sosial yang dilakukan penutur juga beragam. Pilihan bahasa dalam masyarakat multikultural dipengaruhi oleh faktor sosial tertentu, misalnya faktor lawan bicara, kondisi sosial tempat komunikasi berlangsung, dan faktor lain seperti fungsi dan topik apa yang dibicarakan (Budiansa, 2017:380). Maka sebab itu, setiap interaksi sosial yang dilakukan oleh suatu masyarakat tutur pasti membutuhkan atau menyebabkan keberagaman bahasa. Keberagaman tersebut semakin bertambah banyak apabila bahasa digunakan oleh penutur berjumlah sangat banyak dan mencakup wilayah yang luas. Keberagaman bahasa ini kemudian menghasilkan ragam bahasa yang disebutkan dalam istilah yang berbeda-beda.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, penggunaan bahasa dalam lingkup *game* Dragon Raja: SEA berbeda dengan lingkup bahasa lainnya. Terdapat keunikan bahasa yang digunakan oleh para pemain *game* dalam berkomunikasi. Menurut Inderasari et al. (2020:48), tuturan yang digunakan oleh penutur dalam *game* dimaksudkan untuk menyampaikan ekspresi kepada mitra tutur sesama pemain *game*. Wujud tuturan yang digunakan biasanya merupakan bahasa khusus. Perbedaan bentuk bahasa inilah yang kemudian memunculkan suatu ragam bahasa. Dalam hal ini, bahasa yang digunakan oleh pemain *game* dalam *game* Dragon Raja: SEA merupakan wujud ragam bahasa register. Hal ini disebabkan karena ujaran tersebut hanya digunakan oleh penutur dari komunitas tersebut dan hanya dapat dipahami oleh komunitas tersebut pula.

Menurut Chaer dan Agustina (2014:69), register lazim disebut sebagai variasi bahasa berdasarkan fungsinya. Register merupakan ragam bahasa berdasarkan pemakaian dari bahasa tersebut (Alwasilah, 1993:53). Register bahasa merupakan varian bahasa yang digunakan oleh kelompok penutur dengan profesi serta perhatian yang sama. Register dapat berupa suatu kosakata khusus yang berkaitan dengan pekerjaan

tertentu (Pramitasari, 2014:111). Bahasa register antara kelompok satu dapat dibedakan dengan kelompok lainnya (Hadi, 2017:28). Misalnya saja, bahasa register pemain *game* berbeda dengan bahasa register supir bus. Dalam bahasa *game* terdapat kata khusus seperti *buff*, *spawn*, dan *hode*. Kata tersebut tidak ada dan tidak dapat dipahami oleh supir bus karena keduanya melakukan pekerjaan atau aktivitas yang berbeda.

Register juga merupakan suatu konsep semantik yang secara khusus dihubungkan dengan medan, pelibat, dan sarana (Norcholifah & Oktavia, 2019:2). Setiap tanda bahasa secara mendasar pasti memiliki makna (Rahman et al., 2019:131). Register memiliki ciri-ciri yang secara tidak langsung menyatakan makna. Ciri-ciri tersebut meliputi leksikogramatis, penanda fonologis sebagai penanda register yang dimaksud, penunjuk berupa kata tertentu, pola sintaksis dan retorika tertentu, penanda gramatis tertentu, penggunaan istilah, idiom, dan pemilihan gaya bahasa (Luthfiyanti & Kasnilawati, 2018:79). Keseluruhan makna dalam register dapat tetap atau kecil (Halliday, 1992: 53). Menurut Inderasari (Inderasari et al., 2020:49), seiring berkembangnya waktu, register mengalami perkembangan baik dari kosakatanya, cara pengungkapan, maupun maknanya. Register pada kelompok tertentu digunakan untuk komunikasi yang lebih cepat dan efisien, yang kemudian memunculkan bahasa khusus pada kelompok tersebut. Adapun tujuan diciptakannya register salah satunya untuk terciptanya komunikasi yang lebih efektif. Maksudnya adalah penutur dapat menyampaikan informasi dengan baik tanpa harus membuang banyak waktu dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami.

Berkaitan dengan tujuan terciptanya register, adapun pendapat dari Inderasari *et. al* (2020:49), fungsi register dibagi menjadi a) fungsi instrumental atau orientasi bahasa pada lawan tutur. Maksudnya, bahasa digunakan supaya lawan tutur bertindak sesuai dengan yang dituturkan oleh penutur; b) fungsi interaksi atau orientasi bahasa pada kontak pelaku komunikasi. Maksudnya, bahasa berfungsi untuk menjalin hubungan persahabatan atau solidaritas sosial; c) fungsi personal atau orientasi bahasa pada penutur. Maksudnya, bahasa berfungsi untuk menyatukan sesuatu yang pribadi; d) fungsi heuristik atau bahasa yang mengandung unsur meminta, menurut, atau menjawab suatu masalah; e) fungsi imajinasi atau orientasi bahasa pada amanat atau maksud yang ingin disampaikan penutur; dan f) fungsi informasi atau bahasa sebagai sarana penyampaian informasi.

Bentuk bahasa register dalam *game* Dragon Raja: SEA dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu kata, frasa, dan abresiasi. Menurut Susandhika *et. al.* (2016:21) kategori sintaksis merupakan jenis kata atau frasa yang mengisi fungsi subjek, predikat objek, komplemen, dan

keterangan. Kategori utamanya dibedakan menjadi nomina, verba, dan ajektiva. Contoh bentuk bahasa register dalam *game* Dragon Raja: SEA misalnya 1) kata, kelas kata terbuka dibagi menjadi nomina, verba, dan ajektiva (2015:65). Contohnya nomina ‘*hode*’ yang maknanya adalah ‘pemain yang memainkan karakter *game* yang berlawanan dengan jenis kelamin asli pemain’; 2) frasa, berdasarkan kategorinya frasa dibedakan menjadi frasa nomina, frasa verba, dan frasa ajektiva (Chaer, 2015:120). Contohnya frasa ajektiva ‘*farming monster*’ yang maknanya adalah ‘tindakan membunuh monster secara berulang-ulang untuk mendapatkan exp atau *equipment*’; dan 3) abreviasi, yang dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu penyingkatan; akronimi, kontraksi, pemenggalan, dan lambang huruf (Hermawan et al., 2020:10-11). Contohnya kata ‘NPC’ merupakan penyingkatan dari kata ‘*Non Player Character*’ yang maknanya adalah ‘karakter yang digerakkan oleh komputer. Biasanya memiliki peran tertentu untuk memeriahkan *game* serta memberikan quest kepada pemain’.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat ditemukan bahwa permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk, makna, serta fungsi register pengguna *game* Dragon Raja: SEA. Penelitian ini perlu dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui bentuk dan fungsi register pengguna *game online* Dragon Raja: SEA serta memaknai istilah-istilah dalam komunitas *game online* yang hanya dapat dipahami oleh orang-orang dari dalam kelompok tersebut.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan metode simak. Menurut Sugiyono (2008:8) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dalam meneliti sampel atau populasi khusus, pengumpulan data dengan instrument penelitian, dan analisis data bersifat kualitatif. Menurut Mahsun (2014:92), metode simak merupakan metode yang dalam memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Metode simak digunakan ketika peneliti sedang meneliti serta menyimak penggunaan bahasa register pemain *game* Dragon Raja: SEA dengan sesama pemain *game online*.

Data yang dicari bersumber pada pemain *game* Dragon Raja: SEA dalam bentuk kalimat yang mengandung register berupa kata, frasa, atau abreviasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik simak libat cakap (SLC) dan teknik lanjutan menggunakan teknik rekam dan catat. Metode analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan tahap penelitian 1) mentranskrip data dalam bentuk tulisan serta mencatat data tulis yang

akan dianalisis, 2) menganalisis penggunaan bahasa pemain game Dragon Raja: SEA dengan menggunakan teori variasi bahasa register.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam *game online* Dragon Raja: SEA, ditemukan istilah-istilah register yang digunakan oleh antar pemain *game* untuk saling berkomunikasi. Istilah tersebut merupakan bahasa yang unik dan dalam pemahamannya hanya dapat dipahami oleh penutur dari kelompok tersebut. Bentuk register yang ditemukan terdiri dari kata, frasa, dan abreviasi.

A. Bentuk Linguistik Bahasa Register

Bentuk linguistik bahasa register pengguna *game online* Dragon Raja: SEA dibedakan menjadi tiga, yaitu kata, frasa, dan abreviasi.

a. Bentuk Register berdasarkan Satuan Lingual Kata

Menurut Chaer (2015:38), kata merupakan satuan terkecil dalam tataran sintaksis. Kata yang termasuk dalam kelas kata terbuka dibedakan menjadi nomina, verba, dan ajektiva.

1. Nomina

Menurut Kridaklaksana (2011:163) nomina merupakan kelas kata yang berfungsi sebagai objek ataupun subjek dari klausa. Nomina biasanya berupa kata benda, orang, atau hal lain yang dibendakan.

Tabel 1. Nomina

No.	Kalimat	Nomina
1.	Ada party yakuza ngga?	Party
2.	Buff jangan lupa	Buff
3.	Equipment alat musik itu cuma bisa ambil satu kali ya	Equipment

Party pada data (1) merupakan kata berkategori nomina yang memiliki komponen makna (+perkumpulan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *party* pada kalimat ‘ada *party* yakuza ngga?’ merupakan kata benda yang menduduki fungsi subjek. Selain itu, kata *party* tidak dapat didahului oleh adverba derajat tidak, contohnya ‘tidak *party*’. Namun dapat didahului oleh adverba jumlah, contohnya ‘satu *party*’

Buff pada data (2) merupakan kata berkategori nomina yang memiliki komponen makna (+peralatan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *buff* pada kalimat ‘*buff* jangan lupa’ merupakan kata benda yang menduduki fungsi subjek. Selain itu, kata *buff* tidak dapat didahului oleh adverba derajat tidak, contohnya ‘tidak *buff*’. Namun dapat didahului oleh adverba jumlah, contohnya ‘satu *buff*’.

Equipment pada data (3) merupakan kata berkategori nomina yang memiliki komponen makna

(+perlengkapan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *equipment* pada kalimat ‘*equipment* alat musik itu cuma bisa ambil satu kali ya’ merupakan kata benda yang menduduki fungsi subjek. Selain itu, kata *equipment* tidak dapat didahului oleh adverba derajat tidak, contohnya ‘tidak *equipment*’. Namun dapat didahului oleh adverba jumlah, contohnya ‘satu *equipment*’

2. Verba

Menurut Kridaklaksana (2011:254) verba merupakan kelas kata yang berfungsi sebagai predikat. Dalam semantik, sebagian besar verba yang mewakili kata yang menyatakan perbuatan, keadaan, atau proses.

Tabel 2. Verba

No.	Kalimat	Nomina
4.	Aku tadi kill 3 seengganya	Kill
5.	Whale nya nunggu kita spawn di portal tengah atas bawah	Spawn
6.	Semangat leveling kawan-kawan	Leveling

Kill pada data (4) merupakan kata berkategori verba yang memiliki komponen makna (+tindakan menyerang). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *kill* pada kalimat ‘aku tadi *kill* 3 seengganya’ merupakan kata kerja yang menduduki fungsi predikat. Selain itu, kata *kill* tidak dapat didampingi adverba derajat, contohnya ‘paling *kill*’. Namun dapat didampingi adverba frekuensi, contohnya ‘sering *kill*’.

Spawn pada data (5) merupakan kata berkategori verba yang memiliki komponen makna (+tindakan muncul). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *spawn* pada kalimat ‘Whale nya nunggu kita *spawn* di portal tengah atas bawah’ merupakan kata kerja yang menduduki fungsi predikat. Selain itu, kata *spawn* tidak dapat didampingi adverba derajat, contohnya ‘paling *spawn*’. Namun dapat didampingi adverba frekuensi, contohnya ‘sering *spawn*’

Leveling pada data (6) merupakan kata berkategori verba yang memiliki komponen makna (+tindakan meningkatkan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *leveling* pada kalimat ‘semangat *leveling* kawan-kawan’ merupakan kata kerja yang menduduki fungsi predikat. Selain itu, kata *leveling* tidak dapat didampingi adverba derajat, contohnya ‘paling *leveling*’. Namun dapat didampingi adverba frekuensi, contohnya ‘sering *leveling*’

3. Ajektiva

Menurut Kridaklaksana (2011:4) ajektiva merupakan kata yang menerangkan kata benda.

Tabel 3. Ajektiva

No.	Kalimat	Ajektiva
7.	Core kaya gitu pasti keras banget	Keras
8.	Wangi nih tangannya	Wangi
9.	Ga ngotak level cuma 107 tapi sakit banget	Sakit

Keras pada data (7) merupakan kata berkategori ajektiva yang memiliki komponen makna (+sifat). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *keras* pada kalimat ‘core kaya gitu pasti *keras* banget’ merupakan kata sifat yang menerangkan kata benda, yaitu *core*. Selain itu, kata *keras* tidak dapat diberi adverba kala hendak, contohnya ‘hendak *keras*’. Namun dapat didampingi adverba derajat, contohnya ‘cukup *keras*’.

Wangi pada data (8) merupakan kata berkategori ajektiva yang memiliki komponen makna (+sifat). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *wangi* pada kalimat ‘*wangi* nih tangannya’ merupakan kata sifat yang menjelaskan kata benda, yaitu *tangan*. Selain itu, kata *wangi* tidak dapat diberi adverba kala hendak, contohnya ‘hendak *wangi*’. Namun dapat didampingi adverba derajat, contohnya ‘cukup *wangi*’.

Sakit pada data (9) merupakan kata berkategori ajektiva yang memiliki komponen makna (+keadaan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *sakit* pada kalimat ‘ga ngotak level cuma 107 tapi *sakit* banget’ merupakan kata sifat yang menjelaskan kata orang ‘(karakter) level 107’. Selain itu, kata *sakit* tidak dapat diberi adverba kala hendak, contohnya ‘hendak *sakit*’. Namun dapat didampingi adverba derajat, contohnya ‘cukup *sakit*’.

b. Bentuk Register berdasarkan Satuan Lingual Frasa

Menurut Noortyani (2017:12), frasa merupakan satuan gramatik yang terdiri dari dua kata atau lebih yang menduduki salah satu fungsi dalam klausa. Menurut Chaer (2015:39), dalam mengisi fungsi sintaksis, frasa digolongkan menjadi beberapa kategori. Yang pertama adalah frasa nominal yang mengisi fungsi subjek dan objek. Yang kedua adalah frasa verbal yang mengisi fungsi predikat. Yang ketiga adalah frasa ajektiva yang mengisi fungsi predikat

1. Frasa Nomina

Frasa nomina atau FN merupakan jenis frasa yang menduduki fungsi subjek atau objek dalam suatu klausa.

Tabel 4. Frasa Nomina

No.	Kalimat	Nomina
10.	Halah paling iklan manual	Iklan manual
11.	Suka insecure lawan server muda . Semangatnya muda juga	Server muda
12.	Aku liat pro player gitu di rank	Pro player

banyakan deff.

Iklan Manual pada data (10) merupakan frasa nomina dengan makna gramatikal (+hasil) yang disusun dengan nomina pertama memiliki komponen makna (+benda) dan nomina kedua memiliki komponen makna (+keadaan). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *iklan manual* pada kalimat ‘halah paling *iklan manual*’ merupakan frasa nomina yang menduduki fungsi subjek. Selain itu, frasa *iklan manual* tidak dapat didahului adverba negasi tidak, contohnya ‘tidak *iklan manual*’. Namun dapat didampingi adverba negasi jumlah, contohnya ‘satu *iklan manual*’.

Server muda pada data (11) merupakan frasa nomina dengan makna gramatikal (+usia benda) yang disusun dengan nomina pertama memiliki komponen makna (+benda) dan nomina kedua memiliki komponen makna (+usia). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *server muda* pada kalimat ‘Suka insecure lawan *server muda*’ merupakan frasa nomina yang menduduki fungsi subjek. Selain itu, frasa *server muda* tidak dapat didahului adverba negasi tidak, contohnya ‘tidak *server muda*’. Namun dapat didampingi adverba negasi jumlah, contohnya ‘satu *server muda*’.

Pro player pada data (12) merupakan frasa nomina dengan makna gramatikal (+derajat) yang disusun dengan nomina pertama memiliki komponen makna (+derajat) dan nomina kedua memiliki komponen makna (+insan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *pro player* pada kalimat ‘aku liat *pro player* gitu di rank banyakan deff’ merupakan frasa nomina yang menduduki fungsi subjek. Selain itu, frasa *pro player* tidak dapat didahului adverba negasi tidak, contohnya ‘tidak *pro player*’. Namun dapat didampingi adverba negasi jumlah, contohnya ‘seorang *pro player*’.

2. Frasa Verba

Frasa verbal atau FV merupakan jenis frasa yang menduduki fungsi predikat dalam suatu klausa.

Tabel 5. Frasa Verba

No.	Kalimat	Verba
13.	Dia multi hit bisa ngetrigger MS juga kalo MS gede.	Triger MS
14.	Coba ambil deep talent yang kalo kena cc bisa reduce damage	Reduce damage
15.	Mid terus spam skill guys	Spam skill

Triger MS pada data (13) merupakan frasa verba dengan makna gramatikal (+menimbulkan) yang disusun dengan verba pertama memiliki komponen makna (+tindakan) dan verba kedua memiliki komponen makna (+benda). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *trigger ms* pada kalimat ‘dia multi hit bisa *ngetrigger MS* juga’.

kalo MS gede' merupakan frasa verba yang menduduki fungsi predikat. Frasa *trigger MS* tidak dapat didampingi adverba derajat, contoh 'paling trigger MS'. Namun dapat didampingi adverba negasi tidak, contohnya 'tidak trigger MS'.

Reduce damage pada data (14) merupakan frasa verba dengan makna gramatikal (+mengurangi) yang disusun dengan verba pertama memiliki komponen makna (+tindakan) dan verba kedua memiliki komponen makna (+akibat). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *reduce damage* pada kalimat 'coba ambil deep talent yang kalo kena cc bisa *reduce damage*' merupakan frasa verba yang menduduki fungsi predikat. Selain itu, frasa *reduce damage* tidak dapat didampingi adverba derajat, contohnya 'paling reduce damage'. Namun dapat didampingi adverba negasi tidak, contohnya 'tidak reduce damage'.

Spam skill pada data (15) merupakan frasa verba dengan makna gramatikal (+tindakan) yang disusun dengan verba pertama memiliki komponen makna (+tindakan) dan verba kedua memiliki komponen makna (+tindakan). Hal ini dapat dibuktikan dengan kata *spam skill* pada kalimat 'mid terus *spam skill* guys' merupakan frasa verba yang menduduki fungsi predikat. Selain itu, frasa *spam kill* tidak dapat didampingi adverba derajat, contohnya 'paling spam kill'. Namun dapat didampingi adverba negasi tidak, contohnya 'tidak spam kill'.

3. Frasa Ajektiva

Frasa ajektiva atau FA merupakan jenis frasa yang menduduki fungsi predikat dalam suatu klausa ajektival.

Tabel 6. Frasa Ajektiva

No.	Kalimat	Ajektiva
16.	Mending lari-larian aja sambil nunggu hpnya penuh	Hp penuh
17.	Badutnya harus distuckin dulu biar free hit	Free hit
18.	Si gen slow hand anying	Slow hand

HP penuh pada data (16) merupakan frasa ajektiva dengan makna gramatikal (+keadaan) yang disusun dengan ajektiva pertama memiliki komponen makna (+benda) dan ajektiva kedua memiliki komponen makna (+keadaan). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *HP penuh* dalam kalimat 'mending lari-larian aja sambil nunggu *hpnya penuh*' menduduki fungsi komplemen dalam internal predikat 'nunggu HP penuh'. Selain itu, frasa *HP penuh* tidak dapat diberi adverba kala hendak, contohnya 'hendak HP penuh'. Namun dapat didampingi adverba kepastian, contohnya 'pasti HP penuh'.

Free hit pada data (17) merupakan frasa ajektiva dengan makna gramatikal (+cara) yang disusun dengan ajektiva pertama memiliki komponen makna (+cara) dan

ajektiva kedua memiliki komponen makna (+tindakan). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *free hit* dalam kalimat 'Badutnya harus distuckin dulu biar *free hit*' menduduki fungsi komplemen dalam internal predikat 'distuckin dulu biar *free hit*'. Selain itu, frasa *free hit* tidak dapat diberi adverba kala hendak, contohnya 'hendak *free hit*', frasa *free hit* dapat didampingi adverba kepastian, contohnya 'pasti *free hit*'.

Slow hand pada data (18) merupakan frasa ajektiva dengan makna gramatikal (+kemampuan) yang disusun dengan ajektiva pertama memiliki komponen makna (+cara melakukan) dan ajektiva kedua memiliki komponen makna (+tindakan). Hal ini dapat dibuktikan dengan frasa *slow hand* dalam kalimat 'si gen *slow hand* anying' menduduki fungsi predikat. Selain itu, frasa *slow hand* tidak dapat diberi adverba kala hendak contohnya 'hendak *slow hand*'. Namun dapat didampingi adverba kepastian, contohnya 'pasti *slow hand*'.

c. Bentuk Register berdasarkan Satuan Lingual Abreviasi

Menurut Kridaklaksana (2011:1) abreviasi merupakan suatu proses morfologis yang terdiri atas pemenggalan satu leksem, beberapa leksem, atau kombinasi suatu leksem, yang dari pemenggalan tersebut akan menyipatakan bentuk baru berstatus kata. Abreviasi ini terdiri dari penyingkatan, akronimi, kontraksi, pemenggalan, dan lambang huruf.

1. Penyingkatan

Menurut Kridaklaksana (2011:186) penyingkatan merupakan suatu hasil dari proses pemendekan yang berbentuk huruf atau gabungan huruf, yang dieja huruf demi huruf, baik menggunakan huruf kapital maupun huruf kecil.

Tabel 7. Abreviasi Penyingkatan

No.	Kalimat	Penyingkatan
19.	Jadi OP royal fire	OP
20.	Ga guna amat CS	CS

OP pada data (19) merupakan abreviasi bentuk penyingkatan dari 'Over Power'. Proses pemendekannya adalah dengan melepasakan konsonan {v, r} dan vokal {o, e} pada suku pertama menjadi singkatan 'O'. Melepasakan konsonan {w, r} dan vokal {o, e} pada suku kedua menjadi singkatan 'P'.

CS pada data (20) merupakan abreviasi bentuk penyingkatan dari 'Cross Server'. Proses pemendekannya adalah dengan melepasakan konsonan {r, s} dan vokal {o} pada suku pertama menjadi singkatan 'C'. Melepasakan konsonan {r, v} dan vokal {e,} pada suku kedua menjadi singkatan 'S'.

2. Akronimi

Menurut Kridaklaksana (2011:5) akronimi merupakan proses pemendekan yang berbentuk gabungan huruf maupun gabungan suku kata atau bagian kata yang lain, yang ditulis dan dilafalkan sebagai suatu kata yang dapat memenuhi kaidah fontaktik suatu bahasa.

Tabel 8. Abreviasi Akronimi

No.	Kalimat	Akronimi
21.	Banyak exp banyak reward di gereja	Exp /ekspi/

Exp pada data (21) atau secara fonotaktik {ekspi} merupakan abreviasi bentuk akronimi dari 'Experience'. Proses pemendekannya adalah dengan melepasakan konsonan {r, n, c} dan vokal {I, e} pada suku pertama menjadi akronim 'Exp'.

3. Kontraksi

Menurut Kridaklaksana (2011:135) kontraksi merupakan suatu proses pemendekan yang berbentuk ringkasan suatu leksem dasar atau gabungan dari suatu leksem.

Tabel 9. Abreviasi Kontraksi

No.	Kalimat	Kontraksi
22.	Saya relog dulu teman-teman	Relog
23.	Nerro noh tiap es sama dia mukill banget	Mukill

Relog pada data (22) merupakan abreviasi bentuk kontraksii dari 'Re Login'. Proses pemendekannya adalah dengan mengekalkan konsonan {r} dan vokal {e} pada suku pertama. Mengekalkan konsonan {l, g} dan vokal {o} serta konsonan {n} dan vokal {i} pada suku kedua dilepasakan

Mukill pada data (23) merupakan abreviasi bentuk kontraksii dari 'Muka Kill. Proses pemendekannya adalah dengan mengekalkan konsonan {m} dan vokal {u} serta konsonan {k} dan vokal {u} pada suku pertama dikekalkan. Mengekalkan konsonan {k, l} dan vokal {i} pada suku kedua.

4. Pemenggalan

Menurut Kridaklaksana (2011:178) pemenggalan merupakan suatu proses pemendekan kata yang diambil dari penggalan salah satu bagian dari suatu leksem.

Tabel 10. Abreviasi Pemenggalan

No.	Kalimat	Pemenggalan
24.	INT kalau mau ganti fighter bakalan berubah jadi STR	INT
25.	kan?	STR

INT pada data (24) merupakan abreviasi bentuk pemenggalan dari 'Intelegent'. Proses pemendekannya adalah dengan memenggal tiga huruf pertama dari 'intelegent' menjadi 'INT'

STR pada data (25) merupakan abreviasi bentuk pemenggalan dari 'Strength'. Proses pemendekannya adalah dengan memenggal tiga huruf pertama dari 'strength' menjadi 'STR'

5. Lambang huruf

Menurut Kridaklaksana (2011:139) lambang huruf merupakan suatu proses pemendekan kata yang terdiri atas satu huruf atau lebih yang merupakan gambaran dari suatu konsep dasar, kuantitas, atau unsur. Disebut sebagai lambang karena tidak adanya asosiasi antara bentuk dan kepanjangan dalam pengembangan lambang huruf tersebut.

Tabel 11. Abreviasi Lambang Huruf

No.	Kalimat	Lambang Huruf
26.	Kita masih bersyukur belum merge dengan s43	S43

S43 pada data (26) merupakan abreviasi bentuk lambang huruf dari 'server 43. Proses pemendekannya adalah kata server dilambangkan dengan huruf 's' serta angka yang mengikutinya menunjukkan urutan server dibuat. Jadi S43 melambangkan server ke-43.

B. Makna Bahasa Register

Menurut Abdul Chaer (1990:116), makna merupakan konsep, pengertian, ide, atau gagasan yang terkandung dalam ujaran.

a. Makna Penggunaan Bahasa Register Bentuk Kata

Supir pada data (1) merupakan register nomina dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata supir memiliki arti 'pemain yang memimpin tim dan menggerakkan seluruh anggota tim dalam melakukan suatu misi'. Kata tersebut dapat dihubungkan dengan kegiatan supir yang membawa penumpang. Supir akan mengemudikan kendaraan ke tempat yang dituju oleh supir, serta penumpang hanya diam mengikuti kemana supir membawa kendaraannya. Hal itu berkaitan dengan peran pemimpin tim yang memiliki otoritas untuk membuat seluruh anggota timnya mengikuti setiap gerakan yang dilakukan. Sehingga, kemanapun pemimpin tim pergi, anggotanya akan secara otomattis mengikuti pemimpi tim.

Hode pada data (2) merupakan register nomina yang tidak diketahui dari bahasa apa. Namun, istilah hode diambil dari nama monters cacing yang menyerupai alat

kelamin laki-laki dan muncul dari dalam tanah dalam game Ragnarok. Dalam game Dragon Raja, kata hode memiliki arti 'pemain yang memainkan karakter game yang berlawanan dengan jenis kelamin asli pemain'. Kata tersebut dapat diambil karena kebanyakan pemain hode merupakan laki-laki yang menyamar sebagai perempuan, sehingga bentuk monster Hode yang mirip kelamin laki-laki menjadi sebutan pemain yang menyamar sebagai lawan jenis.

Iklan pada data (3) merupakan register nomina dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata iklan memiliki arti 'keadaan dimana pemain mendapatkan item langka, yang kemudian diumumkan oleh sistem sehingga pemain lain dapat mengetahuinya'. Kata tersebut diambil karena pemberitahuan dapatnya item langka tersebut sama seperti iklan, yaitu masyarakat dalam game dapat mengetahui bahwa seseorang mendapatkan item langka dari pemberitahuan dari sistem, *club*, maupun tim.

Gacha pada data (4) merupakan register verba dari bahasa Jepang. Dalam game Dragon Raja, kata gacha memiliki arti 'undian yang dilakukan di dalam game untuk mendapatkan item, equiement, aksesoris, dan lain-lain secara acak'. Kata tersebut dapat dihubungkan dengan nama mesin boneka yang dalam mendapatkannya harus membayar terlebih dahulu yang bernama Gacha.

Gendong pada data (5) merupakan register verba dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata gendong memiliki arti 'istilah yang digunakan dimana pemain bermain dengan kemampuan yang bagus membantu pemain lain meraih kemenangan'. Kata tersebut dapat dihubungkan dengan makna kata *gendong* yang berarti mendukung di belakang pinggang. Pemain yang kuat diibaratkan sedang menggendong pemain yang lemah supaya dapat berjalan.

Roaming pada data (6) merupakan register verba dari bahasa Inggris. Dalam game Dragon Raja, kata roaming memiliki arti 'teknik bermain dengan melakukan perpindahan dari tempat ke tempat lain untuk tujuan membantu teman satu tim'. Kata ini diambil dari kata *roaming* artinya adalah menjelajah, yang diubungkan dengan kegiatan roaming yang menjelajah seluruh map untuk membantu teman satu tim yang kesulitan.

Keras pada data (7) merupakan register ajektiva dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata keras memiliki arti 'sebutan untuk pemain yang susah untuk dibunuh'. Kata tersebut berasal dari kata keras berarti padat kuat, tidak mudah berubah bentuk, atau tidak mudah pecah. Kata keras dihubungkan dengan pertahanan yang kuat atau poin HP yang tidak mudah dihabiskan.

Beban pada data (8) merupakan register ajektiva dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata beban memiliki arti 'sebutan untuk pemain yang menyusahkan

tim'. Kata tersebut berasal dari kata *beban* yang berarti sesuatu yang berat dan sukar ditanggung. Kata beban dihubungkan dengan pemain yang menjadi beban berat yang harus ditanggung oleh anggota tim lainnya, sehingga mereka mengalami kesusahan.

Wangi pada data (9) merupakan register ajektiva dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata wangi memiliki arti 'sebutan untuk pemain yang beruntung dan mendapatkan drop item yang bagus'. Dalam bahasa Indonesia, kata *wangi* artinya adalah berbau harum. Harum dapat diartikan sebagai keberuntungan. Sehingga, orang yang wangi tau harum akan selalu mendapatkan keberuntungan.

b. Makna Penggunaan Bahasa Register Bentuk Frasa

Iklan Manual pada data (10) merupakan register frase nomina. Kata pertama dan kedua dari bahasa Indonesia, yaitu iklan yang artinya pemberitahuan mengenai barang atau produk kepada khalayak ramai. Dalam game Dragon Raja, kata iklan manual memiliki arti 'keadaan dimana pemain mendapatkan item langka dengan menukarkan poin tertentu kepada NPC'. Kata ini asalnya seperti sama seperti kata iklan sebelumnya. Bedanya, iklan manual didapatkan secara sengaja.

Anak GM pada data (11) merupakan register frase nomina. Kata pertama dari bahasa Indonesia. Serta kata kedua merupakan penyingkatan dari *Game Master* dari bahasa Inggris yang artinya moderator permainan. Dalam game Dragon Raja, kata anak GM memiliki arti 'julukan yang ditunjukkan untuk pemain yang beruntung dan sering mendapatkan drop item bagus atau langka'. Kata tersebut berasal dari perandaian adanya keistimewaan yang menyebabkan pemain sering mendapatkan keberuntungan.

Cross server pada data (12) merupakan register frase nomina. Kata pertama dari bahasa Inggris yang artinya melintasi. Serta kata kedua dari bahasa Inggris yang artinya wadah penghidang. Dalam game Dragon Raja, kata cross server memiliki arti 'keadaan dimana pemain dari server yang berbeda dapat bertemu serta dapat saling bekerja sama atau bertarung'. Kata *cross server* berarti lintas server yang menunjukkan adanya interaksi antar server.

Panen bot pada data (13) merupakan register frase verba. Kata pertama dari bahasa Indonesia. Serta kata kedua merupakan pemengalan dari robot dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata panen bot memiliki arti 'orang atau pemain yang membunuh banyak karakter yang digerakkan oleh robot'. Kata ini diambil karena robot dalam game dapat dikalahkan dengan mudah. Sehingga pemain dapat membunuh banyak robot seperti sedang melakukan panen.

Farming monster pada data (14) merupakan register frase verba. Kata pertama dari bahasa Inggris yang artinya bertani. Serta kata kedua dari bahasa Inggris yang artinya raksasa. Dalam game Dragon Raja, kata farming monster memiliki arti 'tindakan membunuh monster secara berulang-ulang untuk mendapatkan exp atau equipment'. Kata ini berhubungan dengan kegiatan berkebun untuk mendapatkan hasil panen. Dalam hal ini, membunuh monster untuk mendapatkan exp.

Spam skill pada data (15) merupakan register frase verba. Kata pertama dari bahasa Inggris yang artinya mengirim terus menerus. Serta kata kedua dari bahasa Inggris yang artinya bunuh. Dalam game Dragon Raja, kata spam skill memiliki arti 'tindakan dimana pemain mengeluarkan skillnya secara berulang-ulang'

Drop bagus pada data (16) merupakan register frase ajektiva. Kata pertama dari bahasa Inggris yang artinya menjatuhkan. Serta kata kedua dari bahasa Indonesia. Dalam game Dragon Raja, kata drop bagus memiliki arti 'item yang didapatkan oleh seorang pemain bagus atau langka'. Kata ini juga dapat dihubungkan dengan item yang dijatuhkan berisi kemampuan yang kuat.

Slow hand pada data (17) merupakan register frase ajektiva. Kata pertama dari bahasa Inggris yang artinya lambat. Serta kata kedua dari bahasa Inggris yang artinya tangan. Dalam game Dragon Raja, kata slow hand memiliki arti 'pemain yang pergerakan dalam menggerakkan karakter lamban'. Kata ini dapat dihubungkan dengan pemain yang belum terbiasa sehingga permainan yang dilakukan lamban.

Full deffend pada data (18) merupakan register frase ajektiva. Kata pertama dari bahasa Inggris yang artinya penuh. Serta kata kedua dari bahasa Inggris yang artinya pertahanan. Dalam game Dragon Raja, kata full deffend memiliki arti 'kondisi dimana pemain menyusun kemampuan karakter dengan memfokuskan pada pertahanan, sehingga kerusakan yang diterima lebih sedikit'

c. Makna Penggunaan Bahasa Register Bentuk Abreviasi

NPC pada data (19) merupakan abreviasi bentuk penyingkatan dari '*Non Player Character*' yang artinya karakter bukan pemain. Dalam game Dragon Raja, kata NPC memiliki arti 'karakter yang digerakkan oleh komputer. Biasanya memiliki peran tertentu untuk memeriahkan game serta memberikan quest kepada pemain'. Kata ini dapat diambil dari penampilan NPC kebanyakan sama dengan karakter pemain. Bedanya, NPC tidak dimainkan tapi dikendalikan oleh komputer.

AFK pada data (20) merupakan abreviasi bentuk penyingkatan dari '*Away From Keypad*' yang artinya jauh dari keypad. Kata ini biasanya digunakan untuk

permainan komputer yang pemainnya berada jauh dengan komputer. Dalam game Dragon Raja, kata AFK memiliki arti 'kondisi dimana karakter dalam keadaan aktif namun pemain game sedang berada jauh dari device atau tidak sedang memainkan game'

Exp pada data (21) atau secara fonotaktik {ekspi} merupakan abreviasi bentuk akronimi dari '*Experience*' yang artinya pengalaman. Dalam game Dragon Raja, kata Exp memiliki arti 'poin pengalaman yang didapatkan pemain ketima melakukan kegiatan dalam game dan dibutuhkan untuk meningkatkan level karakter'. Kata ini dapat dihubungkan dengan kegiatan sehari-hari dimana seseorang akan mendapatkan pengalaman apabila melakukan suatu kegiatan.

Relog pada data (22) merupakan abreviasi bentuk kontraksi dari '*Re Login*' yang artinya masuk kembali. Dalam game Dragon Raja, kata relog memiliki arti 'pemain yang melakukan log in ulang atau pemain yang keluar dari game kemudian masuk kembali dalam waktu yang singkat'

Mukill pada data (23) merupakan abreviasi bentuk kontraksi dari '*Muka Kill*'. Dalam game Dragon Raja, kata mukill memiliki arti 'sebutan untuk pemain yang terobsesi membunuh karakter lain tanpa memedulikan kemangan tim. Kata ini diambil dari karakter pemain mukil yang senang menghadapi musuh dengan HP sedikit sehingga mudah dibunuh.

INT pada data (24) merupakan abreviasi bentuk pemenggalan dari '*Intelegent*' yang artinya kecerdasan. Dalam game Dragon Raja, kata INT memiliki arti 'kemampuan untuk meningkatkan kekuatan serangan sihir yang dimiliki pemain'. Kata ini diambil dari kemampuan sihir dalam game yang dihubungkan dengan kecerdasan.

STR pada data (25) merupakan abreviasi bentuk pemenggalan dari '*Strength*' yang artinya kekuatan. Dalam game Dragon Raja, kata INT memiliki arti 'kemampuan untuk meningkatkan kekuatan serangan fisik yang dimiliki pemain'. Kata ini diambil dari kemampuan fisik dalam game yang dihubungkan dengan kekuatan.

S43 pada data (26) merupakan abreviasi bentuk lambang huruf dari '*server 43*'. Dalam game Dragon Raja, kata S43 memiliki arti 'server urutan ke-43 atau server ke-43 yang dibuat setelah'. Kata ini diambil karena kebanyakan game membutuhkan beberapa server untuk menampung pemain dalam jumlah terbatas. Sehingga, kata S43 digunakan untuk menamai server dan membedakannya dengan server lainnya.

C. Fungsi Bahasa Register

Menurut Inderasari (dalam Inderasari et al., 2020:49), munculnya bahasa register bertujuan untuk terjalannya

komunikasi yang efektif, sehingga penutur dapat menyampaikan informasi dengan baik tanpa harus membuang banyak waktu dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami. Adapun fungsi bahasa register pengguna *game* Dragon Raja: SEA adalah;

a. Mempermudah Komunikasi

Fungsi mempermudah komunikasi dimaksudkan pada penggunaan istilah-istilah register yang dianggap lebih padat, sehingga penggunaannya dapat menggantikan penggunaan bahasa yang panjang dengan istilah register. Misalnya seperti berikut ketika pemain *game* Dragon raja ingin menanyakan komposisi kemampuan yang digunakan oleh pemain lain. daripada menggunakan bahasa yang berbelit seperti

"Komposisi kemampuan yang dipasang pada karaktermu bagaimana?"

penutur dapat menggantinya dengan

"Buildmu bagaimana?"

Penutur dan lawan tutur memiliki pemahaman yang sama terhadap makna dari istilah register "build" dalam *game* Dragon Raja, sehingga pelaku komunikasi dapat memahami maksud lawan tutur dengan baik tanpa menggunakan bahasa yang berbelit-belit.

b. Mengakrabkan Diri

Fungsi mengakrabkan diri dimaksudkan pada penggunaan bahasa register untuk tujuan menjaalin hubungan serta memunculkan perasaan bersahabat melalui komunikasi. Contohnya, penutur dapat menggunakan kata-kata seperti kata bau atau wangi. Ketika sedang melakukan misi bersama, kata bau dapat digunakan sebagai ungkapan candaan karena anggota tim mendapatkan item yang kurang bagus. Ungkapan candaan tersebut dapat memunculkan keakraban antar pemain.

c. Meringkas Komando yang Diberikan

Fungsi meringkas komando yang diberikan dimaksudkan pada penggunaan bahasa register dengan tujuan memberikan komando. Ketika suatu *club* sedang berperang melawan *club* lainnya, pemain seringkali menghadapi kondisi genting dan tidak memungkinkan untuk menggunakan bahasa Indonesia yang lengkap dalam membeikan komando kepada anggota *club*nya. Oleh karena itu *leader* dapat menggunakan bahasa register. Contohnya adalah ketika sedang melawan *club* lain, kedua *club* akan merebutkan lima tower. Ketika terjadi keadaan mendesak di tower bagian tengah dan segera membutuhkan tindakan pertahanan, *leader* tidak perlu menggunakan bahasa yang rumit untuk menjelaskan kepada anggota *club*nya bahwa tower

bagian tengah sedang dalam bahaya dan membutuhkan tindakan pertahanan. *Leader* hanya perlu mengucapkan, *"deffend mid guys!"*

Anggota yang mendapatkan komando tersebut akan segera bergerak ke arah tower tengah dan memertahankan tower supaya tidak direbut oleh pihak musuh

d. Memberikan Kritikan atau Hinaan kepada Pemain Lain

Fungsi memberikan kritikan atau hinaan kepada pemain lain dimaksudkan pada penggunaan bahasa register dengan tujuan memberikan penilaian terhadap suatu hal yang kurang baik kepada lawan tuturnya. Contohnya adalah ketika pemain bertemu dengan pemain lain yang memiliki kemampuan bermain yang jelek aatau performa dalam timnya kurang bagus, pemain dapat mengucapkan,

"dasar noob."

Untuk memberikan hinaan bahwa cara bermain pemain tersebut kurang bagus atau hanya menjadi beban dalam tim. Kata ini dapat digunakan sebagai ungkapan hinaan yang menyinggung lawan tuturnya.

e. Memberikan Pujian kepada Pemain Lain

Fungsi memberikan pujian kepada pemain lain dimaksudkan pada penggunaan bahasa register dengan tujuan memberikan sanjungan atau penghargaan pada hal positif yang dilakukan atau didapatkan oleh pemain lain. Contohnya adalah ketika dalam *club* tersebut sudah melakukan kerja sama tim yang baik serta performa yang bagus sehingga *l* dapat meraih kemenangan. Pemain dapat mengucapkan,

"GGWP guys!"

Untuk mengungkapkan bahwa permainan sudah dilakukan dengan kerja sama tim yang sangat baik dan sudah berlangsung dengan bagus. Kata ini dapat digunakan sebagai kata pujian untuk mengungkapkan kekaguman pada pemain lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai register pengguna *game* Dragon Raja: SEA, dapat disimpulkan bahwa terdapat bahasa register yang digunakan dalam berkomunikasi. Berdasarkan bentuknya, register dikelompokkan menjadi tiga, yaitu 1) kata, yang dikelompokkan lagi menjadi tiga, yaitu nomina; verba; dan ajektiva, 2) frasa, yang dikelompokkan lagi menjadi tiga, yaitu frasa nomina; frasa verba; dan frasa ajektiva, dan yang terakhir adalah 3) abreviasi, yang dikelompokkan lagi menjadi lima, yaitu penyingkatan, akronimi, kontraksi, pemenggalan, dan lambang huruf. Kata register tersebut merupakan kata khusus yang dalam

pemaknaannya hanya dapat dipahami oleh orang-orang yang melakukan aktivitas bersama, yaitu memainkan *game* tersebut. Berdasarkan fungsinya, dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu mempermudah komunikasi, mengakrabkan diri, meringkas komando, memberikan kritikan atau hinaan, serta memberikan pujian.

Saran

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat membantu pembaca dalam memahami secara mendalam penggunaan bahasa khusus berupa bahasa register yang digunakan oleh pemain *game* dengan tujuan mencapai komunikasi yang cepat, tepat, serta efisien.

Penulis juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menjadikan penelitian ini sebagai masukan atau referensi tambahan dalam mengaji fenomena penggunaan bahasa register, khususnya register pemain *game online* MMORPG

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (1993). *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Budiarsa, I. M. (2017). Language, Dialect And Register Sociolinguistic Perspective. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(2), 379. <https://doi.org/10.22225/jr.1.2.42.379-387>
- Chaer, A. (1990). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2015). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, I. (2017). Register Pedagang Buah: Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi di Kota Padang (Fruit Seller Register : a Language Use Study of Work Group In Padang City). *Metalingua*, 15(1), 25–40. <http://metalingua.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/metalingua/article/download/152/56>
- Hermawan, A. I., Rumaf, N., & Teguh Yuliandri Putra. (2020). Analisis Abbreviation Bahasa Game Online Pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi). *Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 8–18.
- Inderasari, E., Buana, K. C., & Sholikhaha, R. M. (2020). Makna dan fungsi tuturan register dalam games online “mobile legend” serta pengaruhnya bagi gamers. *Bahastra*, 40(1), 47. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15608>
- Inderasari, E., & Oktavia, W. (2018). Pemakaian Register bahasa Kru Bus Akap Di Terminal Tirtonadi Surakarta (Kajian Sociolinguistik). *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 159–178. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v5i2.7815>
- Januar, M., & Iwan, E. F. T. (2006). *G.A.M.E Mania*. Depok: Gema Insani.
- Kridaklaksana, H. (2011). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Luthfiyanti, L., & Kasmilawati, I. (2018). Register Bidan di Puskesmas Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 78–89. <https://doi.org/10.33654/sti.v3i1.508>
- Mahsun. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyono. (2020). *Form, Meaning, and Function of Idiom in Basa Suroboyoan*. 491(Ijcah), 975–980. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.164>
- Nababan, P. (1993). *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nooryanti, R. (2017). *Buku Ajar: Sintaksis*. Yogyakarta: Penebar Pustaka Media.
- Norcholifah, A., & Oktavia, W. (2019). Register Bahasa dalam Iklan Sepeda Motor di Radio JPI FM. *Artikula*, 2, 1–9. <https://doi.org/10.30653/006.201921.10>
- Pateda, M. (2015). *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Pramitasari, A., & Artikel, I. (2014). Register Pelaku Industri Batik Di Kota Pekalongan: Kajian Sociolinguistik. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 110–114. <https://doi.org/10.15294/seloka.v3i2.6623>
- Rahman, M., Kusnadi, & Suharijadi, D. (2019). Istilah-Istilah Dalam Register Pengetahuan Kelautan Nelayan Madura Di Desa Pesisir , Kecamatan Besuki. *Semiotika*, 20(4), 129–144.
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Empati*, 7(2), 418–424.
- Setiyadi, A. C. (2009). Bahasa dan Berbahasa Perspektif Psikolinguistik. *At-Ta'dib*, 4(2), 167–189. ejournal.unida.gontor.ac.id
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Susandhika, I., Darma Laksana, I., & Suparwa, I. (2016). Fungsi, Kategori, Dan Peran Sintaksis Dalam Talk Show One Indonesia Lawyers Club Di Tv One. *Linguistika*, 23(44).