

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Suatu penelitian tentu tidak akan lepas dengan suatu pokok permasalahan, maka dari itu dalam bab ini hendak dibahas tentang tuturan ragam bahasa vulgar dan tuturan ragam bahasa slang pada pemain *Game Online Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar. Berikut ini merupakan penjelasannya

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Bahasa merupakan sarana interaksi antara mitra tutur dan penutur. interaksi bertujuan agar satu sama lain memahami maksud mitra tutur dan penutur. Bahasa meliputi dua bidang yaitu gelombang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap serta merangsang alat pendengar dan mempunyai arti yang terkandung dalam bunyi bahasa tersebut sehingga menyebabkan reaksi dalam komunikasi. Serta bahasa merupakan cabang ilmu bahasa yang berkaitan dengan komunikasi sosial merupakan ilmu sosiolinguistik.

Sosiolinguistik merupakan kajian yang menyusun teori tentang hubungan masyarakat dengan bahasa. Berdasarkan pengertian sebelumnya. Sosiolinguistik juga mempelajari dan membahas aspek kemasyarakatan bahasa, khususnya pada perbedaan yang terdapat dalam bahasa yang berkaitan dengan faktor-faktor kemasyarakatan (Nababan, dalam Chaer dan Agustina 2014:3) Berdasarkan beberapa pendapat bahwa sosiolinguistik tidak hanya mempelajari tentang bahasa, tetapi masyarakat juga mempelajari tentang aspek bahasa tentang kajian sosiolinguistik.

Sosiolinguistik menyatakan sebuah pendapat tentang masalah bahasa dan kajian bahasa yang mementingkan hubungan antar bahasa yang mempelajari penggunaan bahasa sebagai sistem interaksi sosial. Adapun bentuk bagian ragam bahasa atau variasi bahasa yang memiliki gambaran umum mengenai bahasa dan membedakan variasi bahasa berdasarkan pemakaian yang disebut dengan dialek dan *Register* dalam proses komunikasi yang sebenarnya telah memiliki kelompok sosial dan memiliki hidup dalam waktu dan tempat tertentu dari segi penutur yang membedakan variasi bahasa dengan penuturnya yaitu akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, dan ken. Mengenai segi penggunaan disebut dengan variasi bahasa yang berkaitan dengan fungsiolek, ragam, atau *Register* bahasa dari segi penggunaan hubungan dengan bidang tertentu yang memiliki jumlah kosakata khusus yang tidak ada dalam kosakata bidang ilmu lainnya dalam variasi bahasa dari segi keformalan memiliki lima bagian variasi bahasa yaitu ragam baku, ragam resmi, ragam usaha, ragam santai, dan ragam akrab tersebut berdasarkan penggunaan bahasa yang sering tidak lengkap dan pendek. Hal tersebut banyak terjadi karena para penutur tersebut sudah saling pengertian dan variasi bahasa dari segi sarana yang digunakan yaitu ragam bahasa lisan dan tulis dengan menggunakan simbol dan tanda baca yang telah dibaca oleh penutur.

Seorang penutur membahas tentang hubungan bahasa dengan penutur bahasa sebagai anggota masyarakat. Dalam hal ini membahas tentang bagaimana ragam bahasa para *Gamer Online* pada *Game Free Fire* sebagai alat komunikasi yang baik. Istilah sosiolinguistik secara umum untuk mengkaji hubungan antar bahasa dan masyarakat. Bahasa Indonesia tidak hanya untuk dipakai oleh pejabat, tetapi dipakai oleh rakyat jelata. Maka dari itu, mengapa timbul ragam bahasa atau

disebut juga dengan variasi bahasa (Sudaryanto, 2015) ragam bahasa merupakan suatu ciri khas seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam masyarakat. Serta komunikasi para *Gamer Online Free Fire* dengan lawan jenis di Kelurahan Tegal Besar RT 03/ RW 04 Jember.

Kelurahan tegal besar berada di kecamatan Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia. Kelurahan ini memiliki banyak kompleks perumahan dan kompleks perkampungan. Biasanya kompleks perumahan tersebut yang mendiami adalah warga pendatang dari kota lain yang bekerja di Kabupaten Jember dan komplek perkampungan tersebut asli warga kota Jember yang menetap di Kelurahan Tegal Besar RT 003/ RW 004 Jember. Daerah tersebut banyak sekali masyarakat dan yang utama yaitu kalangan anak-anak (usia 6 tahun sampai 10 tahun), remaja (usia 11 tahun sampai 19 tahun) dan orang dewasa (usia 20 tahun sampai 25 tahun). yang tertarik untuk bermain *Game Online Free Fire*.

*Game Online Free Fire* merupakan *Game* yang sedang viral di kalangan anak-anak maupun orang dewasa yang bisa dimainkan sendiri atau bertim. *Game Online Free Fire* tersebut mengungkapkan perasaan dan suasana hati dari para *Gamers* dengan cara berperilaku secara agresif, emosi dan perasaan frustrasi. Karena kalah dalam bermain, pada dasarnya seorang pemain akan berlaku curang dan teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka pemain tidak sengaja untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *voice chat* yang ditujukan kepada pemain lainnya dalam bentuk komunikasi dengan persetujuan tim. Dan tidak hanya itu juga, variasi atau ragam bahasa itu dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dalam pemain mendapatkan perkataan atau pesan yang beraneka ragam dan bernada tinggi untuk

memberi serangan kepada lawan pemain. Para lawan pemain melakukan timbal balik serangan *Game* tersebut kepada lawan yang sering menggunakan nada yang tinggi dengan lawan pemain *Game Online Free Fire* menggunakan komunikasi tersebut sangatlah diperlukan untuk mengetahui ciri khas seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bicara dengan mengikuti aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok untuk mengetahui manfaat dan mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi, bermain *Game* merupakan suatu proses penyamaan jumlah dari logika berpikir anak-anak dan orang dewasa yang menggunakan ilmu pengetahuan aplikasi komputer yang sangat canggih.

Pembahasan mengenai *Game Online* tersebut untuk mengungkapkan perasaan dan suasana hati dari para *Gamers* dengan cara berperilaku secara agresif, emosi dan perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain. Pada dasarnya seorang pemain akan berlaku curang dan teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka pemain tidak sengaja untuk mengeluarkan kata kasar yang diungkapkan untuk mempengaruhi terjadinya suatu hubungan *Game Online* dengan sosiolinguistik yaitu bahasa dan cara interaksi sosial yang terjadi dalam situasi nyata untuk komunikasi yang dilihat dari faktor sosial yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, dan faktor yang mengenai situasi yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari siapa yang diajak berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, di mana, dan masalah apa yang mempelajari bahasa di dalam masyarakat.

Makna yang akan diteliti oleh peneliti yaitu ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar ini sering menggunakan banyak

ragam bahasa yang mempunyai beberapa jenis pemakaian bahasa yang berbeda-beda dalam perbedaan tersebut terlihat dari pokok pembicaraan yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, lawan bicara, dan orang yang dibicarakan serta ukuran dalam percakapan yang digunakan untuk alat interaksi dalam kegiatan berkomunikasi sangatlah banyak ragam bahasa yang digunakan oleh para *Gamer Online Para Game Free Fire*.

Penelitian terdahulu oleh Husa (2017) berjudul *Bentuk Dan Pemakaian Ragam Bahasa Slang Pada Media Social Line (Akun Batavia UNDIP)*, menyatakan bahwa bentuk dan pemakaian slang dijabarkan dengan jelas secara deskriptif. Bentuk ragam bahasa slang terbagi menjadi bentuk dasar dan bentuk tuturan pada pola pembentukan ragam bahasa slang terdiri atas pola pembentukan berdasarkan perubahan struktur fonologis, pola pembentukan ragam bahasa slang berdasarkan proses abreviasi, pola pembentukan ragam bahasa slang berdasarkan pembentukan kata baru dan pola pembentukan ragam bahasa slang berdasarkan kata plesetan.

Penelitian terdahulu oleh Sartika (2017) berjudul *Penggunaan Variasi Bahasa Sosiolenk Pada Masyarakat Sulawesi Selatan (Studi Kasus Bahasa Kotu Di Kabupaten Enrekang)*, penelitian ini membahas tentang variasi bahasa yang dipengaruhi oleh adanya ragam regiolenk yang dituturkan oleh masyarakat pendatang dari luar enrekang yang mayoritas menggunakan bahasa kotu yang hadir dalam kelompok masyarakat yang memiliki perbedaan dalam jenjang status sosial oleh penutur sendiri yang dapat terjadi karena perbedaan penuturnya seperti umur, pekerjaan, tingkat ekonomi, dan tingkat status kedudukan di dalam masyarakat tersebut mempengaruhi cara berbahasa antar masyarakat yang satu dengan

masyarakat yang lain dan peneliti tersebut tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan variasi bahasa sosiolek.

Penelitian terdahulu oleh Zulfikar (2019) judul *ragam bahasa Game Online popular playerunknown's batllegrounds*". Penelitian ini membahas tentang sudut kebahasaan dan kosa kata dalam istilah asing berdasarkan penutur yang menunjukkan siapa yang menggunakan bahasa, dimana tempat tinggalnya, bagaimana kedudukan sosialnya dalam masyarakat, yang membedakan gender dan kapan bahasa tersebut digunakan untuk membantu masyarakat umum memahami bahasa yang hanya digunakan di dalam komunitas *Game Online PlayerUnknown's BattleGrounds* yang menggunakan metode kualitatif dalam penelitian yang humanistic, yaitu manusia sebagai subjek utama dalam peristiwa sosial untuk menunjukkan bahwa kosa kata bahasa, istilah bahasa dari beberapa bagian yang bersifat utuh, adaptasi, dan internasional dalam kosa kata dan frasa di dalam *Game Online PlayerUnknown's BattleGround* yang mengalami beberapa perubahan makna akibat dari asosiasi dan pengaruh makna akibat lingkungannya.

Fokus dalam penelitian ini yaitu mengkaji tentang ragam bahasa slang yang memiliki beberapa jenis bahasa menurut pemakainya yang berbeda-beda tersebut terlihat pada topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, lawan bicara, dan orang yang dibicarakan serta menurut ukuran dalam pembicaraan yang sering disebut juga dengan variasi bahasa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti memberikan judul "Ragam Bahasa *Gamer Online* Pada *Game Free Fire* Di Kelurahan Tegal Besar Jember" dengan harapan mampu memberikan pengetahuan baru tentang makna ragam bahasa yang terkandung dalam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* dengan melalui kajian sosiolinguistik.

## 1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, penelitian ini memiliki masalah sebagai berikut “Bagaimana ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “Mendeskripsikan ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar”.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut.

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dalam memahami ragam bahasa pada kehidupan sehari atau bermasyarakat pada kalangan *Gamer Online Free Fire*.

### b. Manfaat Praktis.

- 1) Bagi Pelajar, hasil penelitian ini ditujukan untuk para pelajar yang selalu melakukan kegiatan yang kurang efektif dan para pelajar tersebut dapat mengetahui perkembangan jenis bahasa dalam cara berkomunikasi yang baik.
- 2) Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini ditujukan untuk orang tua yang dapat mengontrol anaknya dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar ketika berbicara pada saat bermain *Game Online Free Fire*. Sehingga ucapan bahasa dari anak bisa terbentuk dengan baik.

- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut, berkaitan dengan ragam bahasa atau variasi bahasa pada tuturan bahasa oleh kalangan *Gamer Online Game*.

### **1.5 Asumsi Penelitian**

Pada penelitian ini membahas tentang sebuah tuturan ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar RT 003/ RW 004. Bahwa penelitian ini sangat layak untuk diteliti karena unik sekali dan untuk mengetahui tentang bagaimana tata cara kita berucap yang baik dan sopan. Di dalamnya membahas tentang ragam bahasa vulgar dan ragam bahasa slang pada kajian sosiolinguistik.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup variabel yang diteliti oleh seorang peneliti, sehingga apa yang sedang diteliti pada ruang lingkup penelitian ini. Sebagai berikut sebagai ruang lingkup penelitian:

- a. Variabel penelitian ini yaitu ragam bahasa.
- b. Sub Variabel penelitian ini yaitu ragam bahasa atau variasi bahasa dari segi penutur kelas sosial bahasa vulgar dan bahasa slang.
- c. Data penelitian ini yaitu menganalisis kalimat atau tuturan ragam bahasa para *Gamer* saat bermain *Game*.
- d. Sumber data penelitian yaitu kalangan anak-anak (usia 6 tahun sampai 10 tahun), remaja (usia 11 tahun sampai 19 tahun) dan orang dewasa (usia 20 tahun sampai 25 tahun). Dalam penelitian ini hanya para pemain *Game Free*

*Fire* yang dipilih dan pemain tersebut sangat beragam sehingga menarik untuk diteliti.

- e. Lokasi penelitian ini yaitu di Jember daerah Kelurahan Tegal Besar RW 04 RT 03

### 1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk mempermudah pemahaman seorang peneliti dan pembaca dalam memahami apa yang sedang diteliti oleh seorang peneliti, berikut ini definisi istilah yang digunakan oleh peneliti yaitu:

- a. Ragam bahasa merupakan interaksi dalam pemakaian bahasa oleh *Gamer* saat memainkan *Game Online* yaitu berupa kalimat vulgar dan kalimat slang.
- b. *Gamer Online* merupakan seseorang yang sedang melakukan permainan *Game Free Fire* yang dilakukan secara daring dan dihubungkan melalui jaringan internet.
- c. *Game Free Fire* merupakan *Game* yang sedang viral di kalangan anak-anak maupun orang dewasa yang bisa dimainkan sendiri atau bertim dan untuk mengungkapkan perasaan para *Gamers* dengan cara berperilaku secara agresif, emosi dan perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain.
- d. Kelurahan Tegal Besar berada di kecamatan Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia. kompleks perkampungan tersebut asli warga kota Jember yang menetap di Kelurahan Tegal Besar RT 003/ RW 004 Jember.
- e. Kajian Sociolinguistik merupakan ilmu interdisipliner antara sosiologi dengan linguistik dalam kajian kontekstual terhadap variasi pengguna bahasa yang alami.