

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

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. Register mempunyai bahasaberdasarkan bidang kegiatan, dan hal yang paling nampak cirinya adalah dalam hal kosakata.

*Game online* PUBGM merupakan *game* dengan *genre Battle Royale Game*, yang bisa dimainkan dengan sudut pandang *First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter*. Dalam penggunaan *game online* PUBGM, ada banyak dampak yang dapat kita rasakan sebagai penggunanya, seperti dampak psikologis, dampak kesehatan, dampak sosial, hingga dampak linguistik. Salah satu dampak linguistik yang diakibatkan *game online* PUBGM, yaitu munculnya register. Komunikasi para pengguna *game online* PUBGM dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Bentuk register yang digunakan dalam PUBGM berbentuk kata dan frasa, akronim dan singkatan. Register tersebut berasal dari kata bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa campuran.

Fungsi register pengguna *game online* PUBGM berdasarkan data yaitu untuk menunjukkan identitas, mempermudah interaksi kelompok dan berfungsi sebagai bahasa kelompok bermain.

Faktor register pengguna *game online* PUBGM bisa muncul karena kesibukan bersama atau ketertarikan 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.

## **B. SARAN**

Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM) merupakan *game* yang luas dari segala aspek untuk diteliti. Pada penelitian ini, *game* PUBGM diteliti berdasarkan aspek kebahasaan yang berfokus pada interaksi para penggunanya. Sedangkan *game* ini bisa diteliti dari aspek, kesehatan, psikologi, IT, ekonomi, hingga bahasa. Terutama bidang bahasa, peneliti menyarankan untuk menganalisis tampilan *game* PUBG, karena terdapat beberapa kosakata khusus yang bisa dianalisis lebih dalam. Kosakata khusus yang terdapat dalam tampilan PUBGM dan kosakata khusus yang dipakai pengguna merupakan dua hal yang berbeda dari sudut makna, fungsi dan faktornya. Sehingga tidak bisa dimasukkan dalam penelitian ini.