

**REGISTER PENGGUNA GAME ONLINE DALAM
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBGM)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

RHYFKE KARNO PUTRI PRADANA

NIM. 20151110032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2019

Moto :

“Kesuksesan orang lain ibarat ‘Rumput Tetangga’.

Kenapa rumput tetangga jauh lebih hijau?

Karena tetangga bekerja, merawat dan berkeringat,

Sedangkan kamu, cuma lihat-lihat”

“Terus Bergerak Maju”

Persembahan :

Saya persembahkan tugas akhir saya ini untuk ibuku seorang yang senantiasanya mendoakan kelancaran studiku dengan tulus.

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

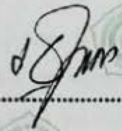
Skripsi yang ditulis oleh Rhyfke Karno Putri Pradana telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada tanggal 24 Juli 2019.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

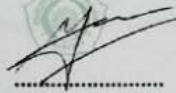
Tanggal

I. Drs. Yarno, M.Pd.



02-08-2019

II. Insani Wahyu M, M.Pd.



05-08-2019

III. Suher, M.Pd.



07-08-2019

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dekan,



Endang Hendarwati, S.E., M.Pd.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Rhyfke Karno Putri Pradana
NIM : 20151110032
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya saya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



(Rhyfke Karno Putri Pradana)

ABSTRAK

Rhyfke Karno Putri Pradana. 2019. *Register Pengguna Game Online Dalam PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Drs. Yarno, M.Pd., Pembimbing II: R. Panji Hermoyo., S.Sos., M.Pd.

Pada penggunaan *game online* PUBGM, ada banyak dampak yang dapat dirasakan sebagai penggunaannya, seperti dampak psikologis, dampak kesehatan, dampak sosial, hingga dampak linguistik. Salah satu dampak linguistik yang diakibatkan *game online* PUBGM, yaitu munculnya register yang diakibatkan dari interaksi pengguna yang tidak homogen. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan bentuk dan makna register yang digunakan oleh para pengguna *game online* dalam PUBGM. (2) Mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan register para pengguna *game online* dalam PUBGM. (3) Mendeskripsikan fungsi register para pengguna *game online* dalam PUBGM. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif karena datanya berupa register dari percakapan para pengguna PUBGM yang kemudian dikembangkan lagi secara deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitiannya adalah register bahasa yang digunakan oleh para pengguna *game online* Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). Dari hasil penelitian terdapat kosakata register yang berbentuk kata, frasa, singkatan dan akronim yg berasal dari bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa campuran. Serta ditemukan makna register yang mengandung makna selingkungan terbuka, makna kontekstual, makna istilah, makna idiom dan makna konseptual. Dan juga terdapat fungsi register yaitu untuk mempermudah interaksi kelompok, menunjukkan identitas kelompok, menunjukan register kelompok bermain. Dan faktor terjadinya register yang berasal dari kegiatan bersama atau ketertarikan bersama namun tidak berkaitan dengan profesi.

Kata kunci: *game online; playerunknown's battlegrounds mobile; register pengguna game*

ABSTRACT

Rhyfke Karno Putri Pradana. 2019. *Register of Online Game Users in the Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Drs. Yarno, M.Pd., Advisor II: R. Panji Hermoyo., S.Sos., M.Pd

There are many impacts that we can feel as users PUBGM online game, such as psychological impacts, health impacts, social impacts, and linguistic impacts. One of the linguistic effects caused by the online game PUBGM, namely the emergence of registers resulting from non-homogeneous user interactions. This research aims to (1) Describe the form and meaning of registers used by online game users in PUBGM. (2) Describe the factors that cause the use of registers for online game users in PUBGM. (3) Describe the register function of online game users in PUBGM. The method used in this research is descriptive qualitative method because the data is in the form of a register of the conversations of PUBGM users which are then further developed descriptively. Data collection techniques using observation, interview, and documentation techniques. The object of the research is the language register used by users of the online game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). From the results of the research there are vocabulary registers in the form of words, phrases, abbreviations and acronyms originating from Indonesian, English and mixed languages. As well as found the meaning of registers which contain the meaning of open environment, contextual meaning, meaning of terms, idiom meaning and conceptual meaning. There is also a register function that is to facilitate group interaction, show group identity, show play group registers. The factors that occur in registers come from joint activities or shared interests but are not related to the profession.

Keywords: *online games; playerunknown's battlegrounds mobile; register of game user*

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan atas karunia Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, ilmu dan serta inayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Skripsi yang berjudul *Register Pengguna Game Online dalam Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)* ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya ada pihak yang telah membantu penulis, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, terkhusus kepada:

1. Dr.dr. Sukadiono, M.M., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Endah Hendrawati, SE.,M.Pd., selaku dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd., selaku ketua program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.
4. Ngatmain, S.Pd., M.Pd., selaku dosen wali mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia angkatan 2015.
5. Drs.Yarno, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 dan R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar membimbing, memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis, selama di bangku perkuliahan.
7. Ibu tercinta yang selalu mendoakan kelancaran studiku dengan tulus dan memberi semangat dalam proses penulisan skripsi ini.

8. Luthfi Kurniawan yang telah mengenalkan saya terhadap berbagai macam game online dari jaman COC sampai PUBGM, sehingga menjadi inspirasi topik penulisan skripsi ini
9. Muhammad Iqbal selaku penerjemah online saya yang telah menyumbangkan waktu dan pikiran untuk membantu peneliti dalam proses pengerjaan skripsi.
10. Husnul Abid selaku teman dekat yang seperti supermarket 24 jam, selalu membalas pesan meskipun penulis bertanya larut malam, dan sering memberikan nasihat dalam proses penulisan skripsi ini.
11. Wildan Aziz selaku teman bermain, terimakasih atas waktu dan tenaga jempolnya untuk membantu peneliti mengumpulkan data di area pertempuran.
12. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini, baik secara moril ataupun materil.

Semoga Allah Subhanahu Wata'ala memberikan balasan atas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan untuk kita semua. Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan maupun kesalahan. Seperti yang diutarakan oleh pepatah bahwa "*tak ada gading yang tak retak*" disebabkan peneliti hanyalah manusia biasa yang masih perlu banyak belajar. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Penulis,

Rhyfke Karno Putri Pradana

NIM 20151110032

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN | v |
| PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 6 |
| B. Fokus Penelitian..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 7 |
| A. Kajian Pustaka | 7 |
| 1. Register Bahasa | 7 |
| 2. Makna Register..... | 8 |
| 3. Fungsi Register | 9 |
| 4. Faktor Register | 11 |
| 5. Register Pengguna Game Online Dalam PUBGM..... | 12 |
| 6. Game Online..... | 13 |
| 7. Jenis Game Online Massively Multiplayer Online Games..... | 14 |
| 8. Jenis Game Online MMOFPS/TPS | 15 |
| 9. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) | 16 |
| B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan..... | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 21 |
| A. Jenis Penelitian..... | 21 |
| B. Desain Penelitian | 21 |

| | |
|--|-----------|
| C. Sumber Data/Objek Penelitian..... | 23 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 24 |
| E. Keabsahan Data..... | 24 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 25 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 27 |
| A. Deskripsi Data..... | 27 |
| 1. Kodefikisai Data | 27 |
| B. Analisis Data | 31 |
| 1. Bentuk dan Makna Register Pengguna PUBGM..... | 31 |
| a) Makna Selingkungan Terbuka | 31 |
| 1) Bentuk register kata | 31 |
| 2) Bentuk register frasa | 33 |
| b) Makna Kontekstual | 33 |
| 1) Bentuk kata | 36 |
| c) Makna Istilah | 36 |
| 1) Bentuk register kata | 36 |
| 2) Bentuk register frasa | 39 |
| 3) Bentuk register singkatan..... | 40 |
| 4) Bentuk kata akronim..... | 41 |
| d) Makna Idiom..... | 42 |
| 1) Bentuk register frasa | 42 |
| 2. Fungsi Register Pengguna PUBGM | 43 |
| a) Mempermudah Interaksi Kelompok | 43 |
| b) Menunjukkan Identitas Kelompok..... | 44 |
| c) Menunjukkan Register Kelompok Bermain | 45 |
| 3. Faktor Register Pengguna PUBGM..... | 47 |
| 4. Temuan | 48 |
| BAB V SIMPULAN | 49 |
| A. Simpulan | 49 |
| B. Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | 51 |
| LAMPIRAN | 53 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.Kodefikasi Makna Selingkungan Terbuka Bahasa Inggris..... | 28 |
| Tabel 2.Kodefikasi Makna Selingkungan Terbuka Bahasa Indonesia..... | 28 |
| Tabel 3 Kodefikasi Makna Kontekstual Bahasa Inggris..... | 28 |
| Tabel 4.Kodefikasi Makna Kontekstual Bahasa Indonesia..... | 29 |
| Tabel 5.Kodefikasi Makna Istilah Bahasa Inggris | 29 |
| Tabel 6.Kodefikasi Makna Istilah Bahasa Indonesia..... | 30 |
| Tabel 7.Kodefikasi Makna Istilah Bahasa Campuran..... | 30 |
| Tabel 8.Kodefikasi Makna Idiom Bahasa Inggris..... | 30 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Tampilan Quick Chat Permainan PUBG | 17 |
| Gambar 2. Tampilan Voice Chat Permainan PUBG | 18 |
| Gambar 3. Bagan Desain Penelitian | 22 |
| Gambar 4. Awal Masuk Area Pertempuran | 60 |
| Gambar 5. Awal Masuk Area Pertempuran | 60 |
| Gambar 6. Mencari Perlengkapan Pertempuran | 60 |
| Gambar 7. Membunuh Musuh | 61 |
| Gambar 8. Menghidupkan Teman Yang Sekarat | 61 |
| Gambar 9. Menang Permainan | 61 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Makna Register PUBGGM Menurut Pengguna | 53 |
| Lampiran 2 Daftar Register Pengguna Game Online PUBGGM | 56 |
| Lampiran 3 Tampilan Permainan PUBGGM..... | 60 |
| Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan Skripsi..... | 62 |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Abstrak | 63 |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Bebas Pinjam..... | 64 |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Bukti Bebas Plagiasi | 65 |
| Lampiran 8 Surat Persetujuan Revisi..... | 66 |
| Lampiran 9 Biodata..... | 67 |

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, Farikha N. 2013. *A Sociolinguistics Analysis Of Register Used In Online Shop Of Social Media (www.facebook.com)*. Skripsi tidak dipublikasikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Atmahardianto, Canggih. 2012. *Register Dalam Situs Komunitas Dunia Maya Kaskus*. Skripsi tidak dipublikasikan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Anindita, Die A.R. 2013. "Studi Kasus Tentang Pola Berpikir Tradisional Pada Pasangan Suami Istri Yang Tidak Mengikuti Program Keluarga Berencana (Kb)". *Artikel Penelitian*.
- Anonim, 2006. "Online Game Definition". *Artikel (Online)*. Diambil dari http://gamemile.com/dictionary/content/view/2006-10-13_10-30-46/31 Maret 2019.
- Basir, Abdul. 2016. "Register Bahasa Nelayan Desa Ngemboh Kecamatan Ujung Pangkah Kabupaten Gresik" *jurnal (Online)*. diambil dari https://www.academia.edu/20589636/Register_Bahasa_Nelayan.24 Maret 2019.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Flores, G.S. 2006. "Language, Dialect, and Register: Sociolinguistics and the Estimation of Measurement Error in the Testing of English Language Learners". *Teacher College Record*. Vol. 108 (11): hal. 2354-2379.

Hermawan, Agus. Gede E.D.S. Reddy S.W. dan Syahirul, A. 2009. *Internet Game Online. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.*

Hermoyo, Panji. 2015 “Register Pekerja Terminal Petikemas Surabaya” *jurnal (Online).* diambil dari journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Stilistika/article/download/58/105.24 Maret 2019.

Maharani, Normalita N. 2014. *Register Kepolisian Pada Majalah Manggala Naya Wiwarottama.* Skripsi tidak dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Mustikawati, Dyah A. 2015. “Register Bahasa Transportasi (Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi)”. Disajikan pada Seminar Nasional Pendidikan diselenggarakan Universitas Muhammadiyah Jawa Timur, Ponorogo, Tanggal 07 November 2015.

PUBG Mobile. 2019. “Panduan Pemula PUBG Mobile”. Diakses pada tanggal 31 Maret 2019. Url: <https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/>.

Rahma, Yulia. Rajab B dan Saifuddin M. 2017. “Bahasa Register Kelompok Petani Kopi Di Dataran Tinggi Gayo”. *400 Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan PBSI. Vol. 02 (04): hal 400-412.*

Sanyoto, Agung L. 2015. *Register Komputer Di Akun Jejaring Sosial Facebook: Tinjauan Sociolinguistik.* Skripsi tidak dipublikasikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____.2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitaitaif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunahrowi. 2007. “Variasi dan Register Bahasa dalam Pengajaran Sociolinguistik”. *INSANIA*. Vol. 12 (01): hal 81-92.
- Thufail, Muhammad D. 2016.*Register Jual Beli Handphone Di Media Sosial Facebook*. Skripsi tidak dipublikasikan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wahyudi, Santoso, Sumarsih, Royani. 2017. *Register bahasa, konsep, jenis dan penelusuran ranah kajian*. Solo: Bukukatta.
- Wikipedia Ensiklopedia. 2018. “PlayerUnknown's Battlegrounds”. Diakses pada tanggal 31 Maret 2019. https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battlegrounds.
- Young, Jennifer. 2012. “How Did That Register? Five Levels of Formality in Language”.*Artikel.(Online)*. Diambil dari <https://www.altalang.com/beyond-words/how-did-that-register-five-levels-of-formality-in-language/>.
- Yudha, P. 2018. “Game PUBG Telah Dimainkan oleh Lebih 400 Juta Orang” *Artikel(Online)*.Diambil dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg-telah-dimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang>.28 Maret 2019.