

VARIASI BAHASA INDONESIA PADA YOUTUBER GAMING PUBG MOBILE INDONESIA

Agung Gumilar

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Galuh Ciamis

email: aggunggumilar27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini yang berjudul “VARIASI BAHASA INDONESIA PADA YOUTUBER GAMING PUBG MOBILE INDONESIA”. Adapun latar belakang penelitian ini adalah youtuber gaming pubg mobile Indonesia tidak hanya berasal dari satu daerah saja melainkan dari berbeda daerah, sehingga sangat memungkinkan terjadinya variasi bahasa. Berdasarkan hal tersebut, penulis berusaha mengkaji tentang variasi bahasa dalam komunikasi saat bermain game Pubg Mobile. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan variasi bahasa yang terjadi saat youtuber bermain game Pubg Mobile. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi pustaka, teknik catat, teknik rekam dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian ini dan pengkajian mengenai variasi bahasa yang terjadi pada saat bermain game pubg mobile Indonesia diperoleh beberapa simpulan karakteristik variasi bahasa Indonesia pada youtuber gaming pubg mobile Indonesia menunjukkan adanya idiolek, dialek, kronolek latar belakang penutur, dan kosa kata yang digunakan penutur. Variasi bahasa dari segi penutur menepati posisi yang unggul dalam penelitian variasi bahasa Indonesia para youtuber gaming PUBG mobile Inonesia, Posisi paling rendah ada pada variasi bahasa dari segi pemakaian.

Kata kunci: *Variasi Bahasa, Youtuber Gaming, Pubg Mobile Indonesia*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2000-an, teknologi mulai berkembang pesat di dunia termasuk di Indonesia. Pabrik permainan digital (lebih dikenal dengan sebutan industri game) terus mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini banyak ditunjukkan dengan banyak device yang tercipta seperti, mobile phone, PC (Personal Computer), console (playstation dan xbox), dan sebagainya.

Game merupakan media hiburan yang mampu masuk ke kalangan anak-anak maupun dewasa. Game juga memiliki manfaat seperti melatih strategi, mengembangkan otak, memecahkan masalah dan mampu melatih konsentrasi, melatih kecepatan otak, dan lainnya. Ada beberapa kategori pada game, seperti aksi, strategi, petualangan, dan simulasi kendaraan.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. (Muchtar, 2005:5).

Salah satu perkembangan teknologi yang digunakan untuk bermain game dan sedang berkembang pesat bukan hanya smartphone saja tapi banyak juga yang menggunakan PC untuk

bermain game. Berdasarkan laporan e-Marketer, penggunaan aktif smartphone di Indonesia tumbuh dari 55 juta orang pada 2015 menjadi 100 juta orang pada tahun 2018. Dengan jumlah tersebut, Indonesia merupakan negara dengan penggunaan aktif smartphone terbesar keempat setelah China, India, dan Amerika. Penggunaan smartphone saat ini di Indonesia didominasi oleh usia produktif yang biasa disebut sebagai generasi milenial (15-35 tahun).

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.

Pada saat ini penggunaan game online smartphone mengalami peningkatan yang sangat pesat disebabkan oleh maraknya youtuber gaming yang mampu membuat masyarakat untuk bermain game online terutama di kalangan remaja. Game online mulai menjadi bagian dari mengisi kekosongan atau waktu luang dan bisa dilakukan sebelum beraktifitas. Hal ini terjadi karena game online smartphone merupakan salah satu media hiburan dari rutinitas yang telah dijalani. Game

PUBG Mobile (Player Uknowns Battle Ground) merupakan game yang dikembangkan oleh Tencent.

Untuk mendapatkan pengikut (followers), para konten kreator dituntut untuk semakin produktif dan kreatif dalam membuat konten-konten yang menarik, unik, dan berkualitas agar dapat meningkatkan jumlah subscriber dan viewers. Para youtuber ini telah menjelma menjadi bintang penggemarnya masing-masing, tidak hanya kreatif dari isi kontennya saja, para youtuber juga harus mempunyai kemampuan menghibur, dan mudah dimengerti.

METODE

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Desain penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan variasi bahasa Indonesia pada youtuber gaming pubg mobile Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Variasi Bahasa

1. Variasi Bahasa dari Segi Penutur

a. Idiolek

Variasi bahasa pertama adalah berdasarkan penuturnya yakni variasi bahasa yang disebut idiolek, yang bersifat perseorangan. Menurut konsep idiolek, setiap orang mempunyai variasi bahasanya atau idioleknnya masing-masing. Demikian bila ada 1000 orang penutur maka akan ada 1000 idiolek dengan cirinya masing-masing yang meskipun cirinya sangat kecil atau sedikit cirinya itu, tetapi masih menunjukkan idioleknnya.

Idiolek variasi bahasa yang bersifat inividu atau perseorangan. Menurut konsep idiolek. Setiap orang atau inividu mempunyai variasi bahasa atau idiolek masing-masing.

12:25 “ Bang Alex : Ez banget teman-teman”.

Dari ujaran tersebut bang alex memberi tahu kepada rekan setimnya bahwa musuhnya gampang sekali untuk dikalahkan. Kata tersebut biasa digunakan bang alex ketika menang dan ketika sedang main bareng.

b. Dialek

Variasi bahasa kedua adalah variasi yang disebut dialek, yakni variasi bahasa dari dari sekelompok penutur yang jumlahnya relatif,

yang berada pada suatu tempat, wilayah, atau area tertentu. Karena dialek ini didasarkan pada wilayah atau area tempat tinggal penutur, maka dialek ini lazim disebut dialek areal, dialek regional atau dialek geografi (tetapi dalam buku ini kita sebut dialek saja).

Penggunaan isitlah dialek dan bahasa dalam masyarakat umum memang seringkali bersifat ambigu. Secara linguistik jika masyarakat tutur masih saling mengerti, maka alat komunikasinya adalah dua dialek dari bahasa yang sama. Namun, secara politis, meskipun dua masyarakat tutur bisa saling mengerti karean kedua alat komunikasi verbalnya mempunyai kesamaan sistem dan subsistem, tapi keduanya dianggap sebagai dua bahasa yang berbeda.

Erwin Jingga merupakan orang yang bertempat tinggal di Surabaya, kebiasaan ujaran yang biasa diujarkan didaerah tersebut adalah kebiasaan mengujarkan kata “gurung” yang bila diartikan merupakan ujaran yang bertujuan untuk memberitahu. Kebiasaan ini bisa dilihat pada percakapan menit 01:41 “Ej Gaming :sama gw juga gurung dapat senjata”. Dari ujaran tersebut Erwin Jingga (Ej Gaming) memiliki tujuan untuk memberitahu kepada Bang Alex dan Benny Moza bahwa dia belum ada senjata.

Imanuel Danang merupakan orang yang bertempat tinggal di Jakarta, kebiasaan ujaran yang biasa diujarkan didaerah tersebut adalah kebiasaan mengujarkan kata “kagak” yang bila diartikan merupakan ujaran yang bertujuan untuk memberitahu. Kebiasaan ini bisa dilihat pada percakapan menit 03:20 “Bang Alex : kakak lihat dah gua”. Dari ujaran tersebut Imanuel Danang (Bang Alex) memiliki tujuan untuk memberitahu kepada Ej Gaming dan Benny Moza bahwa dia belum lihat musuh.

Benny Mozza merupakan orang yang bertempat tinggal di Makasar, kebiasaan ujaran yang biasa diujarkan didaerah tersebut adalah kebiasaan mengujarkan kata “cepa” yang bila diartikan merupakan ujaran yang bertujuan untuk memberitahu. Kebiasaan ini bisa dilihat pada percakapan menit 09:20 Benny Mozza : cepa bang zona satu menit udah sakit nih”. Dari ujaran tersebut Beny Moza (Benny Mozza) memiliki tujuan untuk memberitahu kepada Ej Gaming dan Benny Moza bahwa zona sebentar lagi akan jalan.

c. Kronolek

Kronolek merupakan variasi bahasa yang berasal pada zaman atau umur dari penutur. Tentu saja akan berbeda penggunaan bahasa pada tahun 90an dengan tahun 70an. Bahasa yang digunakan penutur adalah bahasa gaul, seperti dalam percakapan “06:15 Ej Gaming : kuy, paradise” kata “kuy” disana termasuk kedalam bahasa gaul yang sebenarnya adalah “yuk” atau dalam bahasa baku adalah ayo. Bahasa yang digunakan tersebut hanya digunakan oleh anak-anak muda zaman sekarang, tidak digunakan untuk yang lahir pada tahun 1980an karena pada saat itu bahasa ini belum ada.

Hasil dari penelitian mengenai variasi bahasa dari segi penutur terdapat berbagai dialek, idiolek, dan kronolek. Seperti Ej Gaming berasal dari Surabaya dialek yang sering diucapkannya yaitu kata “gurung” bila diartikan merupakan ujaran “belum”. Sedangkan Bang Alex berasal dari Jakarta dialek yang sering diujarkannya yaitu kata “kagak” bila diartikan merupakan ujaran “tidak”. Benny Moza berasal dari Makassar ujaran yang sering diucapkannya adalah kata “cepa” bila diartikan merupakan ujaran “cepat”.

Kronoleknya ke tiga youtuber gaming tersebut memakai bahasa-bahasa gaul dan mudah dipahami bagi yang suka dengan game online. Ej Gaming kata “kuy” merupakan bahasa gaul yang berasal dari kata “yuk”. Bang Alex kata “masak granat” masak disini bukan seperti pada umumnya tapi masak disini mempersiapkan granat dengan estimasi waktu 5 detik. Sedangkan Benny Moza kata “nice” yang berasal dari bahasa inggris yang jadi kebiasaan naise bila diartikan “mantap”.

2. Variasi Bahasa dari segi pemakaian

a. Latar Belakang Penutur

Variasi bahasa berkenaan dengan penggunaannya, pemakaiannya, atau fungsinya disebut dengan fungsiolek. Variasi ini biasanya membicarakan penggunaan gaya, atau tingkat keformalan, dan sarana penggunaan. Variasi bahasa yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan keperluan dalam bidangnya masing-masing. Misalnya dalam bidang sastra, pendidikan, militer, jurnalistik, perekonomian, perdagangan, dan lain-lain. Setiap bidang biasanya memiliki kosa kata khusus yang tidak digunakan pada bidang lain.

Dalam bidang ini ke tiga youtuber masuk kedalam bidang konten kreator.

b. Kosa Kata yang Digunakan Penutur

Kosa kata dalam percakapan pemain kebanyakan menggunakan bahasa gaul. Seperti dalam kalimat “11:10 Bang Alex : gua masak granat dulu” kata “masak granat” kata ini bukan berarti masak pada umumnya memakai wajan dan minyak goreng tapi masak disini yaitu mempersiapkan granat dengan estimasi waktu 5 detik. Bahasa yang digunakan tersebut hanya digunakan oleh anak-anak muda zaman sekarang, kalimat ini hanya dipahami oleh orang yang bermain game PUBG mobile. “10:35 Benny Moza : satu lagi ngeprone bang”. Dalam kalimat tersebut ada kata “ngeprone” arti ngeprone di PUBG merupakan sebuah istilah dimana poster tubuh karakter di dalam game pada posisi tengkurap atau tiarap. Kata tersebut hanya dapat dimengerti dan khusus hanya bisa digunakan dalam bidang permainan game saja, dan jika ada orang yang berasal dari bidang yang lain, maka kata tersebut tidak akan dapat dimengerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, karakteristik variasi bahasa Indonesia pada youtuber gaming pubg mobile Indonesia menunjukkan adanya idiolek, dialek, kronolek latar belakang penutur, dan kosa kata yang digunakan penutur. Penggunaan idiolek menepati posisi yang unggul dalam penelitian variasi bahasa Indonesia para youtuber gaming PUBG mobile Inonesia, Posisi paling rendah ada pada variasi bahasa dari segi pemakaian..

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. R. (2017). *Pengertian Game Online*. Barkeley, CA: New Riders.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian ; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslinda, S. (2010). *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: Reflika Aditama.
- Boyd. (2009). *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap prilaku belajar*. Jakarta; Depikdikbud

- Chaer, A. d. (2010). *Sosiolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dijk, V. (2012). *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap prilaku belajar*. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga FT Universitas Negeri Yogyakarta
- Firdaus, Y. et al. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.
- Houtari. (2015). *Analysis Of Content Creator in Social Media*. Univrsity of Qulu
- Kartomihardjo. (1988). *Bahasa Cermin Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Mandibergh. (2012) . *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap prilaku belajar*. Jakarta; Depikdikbud
- Mieke dan Young. (2012). *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap prilaku belajar*. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga FT Universitas Negeri Yogyakarta
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyana. (2008). *Pengertian Kosa Kata*. Bandung; Grafindo Media Pratama
- Muchtar, D. (2005). *Pengertian Game Edukasi* . Yogyakarta: AMIKOM.
- Puntoadi, Danis (2011) *Meningkatkan penjualan melalui media sosial*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ramadani, M I F. 2018. *Penarikan Diri Dalam Game online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Skripsi. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&A*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&A*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suherli. (2007). *Menulis Karangan Ilmiah*. Depok: Arya Duta.
- Shirky. (2012) *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap prilaku belajar*. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga FT Universitas Negeri Yogyakarta