

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia biasa menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari. Lebih khususnya manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan maksud dan pesan kepada satu sama lain. Manusia harus mempelajari sebuah bahasa agar dapat berkomunikasi secara lancar. Mulyana (2002: 63) mengatakan bahwa komunikasi dapat berhasil jika ide dan gagasan yang disampaikan oleh penutur sepadan dengan kerangka acuan (*frame of reference*) yang dapat dipahami oleh mitra tutur sesuai dengan pengalaman dan pengertian tuturan yang disampaikan. Bahasa yang digunakan haruslah tepat agar dapat mempermudah lawan bicara untuk memperoleh informasi dari penuturnya.

Chaer (1994: 51) menyatakan bahwa bahasa itu unik, artinya setiap bahasa memiliki ciri khas tertentu yang tidak dimiliki oleh bahasa lain. Selain unik, bahasa juga bersifat dinamis. Keterikatan dan keterkaitan bahasa dengan manusia itu tidaklah tetap sehingga bahasa menjadi tidak statis. Oleh karena itu memungkinkan jika bahasa mengalami perubahan dari segi fonologi, morfologi, semantik, maupun yang lainnya. Selain mengalami perubahan, terdapat bahasa baru yang muncul karena dibuat oleh masyarakat. Parera (1987: 7) menyatakan bahwa bahasa alami sebagai salah satu gejala alam yang dianggap manusiawi pada suatu masyarakat yaitu pemilikan suatu isyarat komunikasi yang disebut bahasa. Isyarat komunikasi yang terwujud dalam bentuk bahasa itu telah dimiliki oleh masyarakat penuturnya. Asal mulanya tidak dapat ditentukan bagaimana awal mula terbentuknya.

Dalam komunikasi, penyampaian bahasa memiliki peran yang sangat penting agar suatu komunikasi dapat berhasil atau tersampaikan dengan baik dan benar. Komunikasi dapat berhasil apabila maksud ujaran yang disampaikan dapat diterima maksudnya oleh mitra tutur. Penutur harus memiliki kemampuan berbahasa yang baik agar dapat menyampaikan maksud tuturannya kepada mitra tutur karena tepat atau tidaknya implikasi yang ditangkap oleh mitra tutur menentukan keberhasilan dari suatu komunikasi. Banyaknya ragam bahasa yang digunakan oleh masyarakat penutur menimbulkan praanggapan yang berbeda antar penutur dan mitra tutur.

Penggunaan bahasa tidak dapat terlepas dari interaksi antarindividu lainnya. Karena itu, bahasa pada masyarakat memiliki banyak keragaman dengan variasi yang beragam. Terdapat empat istilah yang perlu diketahui tentang variasi bahasa yaitu idiolek, dialek, kronolek, dan sosiolek. Ideolek merupakan ragam bahasa yang dimiliki oleh semua orang karena memiliki ciri khas berbahasa sendiri sendiri. Dialek digunakan oleh sekelompok orang pada suatu wilayah tertentu. Kronolek merupakan variasi bahasa berdasarkan penuturnya dari kelompok sosial pada masa tertentu, sementara sosiolek merupakan variasi bahasa yang berhubungan dengan status dan kelas sosial para penuturnya.

Adanya variasi dan kelompok masyarakat yang beragam membuat bahasa mengalami kemajuan yang pesat, seperti penggunaan bahasa pada tahun 90-an memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan bahasa yang digunakan pada abad 21 ini. Hal tersebut tentu saja disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah perkembangan zaman. Seiring berjalannya waktu, masyarakat lebih sering

menggunakan bahasa tidak baku untuk mempermudah komunikasi. Ragam bahasa tidak baku kemudian menyebabkan munculnya bahasa yang semakin beragam.

Keragaman bahasa yang terdapat pada masyarakat biasanya bergantung pada konteks pembicaraan atau topik yang dibicarakan. Dalam berkomunikasi, penutur seringkali menggunakan pergantian bahasa yang sesuai dengan lingkungannya agar lebih mudah dipahami oleh mitra tuturnya. Biasanya bahasa yang digunakan yaitu ragam santai yang terjalin antar teman sejawat. Dalam ilmu bahasa hal tersebut diteliti lebih lanjut dalam kajian sosiolinguistik.

Dalam ilmu sosiolinguistik bahasa yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi dalam masyarakat diteliti lebih jauh lagi. Penggunaan bahasa menyangkut masyarakat luas, bukan hanya seorang individu saja. Bahasa yang digunakan oleh sekelompok masyarakat biasanya memiliki suatu ciri tertentu yang membedakan dengan bahasa masyarakat yang lainnya. Hal tersebutlah yang kemudian menjadikan bahasa di dalam masyarakat itu menjadi lebih bervariasi.

Ragam bahasa dapat dilihat dari dua variasi, yakni dilihat dari keberagaman sumber sosial penutur dan fungsi bahasa yang digunakan. Kedua variasi bahasa sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam masyarakat yang beraneka ragam. Dari segi penutur, ragam bahasa didasari dengan adanya idiolek, dialek, kronolek atau dialek temporal, sosiolek atau dialek sosial. Dari segi pemakaiannya, ragam bahasa terbagi menjadi beberapa jenis bergantung dengan fungsi bahasa tersebut digunakan sehingga muncul ragam bahasa sastra, ragam bahasa jurnalistik, ragam bahasa militer, ragam bahasa ilmiah, ataupun ragam bahasa niaga/perdagangan. Variasi bahasa dari segi pemakaian dapat dilihat cirinya dari segi kosakata. Dari segi keformalan atau situasi tempat, ragam

bahasa dibagi atas lima macam: (a) ragam bahasa baku/resmi, (b) ragam bahasa tak resmi, (c) ragam usaha atau konsultasi, (d) ragam konsultatif, dan (e) ragam akrab.

Variasi bahasa yang paling banyak ditemukan yaitu sosiolek. Sosiolek diartikan sebagai ragam bahasa yang digunakan oleh kelompok tertentu sehingga terlihat berbeda dengan kelompok lainnya. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sosiolek, antara lain: pekerjaan, umur, jenis kelamin, lingkungan, dan lain sebagainya. Dalam ilmu bahasa, sosiolek merupakan variasi bahasa yang hadir dari kelompok-kelompok masyarakat karena adanya perbedaan atau persamaan sehingga dapat menimbulkan variasi bahasa.

Belakangan ini banyak penggunaan bahasa baru yang berkembang di masyarakat, khususnya pada anak usia remaja. Anak-anak mendapat banyak masukan bahasa dari lingkungan dan juga media sosial yang telah dipelajarinya karena perkembangan zaman. Dalam ilmu bahasa, terdapat ragam bahasa resmi dan bahasa tak resmi. Salah satu contoh ragam bahasa tidak resmi adalah slang. Slang digunakan oleh sekelompok orang sebagai alat komunikasi sekaligus berfungsi untuk menjaga keakraban. Slang merupakan bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, ejekan, maupun sindiran terhadap satu sama lain.

Bahasa slang digunakan oleh sebagian besar remaja karena penggunaannya yang dianggap keren. Makna yang terkandung dalam bahasa itu pun dianggap menarik sehingga tidak semua orang tahu. Bahasa slang memiliki kemiripan dengan bahasa gaul. Kedua bahasa tersebut merupakan ragam bahasa tidak baku yang diciptakan karena kebutuhan sang penutur. Perbedaannya terletak pada

kerahasiaan makna yang terdapat dalam bahasa slang sehingga tidak semua orang mengetahuinya.

Bahasa slang dapat muncul karena kesepakatan dari suatu kelompok yang hanya mengerti bahasa tersebut. Adanya perbedaan bahasa dengan bahasa lain merupakan tujuan utama dari suatu kelompok orang sehingga orang yang bukan anggota kelompok tidak mengetahui bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Penggunaan bahasa slang memungkinkan untuk menutupi topik pembicaraan yang dianggap rahasia. Topik tersebut dapat berupa hal yang negatif ataupun positif. Selain untuk menyembunyikan kerahasiaan, bahasa slang juga dapat tercipta karena adanya bahasa baru dari suatu situasi dan kondisi sehingga dapat terbentuk sebagaimana adanya.

Fishman (dalam Solihin 2017: 3) mendefinisikan penggunaan slang sangat sementara, slang tidak memiliki definisi yang tepat serta pasti dan hanya bisa dipahami oleh kelompok tertentu atau masyarakat tempat bahasa tersebut berasal. Slang memiliki karakteristik tertentu yang meliputi penghilangan bagian, penggunaan singkatan, penambahan kosakata yang tidak biasa, atau bahkan pembuatan kosakata baru. Keunikan tersebut yang kemudian menjadikan bahasa slang memiliki ciri khas yang acak, maksudnya gaya bahasa slang tidak dapat diprediksi atau memiliki pola tertentu.

Bahasa slang di lingkup remaja didasari dengan pengalaman atau kondisi pada suatu wilayah. Selain itu pembentukan bahasa slang juga dipengaruhi oleh sosial masyarakat, umur, status pendidikan, pergaulan, dan masih banyak faktor lainnya. Dari berbagai faktor itulah yang menyebabkan ragam dialek dalam masyarakat penutur sehingga menjadi pemetaan kelompok pengguna atau

pembentuk bahasa. Bahasa slang masuk kedalam jenis bahasa tidak resmi yang digunakan oleh kelompok tertentu untuk berkomunikasi secara mendalam agar yang bukan kelompoknya tidak mengerti maksud dari pembicaraan mereka.

Keberadaan bahasa slang memiliki hubungan yang erat dengan karakter penuturnya. Sikap penutur dapat memengaruhi penggunaan bahasa yang diujarkan. Penggunaan bahasa perlu dipelajari lebih lanjut agar penutur dapat berkomunikasi dengan baik yakni menyampaikan maksud kepada mitra tuturnya. Pada era modern gadget merupakan alat komunikasi dan informasi yang dibutuhkan oleh banyak orang. Perkembangan zaman membuat teknologi yang digunakan masyarakat semakin maju dan berkembang. Gadget dapat digunakan untuk banyak hal. Selain untuk berkomunikasi jarak jauh dan mencari informasi, gadget dapat digunakan sebagai sarana hiburan. *Game online* dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dapat digunakan apabila terhubung dengan internet. Saat ini, masyarakat luas banyak menggandrungi permainan yang dimainkan secara *online*. Bagi usia anak hingga remaja misalnya, *game online* yang banyak digandrungi adalah *game online Free Fire*. Sebagian besar pengguna *game online Free Fire* merupakan anak usia 12 sampai 16 tahun. Pada usia tersebut, anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi sehingga dapat memungkinkan jika mereka mengeksplor banyak hal seperti salah satunya *game online Free Fire*. Hal tersebut tentu saja dapat membuat perkembangan hal lainnya dari diri anak menjadi terpengaruhi, seperti psikologi anak, lingkungan sosial anak, dan juga bahasa. Bahasa dapat terpengaruh dari *game* yang dilakukan karena anak harus melakukan komunikasi antara satu dengan yang lain dalam tim pada *game online* tersebut. Adanya komunikasi tersebut yang kemudian

memunculkan bahasa baru yang hanya diketahui oleh kelompok *gamers online Free Fire*. Bahasa tersebut kemudian lebih sering disebut sebagai bahasa slang.

Pada zaman yang telah maju ini, anak muda atau remaja memiliki kreativitas yang tinggi. Mereka sangat kreatif dalam membuat bahasa-bahasa baru yang dapat dicontoh oleh teman sekitarnya sehingga bahasa baru tersebut sangat cepat tersebar melalui mulut ke mulut. Terkadang bahasa baru juga muncul dari tokoh publik yang menjadi tontonan mereka. Bahasa tersebut kemudian diserap dan diterapkan dalam penggunaannya sehari-hari. Banyaknya publik figur dan juga media sosial yang menjadi perantara persebaran bahasa baru membuat masyarakat menerima kosakata baru dari tontonan mereka. Tontonan tersebut salah satunya berupa konten seputar *game online*. Saat ini sudah banyak publik figur yang membuat konten seputar *game online* sehingga pemain baru atau anak usia muda bisa menjadikan figur tersebut sebagai contoh atau panutan. Tidak hanya mengikuti cara bermain publik figur yang ditontonnya, anak usia muda juga mencontoh bahasa yang mereka gunakan sehingga kosakata mereka menjadi lebih beragam.

Kelompok pemain *game online Free Fire* memiliki bahasa tersendiri yang hanya dimengerti oleh mereka yang kemudian disebut sebagai bahasa slang. Bahasa slang sering juga dipakai untuk mempermudah komunikasi dengan tim agar dapat menuju kemenangan. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi antarpemain membuat topik tersebut menarik untuk diteliti. Terdapat banyak kosakata baru yang mereka gunakan untuk berkomunikasi, baik dari game yang mereka mainkan, maupun bahasa yang sudah ada namun mengalami perubahan bentuk. Perbendaharaan kata yang digunakan sangat beragam, salah satunya

adalah bahasa slang. Keragaman bahasa yang digunakan tentu tidak hanya akibat penuturnya, tetapi juga dikarenakan kegiatan yang dilakukan sehingga dapat tercipta bahasa baru yang menurut mereka lebih nyaman digunakan. Bahasa slang yang digunakan oleh kelompok *gamers* dapat berupa bahasa tulis dan juga bahasa lisan. Bahasa tulis digunakan saat mereka ingin berkomunikasi melalui pesan teks, sedangkan bahasa lisan dapat mereka gunakan saat sedang berkumpul maupun menyalakan suara dari aplikasi *game* yang mereka gunakan. Dengan digunakannya bahasa slang, mereka dapat lebih mudah melakukan komunikasi karena beberapa dari bahasa slang tersebut seputar *game online Free Fire* yang digunakan. Selain itu, peneliti mengangkat bahasa slang sebagai judul penelitian ini berdasarkan keunikannya.

Dalam penerapannya, bahasa slang biasanya berupa singkatan, akronim, bahasa baru, atau bahasa yang sudah kita kenal namun memiliki makna yang berbeda dari yang telah diketahui sebelumnya. Adanya keunikan dari bahasa yang digunakan membuatnya layak untuk dianalisis bentuk bahasa yang digunakan dan juga maknanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk dan makna bahasa slang yang digunakan anak usia 12-15 tahun saat bermain *game online Free Fire*?
2. Bagaimanakah tujuan anak usia 12-15 tahun menggunakan bahasa slang saat bermain *game online Free Fire*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan bentuk dan makna bahasa slang yang digunakan anak usia 12-15 tahun saat bermain *game online Free Fire*,
2. Untuk mendeskripsikan tujuan penggunaan bahasa slang pada anak usia 12-15 tahun saat bermain *game online Free Fire*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini berguna untuk memberikan bukti fenomena kebahasaan yang dapat terjadi pada anak usia remaja beserta dampak lingkungan terhadap bahasa yang diterimanya. Penelitian ini juga dapat berguna bagi bidang linguistik karena memberikan pengetahuan tentang bentuk, makna, dan tujuan penggunaan bahasa slang yang dewasa ini sering digunakan oleh sebagian besar anak berusia 12-15 tahun, terutama bagi pengguna *game Free Fire*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap kajian sosiolinguistik yakni variasi bahasa. Hasil penelitian yang telah didapatkan dapat digunakan sebagai evaluasi sekaligus sumber informasi sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi kepada mahasiswa yang hendak melakukan tentang variasi bahasa, terutama bahasa slang.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kajian sosiolinguistik variasi bahasa, khususnya bahasa slang. Subjek yang digunakan merupakan anak usia 12-15 tahun yang

bermain *game online Free Fire* dengan menggunakan percakapan mereka sebagai objek penelitian. Batasan tersebut digunakan agar penelitian terfokus pada bahasa lisan yang digunakan anak dalam berkomunikasi satu sama lain saat sedang bermain *game*.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Variasi Bahasa

Variasi bahasa merupakan wujud keanekaragaman bahasa yang disebabkan oleh faktor tertentu. Penyebab variasi bahasa dapat dikarenakan perbedaan struktur, keadaan lingkungan sekitar, perbedaan kemajemukan sehingga memengaruhi pemakaian bahasa serta fungsinya, dan sebagainya. Dalam masyarakat, variasi bahasa ini sering dikenal dengan sosiolek. Salah satu bahasa yang termasuk dalam sosiolek adalah bahasa slang

1.6.2 Bahasa Slang

Bahasa slang merupakan bahasa yang hanya digunakan oleh kalangan tertentu yang bersifat khusus dan tidak diketahui di luar kelompok itu. Bahasa slang selalu berubah-ubah dan umumnya digunakan oleh masyarakat yang usianya lebih muda.

1.6.3 *Game Online Free Fire*

Free Fire merupakan salah satu *game online* yang mengangkat tema tentang bertahan hidup sehingga dapat menyerang satu sama lain. Pemain harus bertempur dengan pemain lain agar dapat menjadi pemenang. Game ini mengandalkan kerjasama dalam kelompok, kemampuan bermain, dan juga item untuk bertarung.