

PENGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM KOMUNITAS *ROLEPLAY* DI PLATFORM *FACEBOOK*

Dina Rahayu Agustini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh
email: dinarahayuagstn@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Komunitas *Roleplay* di Platform *Facebook*”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* di platform *Facebook*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* di platform *Facebook*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi pustaka, teknik simak catat, dan teknik analisis. Hasil penelitian terhadap penggunaan bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* di platform *Facebook* dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* di platform *Facebook* cenderung belum sepenuhnya mematuhi kaidah kebahasaan dalam memposting atau berkomentar, menyebabkan kekeliruan bagi anggota yang sedang belajar bahasa Indonesia yang benar. Masih terdapat kekurangan dalam penerapan kaidah ejaan, namun pilihan kata sebagian besar sudah tepat digunakan. Dalam komunitas tersebut, *roleplayer* cenderung menyusun kalimat yang fungsi sintaksisnya sudah sesuai, sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, *Roleplay*, *Facebook*

ABSTRACT

This research is titled 'The Use of Indonesian Language in Roleplay Communities on Facebook Platform'. The research problem is how the Indonesian language is used in roleplay communities on the Facebook platform. The purpose of this research is to describe the use of Indonesian language in roleplay communities on the Facebook platform. The research method used is a qualitative descriptive method. The data collection techniques used are library studies, listening and noting, and analysis techniques. The results of the research on the use of Indonesian language in roleplay communities on the Facebook platform can be summarized as concluding that the use of Indonesian language in roleplay communities on the Facebook platform tends not to fully adhere to linguistic rules in posting or commenting, causing confusion for members who are learning correct Indonesian language. There are still shortcomings in the application of spelling rules, but the choice of words is mostly appropriate. In the community, roleplayers tend to construct sentences with syntactic functions that are already suitable, so that the message the writer intends to convey can be well understood by the reader.

Keywords: Indonesian, *Roleplay*, *Facebook*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, identitas nasional, media penghubung antarwarga, antardaerah, dan antarbudaya, serta media pemersatu suku, budaya, dan bahasa di Nusantara. Selain itu, Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, bahasa pengantar pendidikan, alat perhubungan tingkat nasional, dan alat pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam era digital, Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan dalam komunikasi tatap muka, tetapi juga dalam berbagai platform media sosial dan komunitas online, seperti komunitas *roleplay* di *Facebook*. Komunitas *roleplay* ini terdiri dari individu yang berinteraksi dengan memainkan peran karakter melalui tulisan, menciptakan narasi dan dialog dalam konteks tertentu. Komunitas *roleplay* yang berbahasa Indonesia berupaya untuk menerapkan kaidah bahasa Indonesia yang benar dalam setiap interaksinya.

Alwi (2011) menjelaskan bahwa terdapat tiga sikap positif terhadap bahasa Indonesia, yaitu bangga berbahasa Indonesia, setia terhadap bahasa Indonesia, dan kesadaran dalam mematuhi aturan kaidah-kaidah bahasa Indonesia, namun tantangan muncul dalam menerapkan bahasa Indonesia yang benar dalam komunitas *roleplay* yang memiliki sifat informal dan kreatif. Penelitian ini penting dilakukan untuk menggali pemahaman tentang penggunaan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi online, seperti dalam

komunitas *roleplay* di platform *Facebook*.

Penelitian ini berjudul "PENGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM KOMUNITAS *ROLEPLAY* DI PLATFORM *FACEBOOK*", diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan Bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* platform *Facebook* serta bagaimana menjaga dan mendukung keberlangsungan bahasa Indonesia dalam era digital.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan deskriptif kualitatif, sebab peneliti ingin mendeskripsikan penggunaan bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* di platform *Facebook*.

Sugiyono (2016:9) mengemukakan bahwa, metode deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena secara rinci, sistematis, dan komprehensif. Tujuannya adalah untuk memahami dan menggambarkan suatu masalah atau fenomena berdasarkan fakta yang ada. Metode ini digunakan untuk mengkaji kondisi alamiah dari objek penelitian, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa deskripsi penggunaan bahasa Indonesia, khususnya aspek ejaan, diksi, dan struktur kalimat pada 3 data yang didapatkan dari komunitas *roleplay* di platform *Facebook*.

Saat pikiran mu lelah namun mata mu masih terjaga sepenuhnya.

Pada data di atas terdapat penggunaan huruf kapital pada awal kalimat yang benar, yakni “*Saat*”. Pada data tersebut juga terdapat penulisan kata ganti *-mu* yang salah karena tidak ditulis serangkai, penulisan yang benar adalah “*pikiranmu*” dan “*matamu*”. Penggunaan tanda baca titik yang benar karena dipakai di akhir kalimat juga terdapat dalam data tersebut. Tanda baca koma (,) sebaiknya digunakan sebelum kata “*namun*”.

Dilihat dari aspek diksi, kalimat ini menggunakan kata-kata yang cukup tepat untuk menggambarkan kondisi di mana seseorang merasa lelah secara mental tetapi masih terjaga secara fisik. Penggunaan kata “*lelah*” untuk pikiran, dan “*terjaga sepenuhnya*” untuk mata memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi yang dihadapi. Kalimat ini memiliki keserasian yang baik dalam konteks informal atau semi-formal. Kata-kata yang digunakan sesuai dengan suasana yang ingin digambarkan, yaitu kondisi kelelahan mental tetapi masih terjaga secara fisik.

Data di atas jika dianalisis menggunakan aspek struktur kalimat berdasarkan fungsinya dapat dijelaskan bahwa data 4 tidak memiliki objek yang eksplisit, kata “*pikiranmu*” memiliki fungsi S karena merupakan bagian dari tubuh atau entitas yang dibicarakan, sehingga kata tersebut menjadi fokus kalimat. Kata “*lelah*” dan “*terjaga*” termasuk P, sedangkan kata “*Saat*” memberikan informasi tambahan tentang waktu di mana keadaan pikiranmu lelah dan mata masih terjaga sepenuhnya terjadi.

Aku kurang pandai mendeskripsikan tentang perasaan sendiri.

Pada data di atas terdapat penulisan huruf kapital untuk kata “*Aku*” yang merupakan kata pada awal kalimat, kata turunan “*mendeskripsikan*” yang berasal dari kata dasar “*deskripsi*” juga ditulis dengan benar, tanda baca titik (.) juga digunakan untuk mengakhiri kalimat.

Kalimat ini menggunakan kata-kata yang tepat untuk menggambarkan keterbatasan penulis dalam mendeskripsikan perasaannya sendiri. Kata-kata seperti “*kurang pandai*” dan “*mendeskripsikan tentang perasaan sendiri*” dipilih dengan baik untuk menggambarkan maksud penulis. Kalimat ini sudah cukup baik dalam kecermatan dan keserasian. Tidak ada perbaikan besar yang diperlukan untuk membuatnya lebih jelas atau efektif dalam menyampaikan pesan. Keserasian antara kata-kata yang digunakan dengan konteks, suasana, dan nada kalimat ini cukup baik. Kalimat ini cocok untuk digunakan dalam komunikasi sehari-hari

dalam konteks informal dan mampu menyampaikan perasaan penulis dengan jelas dan harmonis.

Kalimat “*Aku kurang pandai mendeskripsikan tentang perasaan sendiri.*” pada data 19 dapat dianalisis struktur kalimat berdasarkan fungsinya, yakni “*aku*” sebagai S, “*kurang pandai mendeskripsikan*” sebagai P, “*tentang perasaan sendiri.*” sebagai O.

Gara-gara semalaman nahan sesak karena keadaan rumah yang gelap, sekarang energi Xuxu minim sekali.

Kata “*Gara-gara*” dan “*Xuxu*” ditulis dengan huruf kapital, yang berarti penulisan huruf kapital pada data di atas sudah benar karena merupakan kata awal kalimat dan penulisan nama. Terdapat penulisan yang benar kata berulang “*Gara-gara*” yang menunjukkan penyebab atau alasan. Kata “*nahan*” merupakan kata yang tidak baku, bentuk baku dari kata tersebut adalah “*menahan*”. Data 6 juga terdapat penggunaan tanda baca yang sudah benar, yakni penggunaan tanda baca koma (,) untuk memisahkan klausa dalam kalimat kompleks tersebut. Kata “*energi*” termasuk kata serapan yang ditulis dengan benar karena kata “*energi*” merupakan unsur serapan dari bahasa Inggris “*energy*” yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia.

Dilihat dari aspek diksinya, kalimat ini menggunakan kata-kata yang cukup tepat untuk menyampaikan kondisi seseorang yang mengalami kelelahan

karena semalaman merasa sesak di rumah yang gelap. Kata “*nahan sesak*” dan “*keadaan rumah yang gelap*” jelas menggambarkan penyebab kelelahan tersebut. Frasa “*energi Xuxu minim sekali*” juga tepat untuk menggambarkan kondisi kelelahan. Frasa “*nahan sesak*” sebaiknya diperbaiki menjadi “*menahan sesak*” untuk kecermatan tata bahasa yang lebih baik. Kalimat ini secara keseluruhan cukup cermat, meskipun ada sedikit perbaikan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan tata bahasa. Keserasian antara kata-kata yang digunakan dengan konteks, suasana, dan nada kalimat ini cukup baik. Kalimat ini cocok untuk digunakan dalam percakapan sehari-hari dan mampu menyampaikan maksud penulis dengan jelas dan harmonis.

Data di atas jika dianalisis dari aspek struktur kalimat berdasarkan fungsinya, data di atas memiliki fungsi subjek kalimat, yakni “*Energi Xuxu*”, sedangkan predikatnya adalah “*minim sekali*” yang menyatakan keadaan atau kondisi S. Tidak ada objek langsung dalam kalimat ini, sedangkan ungkapan “*Gara-gara semalaman nahan sesak karena keadaan rumah yang gelap*” merupakan keterangan yang memberikan informasi tambahan tentang alasan atau penyebab mengapa energi Xuxu minim sekali.

KESIMPULAN

Hasil analisis penggunaan bahasa Indonesia dalam komunitas *roleplay* di platform *Facebook* yang diunggah pada rentan waktu Desember 2023 - Februari

2024, dapat dikatakan pemain *roleplay* cenderung kurang sepenuhnya menerapkan kaidah kebahasaan dalam memposting atau berkomentar, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan kekeliruan bagi anggota komunitas tersebut yang sedang belajar bahasa Indonesia yang benar. Penggunaan ejaan seperti penggunaan huruf kapital, tanda baca, penulisan kata sesuai kaidah sudah banyak digunakan, namun ada beberapa yang belum menerapkan kaidah kebahasaan dalam penulisan ejaannya. Pilihan kata yang digunakan sebagian besar memenuhi prinsip diksi menurut Keraf, yakni adanya ketepatan, kecermatan, dan keserasian, walaupun ada beberapa yang belum memenuhi prinsip kecermatan. Dalam komunitas tersebut, *roleplayer* cenderung menyusun kalimat yang fungsi sintaksisnya sudah sesuai, sehingga pembaca mudah memahami pesan yang dimaksudkan oleh penulis.

Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., & Sasangka, S. S. T. W. (2017). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia. Edisi Keempat*. Jakarta. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., Moeliono, & A.M.. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: Perum Balai Pustaka
- Badudu, J. S. (2001). *Pelik-pelik bahasa Indonesia*. Bandung: CV Nawaputra.
- Badudu, J. S. (2023). *Inilah Bahasa Indonesia Yang Benar*. Jakarta: PT Gramedia
- Gorys Keraf, D. (2006). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawan, I. (2019). *EYD EJAAN YANG DISEMPURNAKAN*. Bandung. NUANSA CENDEKIA.