

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Register Bahasa**

Ragam bahasa yang berdasarkan dengan penggunaannya, atau fungsinya disebut dengan variasi bahasa fungsiolek, dan ragam bahasa demikian ini disebut register. Register mempunyai bahasa berdasarkan bidang kegiatan, dan hal yang paling nampak cirinya adalah dalam hal kosakata(Nababan (dalam Hermoyo, (2015: 48). Setiap bidang mempunyai register atau kosakata khusus yang berbeda-beda dan tidak digunakan dalam bidang lain.Dengan kata lain, register merupakan variasi bahasa yang digunakan berdasarkan bidang penggunaan, misalnya bahasa dalam bidang olahraga, sosial media, televisi, radio, dan lain sebagainya. Oleh karena itu register antar satu bidang dengan bidang yang lain memiliki istilah kata yang berbeda-beda secara kontras.

Variasi bahasa dibedakan berdasarkan penutur yang berarti, siapa yang menggunakan bahasa itu, dimana wilayah tinggalnya, seperti apa kedudukan sosialnya di dalam masyarakat. Sedangkan bahasa yang dibedakan berdasarkan fungsi kegunaannya berarti bahasa itu digunakan untuk bidang apa, penggunaan media serta alatnya, dan situasi keformalannya.(Chaer dan Agustina, 2004: 62)

Register merupakan sebuah istilah yang menggambarkan bahasa sebuah kelompok yang mempunyai minat atau pekerjaan yang sama, dan digunakan dalam situasi yang terkait dengan kelompok tersebut (Holmes (dalam Alfi, 2013: 5). Register juga mengacu pada variasi bahasa yang ditentukan penggunaan dalam konteks situasi. (Flores, 2006: 2357)

Register disebut sebagai bentuk variasi bahasa berdasarkan kebutuhan si pemakainya. Register secara tidak langsung dapat diartikan sebagai suatu bahasa yang tergantung pada sifat kegiatan yang melibatkannya.(Suwito (dalam Rahma dkk, 2017: 402)

Register merujuk pada bahasa yang digunakan oleh kelompok masyarakat yang mempunyai kesamaan dalam hal ketertarikan, pekerjaan, kepentingan, dan penggunaan bahasa yang berhubungan dengan kelompok tersebut. (Usdiyanto (dalam Maharani, 2014: 29)

Variasi bahasa berdasarkan bidang kegiatan ini yang paling tampak cirinya adalah dalam bidang kosakata, biasanya menekankan bahasa dari segi estetis, sehingga dipilih dan digunakan kosakata yang memiliki daya ungkap yang paling tepat. Setiap bidang kegiatan ini biasanya mempunyai sejumlah kosakata khusus atau tertentu yang tidak digunakan dalam bidang lain. Namun, variasi berdasarkan bidang kegiatan ini tampak pula dalam tataran morfologi dan sintaksis (Chaer dan Agustina, 2004: 68).

Bisa disimpulkan dari pendapat beberapa tokoh diatas, bahwa register merupakan bagian dari variasi bahasa yang digunakan sekelompok orang dalam ranah tertentu. Ranah tersebut mengacu pada pada fungsi dan bidang kegiatan atau profesi yang sama dalam sekelompok orang tersebut bukan siapa penuturnya. Variasi bahasa berdasarkan register ini biasanya ditandai dengan munculnya istilah-istilah atau kosakata yang hanya disepakati dan dipahami kelompok tersebut.

## **2. Makna Register**

Register dibagi menjadi dua jenis berdasarkan jumlah makna yang mungkin dihasilkan olehnya, yaitu register selingkungan terbatas dan register yang lebih terbuka. Register selingkungan terbatas merupakan register yang dipergunakan dalam bidang-bidang tertentu, yang istilah-istilahnya mempunyai makna terbatas atau secara keseluruhan tetap. Register jenis ini tidak memiliki banyak penafsiran ketika dilontarkan. Contohnya, bidang pemograman, bidang transportasi penerbangan, kereta dll.

Register yang lebih terbuka berbeda dengan register selingkungan, disebabkan dalam istilah register yang lebih terbuka tidak sepenuhnya mempunyai arti yang konkret, karena pendengar bisa menafsirkan berbeda dari tafsiran makna aslinya. Biasanya istilah register yang lebih terbuka ini muncul dari akibat adanya interaksi. Pelaku komunikasi ini biasanya dapat saling memahami satu dengan yang lain tanpa saling bertanya makna atau maksud istilah register yang dilontarkan

teman komunikasinya, karena mereka saling membuat prediksi atau dugaan di bawah sadar tentang apa yang akan dikatakan oleh mitra komunikasinya. Contohnya, jual beli di pasar, register obrolan sesama pengguna *game* atau komunitas tertentu dll.(Halliday (dalam Thufail, 2016: 37)

Chaer (2012:298) mengatakan bahwa makna bahasa merupakan hal yang luas dan bermacam-macam tafsiran, bisa dilihat dari segi atau pandangan yang berbeda-beda.Makna menurut Chaer dibagi sebagai berikut :

- a) Makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada didalam satu konteks. Konteksdapat juga berkenaan dengan situasinya, yakni tempat, waktu dan lingkungan penggunaan bahasa itu.
- b) Makna istilah merupakan sebuah kata atau frasa yang mempunyai makna yang pasti, yang jelas, yang tidak meragukan, meskipun tanpa konteks yang mengikuti. Oleh karena itu sering dikatakan bahwa istilah itu bebas konteks, dan istilah hanya digunakan pada bidang keilmuan tertentu atau kegiatan kelompok tertentu.
- c) Makna idiom merupakan satuan ujaran yang maknanya tidak dapat diramalkan atau dibaca berdasarkan dari makna unsur-unsur yang membangunnya, baik secara leksikal maupun gramatikal.

### **3. Fungsi Register**

Wahyudi, dkk, (2017, 20) mengatakan bahwa fungsi penggunaan bahasa yang khas dalam suatu kelompok, yaitu untuk mempermudah interaksi sesama anggota di dalam kelompok tersebut, sehingga terciptanya komunikasi yang baik.

Sanyoto (2015: 2) mengatakan fungsi register dalam sebuah kelompok yaitu untuk menunjukkan suatu identitas kelompok tersebut. Misalnya, register dalam suatu profesi, yang menggunakan istilah bedah tulang, bedah syaraf, orthopedi, anastesia, operasi sungging, dan bedah mulut.Dapat menunjukkan bahwa si penutur kosakata tersebut, berprofesi sebagai ahli bedah.

Menurut Joss (dalam Sunahrowi, 2007: 6) Berdasarkan tingkat formalitas, register berfungsi sebagai berikut:

- a) *Oratorical* atau *frozen* (baku); yaitu register yang digunakan oleh pembicara yang profesional, seperti undang-undang, kitab suci, dan lain sebagainya.
- b) *Deliberative* atau formal; yaitu register yang digunakan pada situasi resmi sesuai dengan tujuan untuk memperluas pembicaraan, misalnya pidato kenegaraan, acara pernikahan, dan sebagainya.
- c) *Consultative* atau usaha; yaitu register yang digunakan dalam transaksi kenegaraan atau dalam hal negosiasi, dan sebagainya, misalnya register penjual dan pembeli di pasar.
- d) *Casual* atau santai; yaitu register yang digunakan dalam situasi tidak resmi agar hubungan lebih dekat, seperti saat berbincang-bincang dengan keluarga atau teman pada waktu istirahat, berolahraga, dan sebagainya. Biasanya ini banyak menggunakan bentuk kata yang diperpendek.
- e) *Intimate* atau intim; yaitu register yang biasanya digunakan pada antar keluarga maupun anggota kelompok, Biasanya ditandai dengan penggunaan bahasa yang tidak lengkap, dan pendek.

Bisa disimpulkan dari pendapat diatas bahwa register mempunyai fungsi yang sama dengan fungsi bahasa, yaitu menunjukkan identitas penutur, serta memudahkan komunikasi dan mempererat interaksi dengan sesama komunitas. Para pengguna *game online* PUBGM menggunakan register yang pendek-pendek dan santai dengan sesama pemain didalam permainan, karena para pengguna merasa berasal dari sebuah kelompok permainan yang sama dan bertujuan memudahkan komunikasi para pemain selama permainan. Register pengguna *game online* PUBGM dibatasi pada pemakaian bentuk kosakata khusus, dan umum pada obrolan para penggunanya, serta jika berdasarkan situasi pemakaiannya register pengguna *game online* PUBGM, lebih kearah jenis register casual atau tidak resmi.

Interaksi para pengguna *game online* PUBGM juga memberikan contoh bahwa bahasa bukan hanya sekadar alat komunikasi, melainkan juga mempunyai fungsi pemersatu berbagai kalangan atau individu yang sepatat terhadap penggunaan bahasa tersebut. Selain itu, bahasa bagi pengguna PUBGM berfungsi

sebagai menunjukkan identitas mereka, meskipun mereka berbeda latar belakang, seperti usia, tingkat sosial, pekerjaan, geografis dan lain-lain.

#### **4. Faktor Register**

Kehidupan manusia dalam masyarakat selalu berubah, serta karakter atau sifat bahasa yang dinamis, menyebabkan keterikatan dan keterkaitan bahasa itu dengan manusia. Hal tersebut membuat bahasa menjadi ikut berubah tidak tetap atau menjadi dinamis. Sehingga setiap waktu mungkin saja terdapat kosakata baru yang muncul, kosakata lama namun dipakai kembali ataupun ada kosakata lama yang tenggelam dan tidak digunakan lagi.

Tempat bukan menjadi satu-satunya faktor penentu terjadinya munculnya kosakata register, seperti faktor seberapa lama orang dalam kelompok tersebut telah mengenal satu sama lain, apa hubungan mereka sebelumnya, dan tujuan mereka dalam berbicara satu sama lain. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi seberapa formal atau informal kosakata register yang muncul dalam kelompok tersebut. (Young, 2012).

Terjadinya suatu variasi bahasa tidak hanya disebabkan oleh para penutur yang tidak homogen, tetapi juga karena kegiatan interaksi sosial yang dilakukan sangat beragam. Keragaman akan semakin bertambah apabila bahasa tersebut digunakan oleh penutur yang beragam serta berada dalam wilayah yang luas, serta terdapat faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial misalnya, seperti umur, jenis kelamin, kemampuan ekonomi, dan sebagainya. Sedangkan faktor situasional meliputi siapa yang berbicara, kepada siapa, dimana tempatnya, mengenai apa, dan untuk apa. (Chaer dkk, (dalam Basir 2016: 3))

Register sebagaimana diterangkan dari Teori dan Metode Sociolinguistik II (dalam Mustikawati, 2015: 833) Register bahasa dapat terjadi karena dua hal:

- a) Timbul karena kesibukan bersama atau ketertarikan suatu hal yang sama, tapi tidak berkaitan dengan profesi.
- b) Timbul karena aktivitas bersama dan profesi sosial yang sama.

Diambil kesimpulan dalam hal ini, bahwa faktor-faktor register bahasa ini mengacu berdasarkan konteksnya atau bidang penggunaannya, bukan siapa penuturnya. Register bidang *game online* dengan media permainan bernama

PUBGM, merupakan bukti bahwa teknologi dan zaman terus berkembang, begitu juga kehidupan perilaku masyarakat. Kemunculan fenomena register baru dalam perkembangan media permainan baru sesuai bidang kesukaan atau hobi. sehingga terjadi munculnya istilah baru.register bahasa yang digunakan para pengguna *game online* PUBGM, termasuk dalam register yang timbul karena aktivitas atau ketertarikan yang sama, namun tidak berkaitan dengan profesi.

## 5. Register Pengguna Game Online Dalam PUBGM

Berdasarkan data dilapangan yang telah diamati, berikut bentuk-bentukistilah-istilah register yang digunakanpengguna *game online*dalamPUBGM :

### a) Satuan Lingual

#### 1) Kata

Chaer (2012: 162) mengatakan bahwa, kata merupakan merupakan bentuk dari satuanbahasa yang memiliki satu pengertian.Contoh: kata **darah**, dalam kalimat “*aku minta **darah!***”.

2) Frasa adalah sebuah satuan gramatikal yang tergabung dari dua kata atau lebih yang bersifat tidak predikatif, dan juga berfungsi untuk mengisi fungsi sintaksis. Frasa bisa diambil atau dipecah sendirian, jika ingin memindahkan maka harus secara keseluruhan sebagai satu kesatuan. (Chaer 2012: 222-223). Contoh: frasa **chicken dinner**, dalam kalimat “*kalo mau **chicken dinner**, jangan turun ditempat ramai deh.*

### b) Asal Bahasa

Keragaman akan semakin bertambah apabila bahasa tersebut digunakan oleh penutur yang beragam serta berada dalam wilayah yang luas, serta terdapat faktor sosial dan faktor situasional (Chaer dkk, (dalam Basir, 2016: 3). Berdasarkan data dilapangan yang telah diamati, register bahasa yang digunakan para pengguna *game online* PUBGM dapat dibagi menjadi 2 menurut asal bahasanya.

1) Register yang menggunakan bahasa Indonesia, contoh: *darah, nyampah.*

- 2) Register yang menggunakan bahasa Inggris, contoh: *prone*, *headshoot*.
- 3) Register yang menggunakan bahasa campuran, contoh: *mukil*.

c) Singkatan

Chaer (2012: 191) mengatakan bahwa singkatan merupakan hasil dari penanggalan leksem dalam pemendekan kata.

- 1) Pola singkatan yang diambil dari beberapa huruf awal dari sebuah leksem. Contoh: kata GG (Good Game) dalam percakapan “*susah, musuhnyaGG cuy*”.
- 2) Pola singkatan yang diambil dari pengekaln beberapa huruf bagian dari sebuah leksem. Contoh: kata DC (DisConect) dalam percakapan “*jaringan jelek, aku ke DC*”.

d) Akronim

Chaer (2012: 192) mengatakan bahwa akronim merupakan hasil pemendekan yang berupa kata, sehingga bisa dilafalkan. Bentuk pemendakan ini bisa secara tak beraturan, namun juga bisa diambil dari pengekaln suku-suku kata, yaitu dengan mengambil salah satu komponen suku kata dan menggabungkannya dengan komponen suku kata yang lain. Contoh:*hode (Homo Detected)*.

## 6. Game Online

Penggunaan internet dalam kehidupan merupakan hal yang sangat mempermudah sistem kehidupan manusia. Misalnya saja, kebutuhan manusia untuk memperoleh berbagai macam hiburan, yang salah satunya adalah bermain game. Semenjak fungsi internet semakin meluas, bermain game dengan teman-teman kini tidak harus keluar rumah, dan juga tidak perlu membeli kaset-kaset video *game*. Cukup dengan menggunakan jaringan internet, berbagai macam *gameonline* dan *offline* dalam berbagai macam *genre* dapat diunduh di *playstore* atau di *website* penyedia game secara gratis maupun berbayar.

Dalam tulisan yang dimuat dalam (www.gamemile.com diakses pada 31 Maret 2019)*game online* merupakan permainan yang dapat dijalankan melalui

sambungan internet dan dapat digunakan atau dimainkan dengan waktu yang tidak terbatas. *Game online* kini sudah bertambah fungsinya sebagai media promosi sehingga pihak pengembang mendapat penghasilan dari iklan. Sehingga di zaman yang modern ini pengertian tentang *game online* tidak bisa dikatakan hanya sekadar permainan untuk hobi dan menghibur saja, bisa dikatakan juga sebagai media marketing.

#### **7. Jenis Game Online Massively Multiplayer Online Games (MMOG):**

Hermawan, dkk (2009: 6) mengatakan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) merupakan sebuah *video game* yang memungkinkan pemain untuk berpartisipasi dalam permainan yang skalanya besar melalui koneksi internet untuk bermain bersama-sama. Setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Seiring dengan perkembangan akses internet dan pertumbuhan eksplosif *game* MMOG, mendorong banyak perancang game untuk terus memperbarui jenis MMOG ini. Misalnya terdapatnya fasilitas komunikasi antar pemain. Berdasarkan artikel yang ditulis dalam situs ([www.dragonblogger.com](http://www.dragonblogger.com), diakses 17 April 2019) permainan jenis MMOG memiliki banyak tipe sebagai berikut:

- a) MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). contoh *game online* : Harry Potter
- b) MMOBA (Massively Multiplayer Online Battle Arena). contoh *game online* : League of Legends
- c) MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy). contoh *game online* : Age of Empires
- d) MMOFPS/MMOTPS (Massively Multiplayer Online First/Third-Person Shooter). Contoh *game online* : PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)
- e) MMOSG (Massively Multiplayer Online Sport Games). Contoh *game online* : FIFA
- f) MMOR (Massively Multiplayer Online Racing Games). Contoh *game online* : Need for Speed



- g) MMORG/MMODG: (Massively Multiplayer Online Rythm/Music Games atau Massively Multiplayer Online Dancing Games). Contoh *game online* : Dance dance Revolution
- h) MMOMG: (Massively Multiplayer Online Management Games). Contoh *game online* : Monopoly City Streets
- i) MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game). Contoh *game online* : Club Caribe
- j) MMOBBG/MMOBBRPG: (Massively Multiplayer Online Bulletin Board Games atau Massively Multiplayer Online Bulletin Board Role Playing Games). Contoh *game online* : Quest For Magic
- k) MMOPG (Massively Multiplayer Online Puzzle Games). Contoh *game online* : Three Rings
- l) MMOCG (Massively Multiplayer Online Collectible Card Games). Contoh *game online* : Three Astral Masters
- m) MMO alternate reality games. Contoh *game online* : Second Life
- n) MMO Turn based Strategy Games. Contoh *game online* : Ultracorps
- o) MMO Simulation Games. Contoh *game online* : The Sims online

#### **8. Jenis Game Online MMOFPS/TPS (Massively Multiplayer Online First/Third-Person Shooter).**

Permainan dengan jenis game online MMOFPS/TPS (Massively *Multiplayer Online First/Third-Person Shooter*) ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (Hermawan dkk, 2009: 6).Perbedaan antara *First Person Shooter* (FPS) dan *Third Person Shooter* (TPS) terletak hanya pada sudut pandang dalam bermain dan membunuh musuh.Permainan pertempuran ini menggunakan mode sudut pandang orang pertama dan ketiga saja, karena sudut pandang kedua yaitu lawan yang harus ditembak.

*First Person Shooter* (FPS) adalah game yang tembak menembak yang memiliki ciri utama penggunaan sudut pandang orang pertama yang membuat kita di belakang senjata. Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh

karakter yang dimainkan. di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleksi, dan lain.

*Third Person Shooter* (TPS) adalah game yang mirip dengan FPS yaitu memiliki gameplay tembak menembak hanya saja sudut pandang yang digunakan dalam game ini adalah orang ketiga.

## 9. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, permainan dimana pemain bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara random. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) diakses pada 31 Maret 2019)

PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM) merupakan sebutan dari permainan PUBG versi *mobile* atau *handphone*, yang dirilis pada tanggal 19 Februari 2018, yang mana cara bermain atau *game play* PUBG dan PUBGM tidak berbeda. (<https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/>. diakses 31 Maret 2019).

*Game online* PUBGM merupakan *game* dengan genre *Battle Royale Game*, yang bisa dimainkan dengan sudut pandang *First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter*. Dalam permainan ini, para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan tokoh yang ada didalamnya, dan juga terdapat fasilitas *voice chat* di dalam permainan, sehingga para pemain dapat berinteraksi dengan sesama pemain di dalam game. Di dalam *game online* PUBG juga terdapat alur cerita yaitu mempertahankan diri agar tetap hidup dan juga berkompetisi untuk menjadi pemenang, dengan menjadi satu-satunya orang atau kelompok yang hidup.

### a) Genre Game Online PUBGM

PUBG merupakan *game online* yang mempunyai *genre battle royale*. *Genre* ini berisi elemen bertahan hidup (*survival*) dalam pertarungan yang berskala besar, dimana para pemain tidak diberi perlengkapan ketika terjun di area pertarungan. Pemain harus mencari perlengkapan yang tersebar di dalam permainan, dan saling berebut serta berkompetisi dengan pemain lain. Tujuan akhir permainan *genre battle*

*royale* ini yaitu keluar menjadi satu-satunya pemain yang bertahan hidup, sehingga pemain dituntut untuk membunuh atau dibunuh.

## b) Interaksi Dalam PUBG

Dalam permainan PUBG kita tidak hanya dituntut menguasai senjata dan strategi saja untuk memenangkan permainan. Melakukan interaksi dengan sesama *squad* juga sangat dibutuhkan ketika bermain mode duo atau *squad*. Tanpa komunikasi, permainan tidak dapat efektif dan membentuk strategi, sehingga strategi permainan yang dihasilkan berbedadengan tim lain yang terkoordinasi dengan baik.

Komunikasi para pengguna *game online* PUBG dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, yang mana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab. Misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar sekolah yang merencanakan untuk duduk dan main bersama. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik, bisa dari dalam negeri maupun luar negeri yang secara kebetulan akan terhubung jika dalam satu server dengan pemain lainnya. Dalam menunjang komunikasi para pemain di dalam *game*, terdapat fasilitas berikut :

### 1) Fasilitas *quick chat*

Fasilitas ini memudahkan pengguna dalam melakukan interaksi lewat tulisan, ketika di dalam arena permainan sulit untuk mengetik ketika sedang bertempur melawan musuh. **Quick Chat**, di mana pemain dapat memilih daftar pesan yang sudah tersedia dan memberikan pesan tersebut melalui chat kepada tim tanpa mengetik.



## Gambar 1. Tampilan *quick chat* permainan PUBGM

Sumber :(<https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/>. diakses 31 Maret 2019)

### 2) Fasilitas *voice chat*

Ketika bermain PUBGM, pemain dapat berkomunikasi menggunakan *voice chat* dan *text chat*. ***Voice chat*** akan hidup jika pemain menyetuk ikon *voice chat* di dekat *minimap*. Metode ini lebih mudah dari *text chat*, karena pemain hanya perlu menggunakan suara untuk berkomunikasi dan mengkoordinasikan strategi dengan kelompok.



## Gambar 2. Tampilan *voice chat* permainan PUBGM

Sumber :(<https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/>. diakses 31 Maret 2019)

## **B. PENELITIAN DAHULU YANG RELEVAN**

Karya ilmiah yang mengkaji register bahasa dalam penggunaan internet, yaitu Canggih Atmahardianto (UNS: 2012) dengan judul “Register Dalam Situs Komunitas Dunia Maya Kaskus”. Hasil penelitian ini adalah terdapatnya karakteristik penggunaan bahasa Indonesia pada register dalam situs komunitas dunia maya Kaskus. Karakteristik dalam penggunaan bahasa Indonesia pada register dalam situs komunitas dunia maya Kaskus di antaranya adalah (1) afiks dalam bahas Indonesia; (2) hibrida dan (3) kontraksi atau pemendekan. Dalam penulisan singkatan terdapat beberapa pola singkatan yaitu (1) singkatan yang menggunakan huruf awal kapital; (2) bentuk penggalan; (3) angka sebagai pengganti kata dan suku kata; (4) gabungan huruf dan angka. Ditemukan juga pola penulisan akronim sebagai berikut (1) akronim yang berasal dari huruf awal setiap kata, (2) akronim yang ditulis dengan huruf kecil. Dilihat dari bentuknya register dalam Kaskus dapat digolongkan menjadi (1) berdasar satuan lingualnya dibedakan menjadi (a) kata, (b) frasa, dan kalimat. Perbedaan penelitian ini adalah objek yang diteliti merupakan situs yang digunakan interaksi curhat, promosi, berbagi pengalaman atau cerita, dan arah analisisnya lebih condong ke arah morfologi. Sedangkan register pengguna *game online* PUBGM ke arah sosiolinguitik, yang mana hubungan bahasa dengan masyarakat sosial. Bentuk-bentuk register pengguna *game online* PUBGM juga akan dikelompokkan dan dianalisis, namun tidak terlalu spesifik. Penelitian mengenai pengguna *game online* PUBGM ke arah faktor penyebab terjadinya register, fungsi register para pengguna *game online* PUBGM

dan apakah benar kelompok *game online* tersebut menyepakati makna dari istilah register tersebut.

Agung Lawu Sanyoto(UM Surakarta: 2015) dengan judul “Register Komputer Di Akun Jejaring Sosial Facebook: Tinjauan Sociolinguistik”. Objek penelitian ini adalah berupa deskripsi register komputer pada situs jejaring sosial *facebook*. Teknik analisis data dalam penelitian ini metode padan intralingual dan ekstralingual. Hasil dalam penelitian ini yaitu 1) Bentuk register komputer dalam komunikasi di akun jejaring social *facebook*, berupa wujud tuturan yang mempunyai makna yang khas yang diucapkan oleh penjual komputer, servis komputer, pengguna komputer dan pembeli komputer, misalnya *mobo*, *matot*, *booting*, *windows*, dan lain sebagainya. Adapun klasifikasi bentuk register terbagi menjadi satuan lingual kata berupa kata tunggal, satuan lingual frasa berupa frasa nomina, frasa verba dan frasa ajektiva, serta bentuk tuturan ringkas berupa singkatan dan akronim. 2) Empat fungsi penggunaan register di akun jejaring sosial *facebook*. a) Penggunaan register berfungsi untuk transaksi jual beli komputer, *spare part* komputer dan alat-alat lain yang berhubungan dengan komputer. b) Penggunaan register berfungsi untuk menarik minat pengguna bahasa dalam komunikasi. c) Penggunaan register berfungsi untuk komunikasi yang lebih efektif. d) Penggunaan register berfungsi untuk membedakan bahasa satu dengan bahasa lainnya. Perbedaan penelitian ini adalah mengacu dalam menganalisis penggunaan singkatan dan istilah-istilah komputer dalam media sosial facebook. Perbedaan penelitian ini adalah register yang ditemukan berupa istilah-istilah benda seperti nama-nama spesifikasi elektronik, sedangkan register pengguna *game online* PUBGGM berupa istilah-istilah sosial, yang berkaitan dengan aktifitas penutur seperti kegiatan atau peristiwa yang terjadi dalam permainan *game online* PUBGGM.

