

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. DESKRIPSI DATA**

PUBGM merupakan permainan *online* yang dimainkan oleh ratusan juta pengguna *game online*. Pada penelitian ini untuk mendapatkan data register yang lebih luas, peneliti mengambil data dari hasil *video* permainan pengguna PUBGM lain, dan *video* hasil rekaman peneliti sendiri saat memainkan *game online* PUBGM. Data yang diperoleh berbentuk rekaman video permainan dan percakapan para pengguna selama bermain PUBGM.

Pada video rekaman permainan yang telah diperoleh, didapatkan hasil register yang berasal dari dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa campuran bahasa Indonesia-Inggris.

##### 1. Identifikasi Data

Deskripsi data pada penelitian ini memerlukan kodefikasi, guna mempermudah peneliti untuk mengklasifikasikan data. Berikut bentuk kodefikasi beserta keterangannya :

MST	: Makna Selingkungan Terbuka
MK	: Makna Kontekstual
MI	: Makna Istilah
MID	: Makna Idiom
BK	: Bentuk Kata
BF	: Bentuk Frasa
BS	: Bentuk Singkatan
BA	: Bentuk Akronim
BIN	: Bahasa Indonesia
BING	: Bahasa Inggris
BC	: Bahasa Campuran
2019	: Tahun terjadinya permainan
PUBGM1	: Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 1
PUBGM2	: Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 2

- PUBGM3 : Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 3  
 PUBGM4 : Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 4  
 PUBGM5 : Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 5  
 PUBGM6 : Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 6  
 PUBGM7 : Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 7  
 PUBGM8 : Menunjukkan keterangan isi dalam permainan 8

**Tabel 1. Kodefikasi Selingkungan Terbatas Bahasa Inggris**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Kata	“ada <i>supply</i> arah 75 75, ada <i>supply</i> ”	MST/BK/BING/2019/PUBGM1
2	Kata	“ <i>step, step</i> depan gue”	MST/BK/BING/2019/PUBGM1
	Kata	“ayo <i>push push</i> ”	MST/BK/BING/2019/PUBGM4
3	Frasa	“yak, nabraknya blind spot Jaka”	MST/BF/BING/2019/PUBGM2
4	Frasa	“yuk backup in yuk, takut orang open kill”	MST/BF/BING/2019/PUBGM2

**Tabel 2 Kodefikasi Selingkungan Terbatas Bahasa Indonesia**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Kata	“ahh rata semua”	MST/BK/BIN/2019/PUBGMM3
2	Kata	“kamu pake kali berapa?”	MST/BK/BIN/2019/PUBGM5

3	Kata	“keras juga yaaa, vest 3 kepala 3”	MST/BK/BIN/2019/PUBGM1
4	Kata	“gua sampahin nih, gua sampahin enakkan”	MST/BK/BIN/2019/PUBGM3
5	Kata	“makan tuh”	MST/BK/BIN/2019/PUBGM1

**Tabel 3. Kodefikasi Makna Kontekstual Bahasa Inggris**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Kata	“gua gak pake <i>snipper</i> ya gaes”	MK/BK/BING/2019/PUBGM1
2	Kata	“22 <i>kill</i> untuk team srimulat”	MK/BK/BING/2019/PUBGM1
3	Kata	“awas <i>prone</i> ”	MK/BK/BING/2019/PUBGM2
4	Kata	“ <i>noob</i> ? Enak ajaa jago lah”	MK/BK/BING/2019/PUBGM6
5	Kata	“happy <i>looting</i> guys”	MK/BK/BING/2019/PUBGM8

**Tabel 4. Kodefikasi Makna Kontekstual Bahasa Indonesia**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Kata	“gua lagi bokong ni, eh gua lagi bokong”	MK/BK/BIN/2019/PUBGM1
2	Kata	“darah, darah”	MK/BK/BIN/2019/PUBGM3

**Tabel 5. Kodefikasi Makna Istilah Bahasa Inggris**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Kata	“bentar bentar, cari <i>armor</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM4
2	Kata	“ahh 3 <i>hit</i> 3 <i>hit</i> , gila Fif 3 <i>hit</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM1
3	Kata	“dia pake <i>cheat</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM5
4	Kata	“yang penting <i>chicken</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM5
5	Kata	“oyy jangan <i>toxic</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM6
6	Kata	“woy <i>cover</i> woy <i>cover</i> woy”	MI/BK/BING/2019/PUBGM2
7	Kata	“sambil kita <i>boosting</i> kita baca chat”	MI/BK/BING/2019/PUBGM6
8	Kata	“serius di <i>end</i> sama dia lu?”	MI/BK/BING/2019/PUBGM2
9	Kata	“yang bawah 1 <i>knock</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM1
10	Kata	“ <i>headshot</i> <i>headshot</i> , helm 3 <i>headshot</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM4
11	Kata	“go <i>healing</i> , go <i>healing</i> rom”	MI/BK/BING/2019/PUBGM2
12	Kata	“ah gue tahu, kita lempar <i>smoke</i> aja”	MI/BK/BING/2019/PUBGM4

13	Kata	“sini sini nomer 4 mana, gue <i>revive</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM3
14	Kata	“kita loh <i>barbarian</i> ini”	MI/BK/BING/2019/PUBGM5
15	Kata	“sabar woy, gue <i>bandage</i> ”	MI/BK/BING/2019/PUBGM4
	Frasa	“gue gak pernah pake <i>ghillie suit</i> yaa”	MKS/BF/BING/2019/PUBGM1
16	Frasa	“flare gun diatas”	MI/BF/BING/2019/PUBGM2
17	Frasa	“dia pake wall hack”	MI/BF/BING/2019/PUBGM5
18	Frasa	“jangan open spot	MI/BF/BING/2019/PUBGM2
19	Frasa	“sini ketemu gue, by one”	MI/BF/BING/2019/PUBGM1
20	Frasa	“blue zone”	MI/BF/BING/2019/PUBGM6
21	Frasa	“kita gak safe zone yaaa”	MI/BF/BING/2019/PUBGM2
22	Singkatan	“wahh GG cok”	MI/BS/BING/2019/PUBGM2
23	Singkatan	“enak TPP bisa ngintip”	MI/BS/BING/2019/PUBGM6
24	Singkatan	“kok DC? Halo”	MI/BS/BING/2019/PUBGM6
25	Singkatan	“kok AWM sih”	MI/BS/BING/2019/PUBGM1
26	Singkatan	“bodoh ah, yang penting XP eh”	MI/BS/BING/2019/PUBGM5
27	Singkatan	“untung kita gak kena HBD bang”	MI/BS/BING/2019/PUBGM2

28	Singkatan	“ada RDS gak? yang kelebihan”	MI/BS/BING/2019/PUBGM1
29	Akronim	“itu nama asli atau <i>hode?</i> ”	MI/BA/BING/2019/PUBGM3

**Tabel 6. Kodefikasi Makna Istilah Bahasa Indonesia**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Kata	“yang ngasih statement emulator cupu, kita loh ketemunya ama yang emulator juga”	MI/BK/BIN/2019/PUBGM1
2	Kata	“Gua kira emulator gua yang mau meledak	MI/BK/BIN/2019/PUBGM1
3	Kata	“pegangan lu apa?”	MI/BK/BIN/2019/PUBGM1
4	Kata	“kita main barbar atau gimana nih?”	MI/BK/BIN/2019/PUBGM2
5	Frasa	“paten, paten, bukan kaleng-kaleng yaaa”	MI/BF/BIN/2019/PUBGM8
6	Frasa	“itu namanya HP kentang”	MI/BF/BIN/2019/PUBGM8
7	Akronim	“gua diajarin sama <i>bocil</i> guys”	MI/BA/BIN/2019/PUBGM3

**Tabel 7. Kodefikasi Makna Istilah Bahasa Campuran**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Frasa	“eh lu cacing gaming?”	MI/BF/BC/2019/PUBGM6
2	Akronim	“kalian tuh <i>mukil</i> ”	MI/BA/BC/2019/PUBGM5

**Tabel 8. Kodefikasi Makna Idiom Bahasa Inggris**

No	Bentuk Register	Data Permainan	Kodefikasi
1	Frasa	“chicken dinner guys”	MID/BF/BING/2019/PUBGM3
2	Frasa	“nugget dinner, kita makan nugget ternyata”	MID/BF/BING/2019/PUBGM6
3	Frasa	“gua ganti groza, uda late”	MID/BF/BING/2019/PUBGM2

## B. Analisis Data/Pembahasan

### 1. Bentuk dan Makna Register Pengguna PUBG M

#### a. Makna Selingkungan Terbuka

Register pengguna *game online* PUBG M termasuk kategori register terbuka, Para pemain PUBG M 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. Kosakata tersebut dapat dilihat melalui data dibawah ini:

#### 1) Bentuk Kata

“ada *supply* arah 75 75, ada *supply*” (ada kotak perlengkapan arah 75)MST/BK/BING/2019/PUBGM1

Bentuk *supply* muncul karena interaksi para pemain, yang mana kotak bernama airdrop disebut juga kotak supply, karena kata *supply* dalam bahasa Inggris berarti menyediakan. Sedangkan dalam permainan PUBG Mobile bentuk kata *supply* ini identik dengan sebuah kotak yang berisi perlengkapan tambahan level tinggi dan senjata yang sulit ditemukan dalam map (senjata, peluru dll) yang dijatuhkan oleh pesawat dari langit dengan parasut. Kotak ini juga bernama *air drop*.

“*step, step* depan gue” (ada suara langkah kaki depanku)MST/BK/BING/2019/PUBGM1

Bentuk *step* muncul karena interaksi para pemain, karena kata *step* dalam bahasa Inggris mempunyai arti jejak kaki, atau langkah kaki yang berwujud. Sehingga untuk mempermudah komunikasi, para pemain cukup dengan menyebut kata *step* untuk mewakili langkah kaki yang berwujud suara dalam permainan PUBG Mobile. Pada percakapan di atas bentuk *step* muncul karena pemain mendengar suara langkah kaki musuh dari depan.

“*ayo push push*” (ayo ke musuh)MST/BK/BING/2019/PUBGM4

Bentuk *push* muncul karena interaksi para pemain, karena kata *push* dalam bahasa Inggris mempunyai arti mendorong. Kata *push* ini ketikaucapkan bermakna seruan atau perintah untuk menyerbu dalam peperangan di PUBG Mobile. Sangat tidak efektif jika memberi perintah panjang atau dengan arti sebenarnya ketika dalam pertempuran. Dalam permainan PUBG Mobile, *push* merupakan sebuah strategi pertempuran untuk maju melawan musuh atau datang mengambil posisi musuh.

“*guasampahin* nih, *gua sampahin* enakkan” (aku ambil kill kamu nih, aku ambil kill kamu enakkan)MST/BK/BIN/2019/PUBGM3

Bentuk register kata *sampah* dalam permainan PUBG Mobile, *sampah* mempunyai arti mengambil killed teman, karena dalam arti sebenarnya



*sampah* identik dengan sesuatu bekas atau tidak terpakai. Pada potongan percakapan di atas, *sampah* muncul pada situasi ketika ingin membunuh musuh bekas tembakan teman. Dalam PUBGGM yang menghabiskan darah terakhir musuh terakhir yang akan menambah jumlah kill meskipun hanya dengan satu tembakan. Sedangkan pemain yang menembak berkali-kali tidak akan mendapatkannya, karena darah terakhir telah ditembak oleh orang lain.

“kamu pake *kali* berapa?” (kamu pakai teropong jarak perbesar berapa?)MST/BK/BIN/2019/PUBGM5

Bentuk register kata *kali* ini muncul diakibatkan dari interaksi para pemain. Kata *kali* diambil dari teropong kali satu, teropong kali dua hingga teropong kali delapan. Namun, nama teropong tersebut cukup panjang. Sehingga cukup menyebut jarak jangkauan teropong saja, yaitu kali satu, kali dua hingga kali delapan. Dalam permainan PUBGGM, kali mempunyai arti teropong yang mempunyai tingkat jangkauan jarak x1 – x8, pada PUBGGM teropong merupakan satu-satunya benda yang mempunyai jarak jangkauan berkali-kali. Pada potongan percakapan di atas *kali* muncul pada saat pemain bertanya jarak pandang berapa yang dipasang dalam senjata temannya.

“*makan* tuh” (mampus)MST/BK/BIN/2019/PUBGM1

Bentuk register kata *makan* muncul akibat dari interaksi pemain, kata *makan* biasanya untuk identik dengan proses memberi makanan ke mulut. Dalam permainan PUBGGM, makan mempunyai arti ejekan seperti kata mampus setelah memberikan damage atau membunuh. .

“keras juga yaaa, vest 3 *kepala* 3” (kuat juga ya, vest 3 helm 3)MST/BK/BIN/2019/PUBGM1

Bentuk register kata *makan* muncul akibat dari interaksi pemain, kata helm sudah cukup singkat untuk digunakan dalam percakapan ketika bermain dan bermakna konseptual. Para pengguna terkadang memakai

kata register *kepala* sebagai pengganti kata helm atau seseorang dengan penutup kepala. Helm dalam permainan PUBG, terdapat tingkatan level 1, level 2 dan level 3. Semakin tinggi level semakin kuat menahan serangan musuh.

“ahhrata semua” (mati, musuhnya sudah mati semua)MST/BK/BIN/2019/PUBGM3

Bentuk register kata *rata* dalam permainan PUBG menggambarkan keadaan ketika situasi peperangan, yang bermakna sudah selesai atau anggota musuh telah terbunuh semua.

## 2) Bentuk Frasa

“yuk backup in yuk, takut orang *open kill*” (backup in, takutnya dibunuh ditempat terbuka)

Dalam permainan PUBG, Open kill merupakan frasa yang mempunyai arti menembak secara terbuka atau ditempat terbuka.

## b. Makna Kontekstual

Makna konteks yang berkenaan dengan situasinya, yakni tempat waktu dan lingkungan penggunaan bahasa itu. Dalam mengartikan jenis register ini, perlu dilihat konteks yang mengikutinya. Berikut data yang mengandung makna konteks:

### 1) Bentuk Kata

“kita main *barbar* atau gimana nih?” (kita main rusuh gak ini?)  
MK/BK/BIN/2019/PUBGM

Dalam permainan PUBG, barbar mempunyai arti strategi permainan yang maju, kisruh dan tidak takut mati. Strategi pertempuran yang digunakan oleh para pemain yang tidak suka menunggu musuh datang.

“*darah, darah*” (minta penambah darah)MK/BK/BIN/2019/PUBGM3

Bentuk *darah* muncul karena interaksi para pemain. Dalam permainan PUBG, darah mempunyai arti nama lain dari med-kit yang merupakan benda yang digunakan untuk menambah (HP) karakter.

“noob? Enak ajaa jago lah” (Pemula/bodoh? Enak aja jago yaa)MK/BK/BING/2019/PUBGM6

Kata *noob* merupakan kata slang dari newbie. Kata yang digunakan untuk memanggil pemain baru atau pemula yang kemampuannya belum mahir. Noob juga sering dilontarkan para pengguna game untuk mengejek pemain yang bodoh dalam bermain atau cara bermain tidak bagus. Pemain baru identik dengan tahap belajar sehingga permainan belum bagus atau mahir. Beberapa pengguna *game online* salah mengartikan ketika dibilang Noob dan menyangka ejekan bodoh. Dalam lingkungan masyarakat umum kata-kata ini sering diucapkan oleh orang yang bukan pengguna *game online*, yaitu untuk mengejek teman atau orang yang tidak mahir dalam hal apapun.

“awasprone” (awas ada musuh tengkurap) MK/BK/BING/2019/PUBGM2

Kata *prone* dalam permainan PUBG memiliki dua arti : pertama merupakan sebuah gerakan permainan dengan posisi tengkurap, dan kedua merupakan sebutan karakter pemain yang sedang tengkurap.

“gua gak pake *sniper* ya gaes” (aku gak pakai senjata jarak jauh ya gaes) MK/BK/BING/2019/PUBGM1

Kata *sniper* mempunyai dua arti, pertama sebutan untuk karakter atau tokoh dalam game yang mempunyai keahlian menembak jitu dari jauh, dan kedua sebutan untuk senjata jarak jauh.

“happylooting guys” (Selamat mengambil perlengkapan guys) MK/BK/BING/2019/PUBGM8

Dalam permainan PUBG, *looting/loot* merupakan nama untuk semua barang atau perlengkapan yang harus dikumpulkan agar dapat bertahan hidup di area permainan. Namun, para pengguna juga mengartikan *loot* sebagai kata kerja yang ditambah ing, dan bermakna sedang melakukan

*loot*. Sehingga *loot* dalam terdapat dua arti. Pertama kegiatan, mengambil barang yang tersedia di arena pertempuran maupun di peti mati musuh. Mulai dari senjata, peluru hingga kelengkapan medis. Kedua sebutan untuk perlengkapan yang harus dikumpulkan untuk dapat bertahan hidup di area permainan.

“22 *kill* untuk team srimulat” (22 musuh terbunuh untuk team srimulat) MK/BK/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBG, *kill* mempunyai dua makna. pertama yaitu situasi atau kegiatan membunuh lawan, dan kedua yaitu orang yang telah dibunuh. Makna dibunuh atau musuh yang telah dibunuh sebenarnya berawal dari kata *killed*, namun pemain banyak sekali yang tidak bisa membaca *killed* dengan benar. Sehingga pemain menggunakan kata *kill* untuk melambangkan musuh yang terbunuh.

“gua lagi *bokong* ni, eh gua lagi *bokong*” (gua lagi datang dari belakang, mau ku tembak dari belakang) MK/BK/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBG, *bokong* mempunyai beberapa arti. pertama mencuri kesempatan untuk menembak dari belakang, kedua bagian belakang pemain, ketiga ditikung oleh kelompok musuh yang lain.

### c. Makna Istilah

Makna istilah mempunyai makna yang pasti, yang jelas, meskipun tanpa konteks maupun kalimat penjelas. Oleh karena istilah sering disebut bebas konteks. Berikut data mengandung makna konteks :

#### 1) Bentuk Kata

“*pegangan* lu apa?” (kamu pakai senjata apa) MI/BK/BIN/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBG, *pegangan* mempunyai arti senjata yang sedang dipakai.

“Ahh 3 *hit* 3 *hit*, gila Fif 3 *hit*” (Ahh sudah kena 3 tembakan Fif)  
MI/BK/BING/2019/PUBGM1

Kata *hit* merupakan istilah yang digunakan untuk menandakan keadaan lawan yang telah terkena tembakan atau pukulan, sehingga darah lawan berkurang.

“woycover woy cover woy” (woy lindungi aku)  
MK/BK/BING/2019/PUBGM2

Kata *cover* dalam permainan PUBG, menggambarkan situasi melindungi atau menjaga teman sekelompok dari serangan lawan.

“serius di *end* sama dia lu?” (ehh serius kamu dibunuh pas sudah sekarat?) MK/BK/BING/2019/PUBGM2

Kata *end* dalam permainan PUBG, merupakan sebutan atau istilah membunuh musuh yang sedang knock atau sekarat.

“*headshot headshot*, helm 3 *headshot*” (musuh yang pakai helm level 3, sudah terkena tembakan) MK/BK/BING/2019/PUBGM4

Kata *headshot* dalam permainan PUBG merupakan istilah untuk tembakan langsung tepat di kepala yang menyebabkan tambahan kerusakan pada lawan.

“ah gue tahu, kita lempar *smoke* aja” (ah gue tau, kita lempar tabung asap aja) MI/BK/BING/2019/PUBGM4

Dalam permainan PUBG, *smoke* merupakan sebuah tabung smoke grenade yang mengeluarkan asap jika dilempar. Tabung ini digunakan untuk bersembunyi atau mengelabui, sehingga pemain dapat mundur atau maju ke arah musuh tanpa sepengetahuan lawan.

“sini sini nomer 4 mana, gue *revive*” (sini nomer 4, gue hidupin lagi) MI/BK/BING/2019/PUBGM3

Dalam permainan PUBGGM *revive* yaitu suatu kondisi menyelamatkan teman yang sekarat atau knock dalam arena permainan. *revive* akan membuat karakter kembali ke medan pertempuran, karena pemain belum mati dalam permainan, hanya sekarat atau knock.

“sabar woy, gue *bandage*” (sabar, aku masih pakai perban nambah darah)MI/BK/BING/2019/PUBGM4

Dalam permainan PUBGGM, *bandage* merupakan Benda yang digunakan untuk menambah poin kesehatan atau Health Point (HP) karakter dengan kapasitas keci yaitu 100%, dan tidak dapat menambah HP karakter masih ada diatas 75 persen.

“bentar bentar, cari *armor*” (bentar, aku cari rompi) MI/BK/BING/2019/PUBGM4

Dalam permainan PUBGGM, *armor* merupakan rompi atau vest yang digunakan untuk melindungi tubuh karakter pemain, agar tidak terlalu mengurangi HP saat kena tembakan.

“dia pake *cheat*” (dia pakai aplikasi curang) MI/BK/BING/2019/PUBGM5

Dalam permainan PUBGGM, *cheat* merupakan progam-progam ilegal yang banyak jenisnya, yang digunakan untuk curang sesuai kebutuhan dalam sebuah permainan.

“yang penting *chicken*” (yang penting menang) MI/BK/BING/2019/PUBGM5

Dalam permainan PUBGGM, *chicken* mempunyai arti menang dalam permainan.

“oyy jangan *toxic*” (oyy jangan ngomong kasar) MI/BK/BING/2019/PUBGM6

Dalam permainan PUBGGM, *toxic* merupakan pemain yang mengacau atau berbicara kasar dalam permainan. Register ini mempunyai arti sama meskipun tidak diikuti konteks maupun kalimat penjelas.

“sambil kita *boosting* kita baca chat” (sambil kita memakai booster, kit baca chat) MI/BK/BING/2019/PUBGM6

Dalam permainan PUBGGM, *boosting* merupakan proses menambah poin kesehatan (HP) dan mendorong kecepatan karakter. *Boosting* dapat dilakukan meskipun HP karakter sudah penuh. HP yang dihasilkan akan tersimpan dan otomatis mengisi HP ketika berkurang. *Boosting* identik diucapkan ketika menggunakan benda booster dalam permainan PUBGGM, booster PUBGGM terdiri dari Adrenaline Syringe, Painkiller dan Energy Drink.

“yang bawah 1 *knock*” (yang bawah ada 1 sekarat) MI/BK/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBGGM, *knock* merupakan keadaan dimana pemain sudah tertembak sekarat, sehingga dia terjatuh dan tidak bisa berperang, namun bisa diselamatkan dengan di *revive* dalam jangka waktu tertentu.

“*gohealing, go healing Rom*” (isi darah/HP Rom) MI/BK/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBGGM, *healing* merupakan proses pemain melakukan aktivitas menambah poin kesehatan (HP) karakter yang dimainkan. Baik dengan menambah darah, minum obat-obatan, minuman energi hingga menyuntikkan alat pemulih adrenalin ke dalam tubuh.

“yang ngasih statement emulator *cupu*, kita loh ketemunya ama yang emulator juga” (yang ngasih statement emulator permainannya gak bagus, kita loh ketemunya ama yang emulator juga) MI/BK/BIN/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBGM, *cupu* merupakan ejekan yang diberikan kepada pemain yang cara bermainnya buruk atau membuat kesalahan.

“kita main *barbar* atau gimana nih?” (kita main maju kisruh atau gimana nih?) MI/BK/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBGM, *barbar* mempunyai arti strategi permainan yang maju, kisruh dan tidak takut mati.

“gua kira *emulator* gua yang mau meledak” (gue kira software gua mau meledak) MI/BK/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBGM, *emulator* perangkat lunak atau software yang digunakan untuk bermain game mobile di PC.

“itu namanya *HP kentang*” (itu namanya HP murah/HP jelek spesifikasi rendah) MI/BF/BIN/2019/PUBGM8

Dalam permainan PUBGM, *kentang* merupakan sebutan untuk handphone (HP) yang memiliki spesifikasi rendah. Terutama untuk tipe game PUBGM, yang merupakan game berat. Sehingga tidak bagus atau tidak dapat digunakan untuk bermain PUBGM. Game PUBGM merupakan permainan berat yang memakan 2GB lebih memori penyimpanan, serta tampilan permainan yang nyata, setidaknya dibutuhkan RAM 3GB untuk bermain PUBGM dengan mulus tanpa patah-patah.

## 2) Bentuk Frasa

“*Flare gun* diatas” (pistol pemanggil kotak supply ada diatas) MI/BF/BING/2019/PUBGM2

Flare gun merupakan sebutan pistol pemanggil air drop atau kotak supply (perlengkapan) dalam arena permainan PUBGM.

“yak, nabraknya blind spot Jaka” (nabrak musuhnya di tempat yang tertutup aja jaka) MI/BF/BING/2019/PUBGM2



Dalam permainan PUBGGM, *blind spot* merupakan sebutan untuk tempat-tempat tertutup atau tempat yang tidak terlalu terlihat oleh lawan. Register ini muncul akibat adanya interaksi, untuk mempermudah komunikasi.

“*janganopen spot*” (jangan ditempat terbuka)  
MI/BF/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBGGM, *open spot* merupakan tempat terbuka dimana tidak ada pohon-pohon atau bangunan, sehingga lawan secara otomatis bisa melihat.

“ kita gak *safe zone* yaaa” (kita gak di dalam zona bermain yang aman yaa) MI/BF/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBGGM, *safe zone* merupakan bagian dari zona bermain, yang mana wilayah tersebut terdapat di dalam lingkaran putih, dan akan mengecil seiring waktu.

“dia pake *wall hack*” (dia pake aplikasi curang yang menghilangkan bangunan)MI/BF/BING/2019/PUBGM5

Dalam permainan PUBGGM, *wall hack* sebuah software curang dimana pengguna bisa melihat karakter orang lain meskipun terdapat bangunan atau pohon di depan.

“*blue zone*” (zona biru) MI/BF/BING/2019/PUBGM6

Merupakan ruang atau arena bermain yang berkesinambungan dengan zona bermain (*play zone*). Zona ini berada diluar garis putih, pemain yang terkena *blue zone* ini, HP akan berkurang secara otomatis.

“gue gak pernah pake *ghillie suit* yaa” (aku gak pernah pakai pakaian rumput yaa) MI/BF/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBGGM, *Ghili suit* merupakan nama pakaian berbentuk rumput yang digunakan untuk menyamar oleh para tentara.

“*paten, paten, bukan kaleng-kaleng yaaa*” (asli bukan KW atau murahan yaa) MI/BF/BIN/2019/PUBGM8

Merupakan frasa yang menggambarkan sebuah kemampuan pemain atau benda yang bukan kw atau tidak murahan, sehingga bisa disebut juga memiliki kemampuan yang hebat atau benda yang bagus.

“ehh lu cacing gaming?” (eh kamu pemain yang suka main prone dirumput?) MI/BF/BC/2019/PUBGM6

Dalam permainan PUBG, cacing gaming sebutan untuk pemain yang suka bermain prone di rumput.

### 3) Bentuk Singkatan

“wahhGG cok” (wah hebat/permainan yang bagus cok)MI/BS/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBG, *GoodGame (GG)* berarti permainan yang bagus atau hebat.

“kokDC? Halo” (kok aku terkeluar? Halo?)MI/BS/BING/2019/PUBGM6

Dalam permainan PUBG, *Disconnect (DC)* merupakan situasi pemain terputus atau menghubungkan ulang dalam permainan.

“bodoh ah, yang penting XP eh” (bodoh ah, yang penting poin level naik) MI/BS/BING/2019/PUBGM5

Dalam permainan PUBG, *Experience Point (XP)* merupakan sebuah poin yang menaikkan level pemain ketika selesai menjalankan misi.

“adaRDS gak? yang kelebihan” (ada teropong *Red Dot Sight* gak?) MI/BS/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBG, *Red Dot Sight (RDS)* merupakan salah satu teropong yang digunakan untuk pertarungan jarak dekat.

“enak*TPP* bisa ngintip” (enak mode permainan orang ketiga,  
bisa ngintip) MI/BS/BING/2019/PUBGM6

Dalam permainan PUBGM, *Third Person Perspective (TPP)* merupakan mode permainan dengan mengambil sudut pandang orang ketiga.

“kok*AWM* sih” (kok *Arctic Warfare Magnum* sih?)  
MI/BS/BING/2019/PUBGM1

Dalam permainan PUBGM, *Arctic Warfare Magnum (AWM)* merupakan senjata jarak jauh yang bisa dipasang teropong x8.

“untung kita gak kena *HBD* bang” (untung kita gak kena serangan kejutan) MI/BS/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBGM, *Happy Birthday* merupakan istilah untuk keadaan dimana pemain lawan bersembunyi dan menunggu untuk memberi serangan kejutan.

#### 4) Bentuk Akronim

“itu nama asli atau *hode*?” (itu nama asli atau palsu) MI/BA/BC/2019/PUBGM3

Pemendekan ini mengambil salah satu komponen suku kata dan menggabungkannya dengan komponen suku kata yang lain. Bentuk *HODE* diambil dari kata Homo (penyuka sesame jenis) dan DEtected (terdeteksi). Dalam permainan PUBGM, *Homo Detected (HODE)* merupakan sebutan untuk pemain laki-laki yang menggunakan nama pengguna perempuan ataupun foto avatar perempuan.

“gua diajarin sama *bocil* guys” (aku diajari sama anak-anak guys) MI/BA/BC/2019/PUBGM3

Dalam permainan PUBGM, *Bocah Cilik (BOCIL)* merupakan sebuah julukan untuk anak-anak kecil yang suka main game online.

“kalian tuh *mukil*” MI/BA/BC/2019/PUBGM3

Dalam permainan PUBG, *mukil* merupakan sebuah julukan untuk pemain yang nafsu untuk membunuh musuh sebanyak-banyaknya.

#### **d. Makna Idiom**

Makna yang tidak dapat diartikan berdasarkan unsur yang membangunnya. Berikut kosakata pengguna *game online* PUBG :

##### 1) Bentuk Frasa

“gua ganti groza, uda late game soalnya” (gua ganti groza, permainan uda mau berakhir musuhnya tinggal dikit)

MID/BF/BING/2019/PUBGM2

Dalam permainan PUBG, Late game merupakan kondisi dimana zona bermain semakin menyempit dan tersisa beberapa pemain saja.

“chicken dinner guys” (asikkk menang menang, menan makan kenyang guys) MID/BF/BING/2019/PUBGM3

Dalam permainan PUBG, Chicken dinner mempunyai maknamenang makan kenyang, yang mana sebuah frase simbol kegembiraan atas sebuah kemenangan. frase tersebut akan keluar ketika pemain memenangkan permainan.

“nugget dinner, kita makan nugget ternyata” (kita menang dengan bunuh kurung dari 5 orang ternyata)

MID/BF/BING/2019/PUBGM6

Dalam permainan PUBG, nugget dinner merupakan nama medali yang ada dalam permainan PUBG, pemain atau tim yang mendapatkan medali ini berarti mereka memenangkan pertandingan dengan membunuh musuh kurang dari lima orang.

### **3. Fungsi Register Pengguna PUBG**

Berdasarkan hasil klasifikasi dan analisis data, bisa dilihat fungsi register pemain *game online* dalam PUBG sebagai berikut:

#### **a. Mempermudah Interaksi Kelompok**

Fungsi penggunaan bahasa-bahasa yang khas di dalam suatu kelompok yaitu untuk mempermudah interaksi sesama anggota di dalam kelompok tersebut, sehingga terciptanya komunikasi yang baik(Wahyudi, dkk (2007:20). Berdasarkan hasil analisa makna data register penggun PUBGGM, bisa ditarik kesimpulan bahwa pengguna PUBGGM menggunakan register untuk mempermudah interaksi kelompok. Berikut beberapa kosakata tersebut :

“*ayopush push*” (ayo kita maju dan lawan)  
MST/BK/BING/2019/PUBGM4

“yang bawah 1 *knock*” (di bawah ada 1 yang belum mati tapi sekarat) MI/BK/BING/2019/PUBGM1

“*gohealing, go healing rom*” (isi darah dulu rom).

“kita loh *barbarian* ini” (kita kantim yang gak takut mati)  
MI/BK/BING/2019/PUBGM2

“kamu pake *kali* berapa?(kamu pakai teropong jaraknya pandang berapa kali?) MST/BK/BIN/2019/PUBGM5

“*pegangan* lu apa?” (senjata yang kamu bawa atau pakai apa?) MI/BK/BIN/2019/PUBGM1

“yuk backup yuk, takut orang *open kill*”(kembali yuk, nanti dibunuh di tempat terbuka gini).  
MST/BF/BING/2019/PUBGM2

“jangan *open spot*” (jangan di wilayah terbuka).  
MI/BF/BING/2019/PUBGM2

“kita gak *safe zone* yaaa” (kita gak berada di wilayah bermain aman yaa). MI/BF/BING/2019/PUBGM2

“gua ganti groza, uda *late game* soalnya” (gua ganti groza, lawannya tinggal dikit dan zonanya uda mengecil). MID/BF/BING/2019/PUBGM2

“dia pake *wall hack*”(dia main curang pakai cheat tembus pandang, jadi tembok dan pohonnya hilang) MI/BF/BING/2019/PUBGM5

“yak, nabraknya *blind spot* Jaka” nabraknya ditempat gak kelitan musuh aja jaka). MST/BF/BING/2019/PUBGM2

Dari data kosakata diatas, bisa dianalisa bahwa register yang digunakan para pengguna *game online* di PUBGM punya dampak untuk mempermudah komunikasi antar pemain. Dilihat dari arti percakapan data diatas, setiap register mewakilmaksud percakapan dan arti deskripsi yang panjang. Sangat tidak efektif jika pemain berkomunikasi tanpa register dan menggunakan arti sebenarnya.

#### **b. Menunjukkan Identitas Kelompok**

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 (Sanyoto, 2015: 2). Beberapa kosakata yang menunjukkan kelompok pengguna *game online* PUBGM dapat dilihat melalui beberapa data dibawah ini:

“sabar woy, gue *bandage*” (sabar woy, aku gue lagi isi darah atau HP pakai bandage). MI/BK/BING/2019/PUBGM4

“sambil kita *boosting* kita baca chat” (kita baca chat, sambil nambah darah atau HP pakai *booster*).

MI/BK/BING/2019/PUBGM6

“yang penting *chicken*” (yang penting menang).

MI/BK/BING/2019/PUBGM5

“*flare gun* diatas” (pistol pemanggil persediaan, ada diatas)

MI/BF/BING/2019/PUBGM2

“*chicken dinner guys*”(menang menang, makan kenyang guys)MID/BF/BING/2019/PUBGM3

“*nugget dinner*, kita makan nugget ternyata”(kita menang dengan hunuh musuh kurang dari lima ternyata).

MID/BF/BING/2019/PUBGM6

“gue gak pernah pake *ghillie suit* yaa” (gue gak pernah pakai baju rumput). MI/BF/BING/2019/PUBGM1

“keras juga yaaa, vest 3 *kepala* 3” (lawannya gak mati-mati, dia pakai vest level 3 dan helm level 3).MST/BK/BIN/2019/PUBGM1

“*itu namanya HP kentang*”(itu namanya HP mu jelek spesifikasinya, jadi gak optimal/tidak bisa digunakan main PUBG). MI/BF/BIN/2019/PUBGM8

### c. Menunjukkan Register Kelompok Bermain

PUBGM merupakan sebuah permainan online, yang mana permainan diciptakan untuk menghibur diri atau mengisi waktu luang. Seiring bertambahnya zaman permainan kini jauh lebih beragam dan mudah diakses dimana saja. Permainan *online* kini telah bertambah fungsinya,

namun tetap masih ada fungsi untuk menghibur pengguna permainan tersebut. Permainan *online* mulai berkembang menyediakan fasilitas komunikasi dalam permainan tersebut. Kelompok pengguna PUBGM mempunyai kosakata yang tingkat formalitasnya santai dan intim. Menurut Joss (dalam Sunahrowi, 2007: 6) Berdasarkan tingkat formalitas, register berfungsi sebagai berikut:

- 1) *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.

“wahh *GG* cok” (permainanmu bagus atau kamu hebat). MI/BS/BING/2019/PUBGM2

*GG* digunakan untuk memuji pemain lain.

“kok *DC?* Halo?”, (kok aku terkeluar? Halo?). MI/BS/BING/2019/PUBGM6

*DC* digunakan untuk menggambarkan kondisi pemain terkeluar dari game, atau menghubungkan kembali ke dalam game.

“itu nama asli atau *hode?* (itu namamu asli cewek atau cowok yang menyamar?). MI/BA/BING/2019/PUBGM3

Kata *hode* digunakan untuk menyebut pemain game laki-laki yang menggunakan nama pengguna wanita.

“gua diajarin sama *bocil* guys” (aku diberi pelajaran sama anak-anak). MI/BA/BC/2019/PUBGM3

Kata *bocil* digunakan untuk menyebut anak-anak yang main game online.

“kalian tuh *mukil?*” (kalian tuh yaa, pengennya bunuh(kill) terus). MI/BA/BC/2019/PUBGM5



Kata *mukil* digunakan untuk menyebut pemain yang nafsu ingin membunuh banyak musuh atau mendapat jumlah kill banyak.

“bodoh ah, yang penting *XP* eh” (bodoh ah, yang penting naik level atau dapat poin).

“ada *RDS* gak? yang kelebihan” (ada yang punya teropong *Red Dot Sight* gak? yang kelebihan?)

“enak *TPP* bisa ngintip” (enak pakai mode sudut pandang orang ketiga, jadi bisa ngintip).

“untung kita gak kena *HBD* bang” (untung kita gak dikasih tembakan kejutan bang).

Dari data diatas dapat dianalisis bahwa para pengguna *game online* PUBGM menggunakan register bahasa yang santai atau tidak resmi untuk berbincang-bincang.

- 2) *Intimate* atau intim; yaitu register yang biasanya digunakan pada antar keluarga maupun anggota kelompok, Biasanya ditandai dengan penggunaan bahasa yang tidak lengkap, dan pendek.

Beberapa kosakata tersebut dapat dilihat melalui data berikut:

“*darah, darah*”, artinya “aku minta atau butuh perlengkapan penambah darah”. MK/BK/BIN/2019/PUBGM3

“*woycover woy cover woy*”(woy lindungi aku woy, aku ditembak). MI/BK/BING/2019/PUBGM2

“*headshot headshot, helm 3 headshot*”(musuh yang pakai helm level 3 sudah terkena tembakan di kepala). MI/BK/BING/2019/PUBGM4

“*step, step* depan gue”(aku dengar suara langkah kaki arah depanku). MST/BK/BING/2019/PUBGM1

Dari data diatas dapat dianalisis bahwa para pengguna *game online* PUBGM tidak perlu menggunakan bahasa yang utuh atau penjelasan yang lengkap. Hanya dengan menyebutkan registernya saja atau dengan beberapa kata, mereka dapat berkomunikasi dan memahami. Sehingga bisa ditarik kesimpulan, bahwa register pengguna *game online* PUBGM menggunakan register bahasa yang intim. Register yang hanya digunakan oleh anggota kelompok atau keluarga untuk berbincang-bincang.

#### **4. Faktor Register Pengguna PUBGM**

Berdasarkan data pada lampiran 1, pengguna *game online* PUBGM berasal dari berbagai wilayah dan dimainkan oleh berbagai kalangan sosial dan umur, mulai anak-anak sekolah hingga orang dewasa. Bisa disimpulkan bahwa register pengguna *game online* PUBGM bisa muncul karena kesibukan bersama atau ketertarikan pada suatu hal yang sama, meskipun tidak berkaitan dengan profesi. Register pengguna tersebut tidak ada hubungan dengan faktor sosial seperti umur, jenis kelamin, kemampuan ekonomi, dan sebagainya. Bahkan register pengguna *game online* PUBGM ini semakin banyak karena kegiatan interaksi sosial yang dilakukan didalam permainan sangat beragam.

Faktor-faktor terjadinya register berdasarkan data yang bidang penggunaanya, bukan siapa penuturnya. Kemunculan fenomena register baru dalam perkembangan media permainan baru, yang terdapat komponen komunikasi didalamnya, guna memudahkan masyarakat dalam berinteraksi dengan berbagai kalangan 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.

### C. TEMUAN

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, menyebabkan 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.

Para pengguna *game online* PUBGM menggunakan register yang pendek-pendek dan santai dengan sesama pemain di dalam permainan, karena situasi dalam permainan ini peperangan yang membutuhkan ujaran-ujaran pendek untuk berkomunikasi. Register kelompok *game online* PUBGM ini muncul bertujuan memudahkan komunikasi para pemain selama permainan. Berikut temuan baru yang didapatkan dari kelompok pengguna *game online* PUBGM :

1. Pada kelompok pengguna PUBGM terdapat register frasa yang menggunakan dua bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yaitu *cacing gaming*.
2. Pada kelompok pengguna PUBGM terdapat register akronim yang menggunakan dua bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yaitu *mukill*.
3. Register kelompok pengguna PUBGM memunculkan variasi bahasa baru, yang berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.