

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk individu dan makhluk sosial, kehidupannya akan selalu ditandai dengan adanya interaksi ataupun komunikasi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam interaksi, manusia menggunakan bahasa yang berbeda-beda, tergantung letak geografis, suku, sosial, dan ranah fungsi kegunaan bahasa tersebut. Bahasa selain sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, ide ataupun keinginannya, bahkan bahasa juga bisa mewakili atau menampilkan identitas penutur. Misalnya saja identitas bahasa pengguna *game online* dalam permainan PUBGM, kejadian yang sering saya lihat ketika memainkan *game online* PUBGM di tempat umum. Ketika seseorang melihat sekumpulan orang sedang berbicara dengan mengeluarkan istilah tertentu saat bermain *game online* PUBGM, para pendengar yang merupakan pengguna *game online* PUBGM akan tahu bahwa sekumpulan tersebut sedang bermain PUBGM. Jika dia bukan pengguna *game online* PUBGM, maka dia akan merasa aneh mendengar beberapa istilah percakapan sekumpulan orang tersebut karena dia tidak memahami dan mengetahui arti istilah tersebut.

Para pengguna *game online* tidak hanya bermain satu *game online* saja, biasanya mereka yang punya hobi bermain *game online* akan memainkan setiap *game* yang baru dari zaman ke zaman, atau hanya sekadar mencoba *game online* yang sedang ramai dikalangan mereka. Istilah bahasa yang digunakan setiap para pengguna *game online* satu dengan *game online* yang lainnya berbeda-beda. Dalam *game online* PUBGM, para pengguna banyak menggunakan istilah umum yang berasal dari *game online* lain, dan beberapa istilah khusus yang hanya bisa dipakai di permainan berjenis *battlegrounds* seperti PUBGM. Secara tidak langsung, istilah-istilah bahasa pengguna *game online* dalam permainan PUBGM merupakan contoh bahasa sebagai alat komunikasi untuk saling berinteraksi, sekaligus pula merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri ataupun komunitas.

Salah satu sarana media komunikasi yang saat ini populer digunakan adalah internet. Internet selain digunakan untuk sarana mencari informasi juga merupakan salah satu sarana bagi manusia untuk berkomunikasi. Dalam kehidupan masyarakat yang sangat beragam, terdapat komunitas yang mempunyai aktivitas dan berada dalam satu ruang lingkup sosial yang terbatas, yaitu komunitas dalam dunia maya, sehingga register bahasa yang digunakan oleh komunitas dunia maya (internet) ini sangat menarik untuk ditulis. Keunikan yang ada di dalamnya akan menjadi suatu wawasan bagi masyarakat, khususnya para pemerhati bahasa.

Kata *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah *server*. Melalui *server* tersebut, para pengguna dapat bermain bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. (Hermawan dkk, 2009: 3-4). Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Salah satunya, yaitu *game online* PUBGM.

PUBGM merupakan salah satu *gameonline* yang banyak diunduh, seperti yang dikatakan WCCF Tech dalam artikel Kompas Juni 2018 sebagai berikut:

“PUBG Corp baru-baru ini mengumumkan telah menjual sebanyak 50 juta kopi game PUBG untuk konsol Xbox One dan PC. Angka ini memang sangat tinggi untuk sebuah video game yang baru diluncurkan pada 2017 lalu. Jumlah pemainnya pun diklaim semakin merangkak naik. Menurut perusahaan, total keseluruhan jumlah pemain lintas platform mencapai angka 400 juta orang. Artinya jika 50 juta orang bermain pada PC dan Xbox One, 350 juta lainnya bermain pada perangkat mobile.

‘Hari ini kami punya pengumuman besar. Dengan jumlah penjualan di Xbox One dan PC yang dikombinasikan, PUBG berhasil terjual sebanyak 50 juta kopi di seluruh dunia. Ditambah jumlah pemain PUBG mobile, game ini

telah dimainkan oleh lebih dari 400 juta pemain' tulis perusahaan dalam pernyataan resmi.”(Yudha, 2018. Game PUBG Telah Dimainkan oleh Lebih 400 Juta Orang.(Pratomo, Kompas. 2018. (Online) Game PUBG Telah Dimainkan oleh Lebih 400 Juta Orang. diakses 28 Maret 2019).

[https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg telahdimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang](https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg%20telah%20dimainkan%20oleh%20lebih%20400%20juta%20orang)

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 berkembangnya bahasa atau terjadinya variasi bahasa. Perkembangan bahasa tersebut terjadi akibat bervariasinya para pengguna *game online* PUBGM yang dituntut untuk berinteraksi satu sama lain demi mencapai misi yang diberikan dalam alur cerita *game online* PUBGM. Variasi pengguna *game online* PUBGM sangat luas, mulai dari berbagai negara, berbagai provinsi, berbagai suku, hingga berbagai umur dan kalangan sosial.

Selain alasan keunikan media yang menimbulkan munculnya register bahasa yang telah dijabarkan diatas, peneliti juga mempunyai alasan kenapa tidak mengambil *game online* yang lain dalam penelitian, dan memilih *game online* PUBGM. Berbeda dengan *game online* terdahulu yang pernah populer di Indonesia, beberapa *game online* yang dirilis dengan *genre* yang populer saat itu hanya bisa dimainkan, namun tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan sesama pengguna di dalam permainan. Ada juga *game online* yang bisa membuat penggunanya berinteraksi namun hanya melalui teks, lalu ada juga *game online* yang hadir dengan fasilitas *voice chat* namun hanya bisa dimainkan di PC atau Laptop. Seiring berkembangnya zaman, banyak *game online* terdahulu diperbarui, sehingga bisa digunakan pada *handphone* dan juga dapat berinteraksi dengan *voice chat*. Namun para pengguna *game online* tersebut telah berkurang dan berpindah ke *game online* dengan *genre* baru, yang lebih menawarkan pengalaman bermain *game* yang berbeda.

PUBGM dirilis dengan mengikuti perkembangan zamandengan *genre* yang baru dan juga belum lama dirilis. PUBG memiliki fasilitas *voice chat* dan *text chat*, serta tersedia *gameplay* dengan jenis *First Person Shooter* (FPS) dan *Third Person Shooter* (TPS), sehingga pengguna *game online* dapat memilih kebiasaan posisi bermain *game online* tedahulu. *Game* PUBGM mempunyai server jauh lebih luas, pemain dapat memilih ingin masuk dan bermain dengan pengguna dari negara lain. Sehingga berbeda dengan *game Battle Royale* versi *Handphone* lainnya yang hanya bisa bermain dengan server satu negara, dan memberikan pengalaman berbeda bagi penggunanya. Selain server, *game online* PUBG merupakan *game* yang populer serata telah diunduh ratusan pengguna dan juga dikenal sebagai *game Battle Royale* pertama. Seperti yang disebutkan dalam artikel Kompas Juni 2018 sebagai berikut:

“Namun bila bicara game battle royale, jelas game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah yang paling dikenal sebagai pencetus game battle royale. Bahkan saat ini game-game populer lain seperti Call of Duty dan Battlefield juga mulai menyematkan mode permainan yang serupa dengan PUBG”.(Yudha, Kompas. 2018. (Online) Game PUBG Telah Dimainkan oleh Lebih 400 Juta Orang. diakses 28 Maret 2019).

[https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg telahdimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang](https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg%20telahdimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang)

Selain itu peneliti memilih mengambil *game online* PUBGM, karena latar belakang peneliti seorang pengguna berbagai macam *game online*, salah satunya *game online* PUBGM. Pada saat pertama kali mencoba memainkan *game online* PUBGM dalam situasi peperangan, pemain lain menyebutkan istilah-istilah asing yang belum dimengerti, dan menyebabkan gangguan komunikasi sesama team, dan membuat karakter yang dimainkan gugur dalam game. Latar belakang tersebut menimbulkan paradigma beserta pertanyaan terkait istilah khusus atau bahasa kesepakatan yang di gunakan oleh para *game online* PUBGM. Bahasa mempunyai sifat arbitrer bisa diartikan 'sewenang-wenang', tidak tetap, mana suka' artinya hubungan antara lambang dengan yang dilambangkan bisa berubah dan tidak dapat

dijelaskan mengapa lambang tersebut mengonsep makna tertentu (Chaer dan Agustina: 2004).

Setelah lama memainkan *game online* PUBGM, peneliti menjadi mengerti ketika pemain lain mengucapkan kata khusus atau register bahasa khusus tersebut. Meskipun peneliti tidak pernah bertanya arti bahasa yang digunakan para pemain *game online* PUBGM dan hanya menduga-duga, mengamati secara logika sesuai situasi permainan saja, tanpa menganalisis secara konkret kebenaran arti dari register bahasa yang biasa digunakan dalam percakapan para pengguna *game online* PUBGM. Dari situ muncul rasa ingin tahu lagi untuk mengetahui apa faktor penyebab munculnya register dikalangan pengguna *game online* di PUBG ini, dan fungsi register bagi para pengguna *game online* PUBG ini.

Selain alasan dari paradigma peneliti, dan keunikan *game online* PUBG yang telah dijabarkan diatas. Terdapat alasan berdasarkan kemudahan dalam mendapatkan keabsahan data, yaitu PUBGM mempunyai *Gameplay* yang tidak *auto AIM*, membuat permainan terlihat lebih nyata, dan membuat pengguna yang memainkannya minim anak kecil, yang memudahkan peneliti bertanya dan mencari tahu dalam melakukan menganalisis istilah-istilah register pengguna *game online* *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM).

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Makna dan bentuk register yang digunakan oleh para pengguna *game online* dalam PUBGM.
2. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan register para pengguna *game online* dalam PUBGM.
3. Fungsi-fungsipenggunaan register para pengguna *game online* dalam PUBGM.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Makna dan bentuk 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.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan di lingkungan akademis dalam bidang ilmu sosiolinguistik dengan bidang kajian register pada pengguna *game online*, bahwa sebuah *game* bukan hanya mempunyai dampak dalam bidang ilmu psikologi, ilmu kesehatan, ilmu teknologi dan komunikasi saja. Melainkan juga berdampak dalam bidang ilmu kebahasaan yang berkenaan dengan timbulnya variasi bahasa.

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi mahasiswa sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang, dengan objek yang sama maupun dengan objek yang berbeda.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat yang sering mendengar anaknya, temannya, ataupun tetangganya yang sering menyebutkan istilah-istilah saat sedang bermain *game online* PUBGM, terkait makna register yang sedang berkembang dikalangan pengguna *game online* PUBGM.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk masyarakat tentang faktor-faktor yang menyebabkan munculnya register dikalangan para pengguna *game online* PUBGM, khususnya pengguna *game online* PUBGM itu sendiri, bahwa register bahasa yang sering mereka ucapkan saat bermain itu muncul bukan karena tidak ada alasan, tapi ada sebab dan teorinya.

