SKRIPSI

PEMAKAIAN BAHASA *SLANG* PADA KOMUNITAS *GAME PERSONAL COMPUTER* DI KOTA MATARAM

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Oleh

Agustiawan
NIM 11511A0004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMAKAIAN BAHASA *SLANG* PADA KOMUNITAS *GAME PERSONAL COMPUTER* DI KOTA MATARAM

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 2020

Dosen Pembibimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Halus Mandala, M.Hum.	**Roby Mandalika W., M.Pd**
NIDN. 00288115706	**NIDN. 08220384201**

Menyetujui:
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi,

Nurmiwati, S. Pd., M.Pd.
NIDN. 0817098601

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMAKAIAN BAHASA *SLANG* PADA KOMUNITAS *GAME PERSONAL COMPUTER* DI KOTA MATARAM

Skripsi atas nama Agustiawan telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 07 Februari 2020

Dosen Penguji:

Dr. Halus Mandala, M.Hum. (Ketua) (.....)
NIDN 00288115706

Habiburahman, M.Pd. (Anggota) (.....)
NIDN 0824088701

Dr. Irma Setiawan, M.Pd. (Anggota) (.....)
NIDN 0829098901

Mengesahkan:
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Dekan

Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H.
NIDN 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Agustiawan

NIM : 11511A0004

Alamat : Jalan Merdeka raya

Memang benar Skripsi yang berjudul Pemakaian Bahasa *Slang* pada Komunitas Pecinta *Game Personal* Komputer di Kota Mataram adalah karya asli sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2020

Yang membuat pernyataan,

Agustiawan
11511A0004

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN
Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustiawan
NIM : 115111A0004
Tempat/Tgl Lahir : Rumbuk, Sila, 08-08-1999
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 340 345 015
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐ .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pemakaian Bahasa slang pada komunitas pecinta Game personal computer di kota Mataram.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram
Pada tanggal : 22 Februari 2020

Penulis

METERAI TEMPEL 6D17CAHF301779725 6000 ENAM RIBU RUPIAH

NIM. 115111A0004

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTO

"*wisudapu tepat pada waktuna, aina wisuda pada waktu ma tepat"*
'Wisudalah tepat pada waktunya, jangan wisuda pada waktu yang tepat'

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya,

Kakak saya, teman-teman dan orang yang saya sayangi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi Pemakaian Bahasa *Slang* pada Komunitas Pecinta *Game Personal Computer* di Kota Mataram dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd.Gani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH., selaku dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Nurmiwati, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
4. Bapak Dr. Halus Mandala, M.Hum., selaku dosen pembimbing I
5. Roby Mandalika Waluyan, M.Pd., selaku dosen pembimbing II
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan semangat dan bekal ilmu kepada peneliti
7. Orang tua peneliti bapak Kaharuddin dan ibu Siti Rahma yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian yang luar biasa kepada peneliti. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, kesehatan, karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari ksesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat member manfaat bagi kita semua. Amin

Mataram, Januari 2020

Penulis,

Agustiawan
NIM 11511A0004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

SURAT PERNYATAAN ..... **iv**

MOTO ..... **v**

PERSEMBAHAN ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

ABSTRAK ..... **xii**

ABSTRACT ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan Penelitian 3

1.4 Manfaat Penelitian 3

BAB II LANDASAN TEORI **5**

2.1 Peneliti yang Relevan 5

2.2 Kajian Teori 8

2.2.1 Pengertian Sosiolinguistik 8

2.2.2 Variasi Bahasa 9

2.3 Bahasa *Slang* 9

2.3.1 *Jargon* 11

2.3.2 *Prokem* 12

2.4 Singkatan.....12

2.5 Akronim 24

2.6 *Gamers* 25

BAB III METODE PENELITIAN 27

3.1 Rancangan Penelitian.....27

3.2 Lokasi Penelitian.....27

3.3 Data dan Sumber Data 27

3.3.1 Data 28

3.3.2 Sumber Data.....28

3.4 Metode Pengumpulan Data.....29

3.4.1 Metode Observasi.....30

3.4.2 Metode Wawancara.....30

3.4.3 Metode Dokumentasi 31

3.4.4 Metode Rekaman 31

3.5 Instrumen Penelitian.....31

3.6 Metode Analisis Data.....32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN.....34

4.1.Gambaran Umum Lokasi Penelitian 34

4.2. Pemakaian Bentuk-Bentuk Bahasa *Slang* pada Komunitas *Game Personal Computer* 34

4.2.1 Pemakaian bentuk *jargon*.....34

4.2.1.1 Pemakaian bentuk *jargon game mobile legend* 35

4.2.1.2 Pemakaian bentuk *jargon game dota 2*.....44

4.2.1.3 Pemakaian bentuk *jargon game pubg*.....49

4.2.2 Pemakaian bentuk *prokem* 54

4.2.2.1 Pemakaian bentuk *prokem game mobile legend*.....54

4.2.2.2 Pemakaian bentuk *prokem game dota 2*.....54

4.2.2.3 Pemakaian bentuk *prokem game pubg*.....56

4.2.3 Pemakaian bentuk singkatan.....57

4.2.3.1 Singkatan yang mengalami pengekalan empat huruf pertama dari suatu kata 57

4.2.3.2. Singkatan yang mengalami pengekalan tiga huruf pertama dari sebuah kata.....60

4.2.3.3. Singkatan dengan pengekalan huruf yang tidak beraturan 61

4.2.3.4. Singkatan yang mengalami pemekalan huruf pertama tiap komponen.....64

4.3 Pembahasan.....79

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 81

5.1 Simpulan 81

5.2 Saran.....81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Agustiawan. 11511A0004. **Pemakaian Bahasa *Slang* pada Komunitas *Game Personal Computer* di Kota Mataram:** Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Dr. Halus Mandala, M. Hum.
Pembimbing 2: Roby mandalika Waluyan, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pemakaian bahasa *slang gamers* pada komunitas pecinta *game personal computer*. Jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara menggunakan wawancara tidak terstruktur. Metode dokumentasi menggunakan teknik dokumentasi. Metode rekaman menggunakan teknik perekam menggunakan *handphone*. Pada analisis data digunakan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan transkip data, terjemahan data, identifikasi data, klasifikasi data, interpretasi data, penarikan kesimpulan.

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pemakaian bahasa *slang gamers* pada komunitas pecinta *game personal computer* terdapat bentuk *jargon, prokem* dan singkatan. Pada penelitian ini yang sangat berperan adalah masyarakat pada komunitas pecinta *game personal computer*. Pemakaian bahasa *slang gamers* bertujuan sebagai bentuk perwujudan jati diri mereka.

Kata Kunci : Bentuk pemakaian bahasa *gamers*

Agustiawan. 11511A0004. ***The Use of Slang in the Community Personal Computer Game in the City of Mataram***: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1: Dr. Halus Mandala, M. Hum.
Advisor 2: Roby mandalika Waluyan, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to describe the forms of language use of slang gamers in thelovers community personal computer game. Type of descriptive qualitative research. Data collection method used in this study is the method of observation, interview method using unstructured interviews. The documentation method uses documentation techniques. The recording method uses a recording technique using a handphone. In the analysis of data used descriptive qualitative methods with data transcript stages, data translation, data identification, data classification, data interpretation, drawing conclusions.

The results of the discussion showed that the use of slang gamers in thecommunity personal computer gaming there are forms of jargon, prokem and abbreviations. In this research, a very important role is the community in thelovers community personal computer game. The use oflanguage slang gamers aims as a form of manifestation of their identity.

Keywords: Forms of use of the language gamers

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi yang wajib dimiliki oleh orang yang melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Dengan adanya bahasa segala sesuatu yang ingin kita utarakan dapat tersampaikan dengan baik. Bahasa juga disebut sebagai bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalamnya terdapat suatu makna yang tersirat. Dalam berbagai macam situasi, bahasa dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan pembicara kepada pendengar atau penulis kepada pembaca. Seseorang akan menggunakan berbagai bahasa seperti yang digunakan oleh orang lain dalam komunitas atau kelompok sebagai pengakuan bahwa ia adalah bagian dari kelompok salah satunya adalah bahasa *slang* yang merupakan keragaman bahasa sebagai kebanggaan.

Bahasa slang antar *gamers* merupakan salah satu ragam bahasa yang memiliki karakteristik khusus dibandingkan bahasa ragam formal. Salah satunya dapat dilihat dari aspek wujud tampak bahwa bahasa *slang* cenderung menyimpang dari bahasa baku, sedangkan dari aspek fungsi bahasa *slang* cenderung digunakan untuk komunikasi yang bersifat rahasia. *Slang gamers* yang dibuat dan digunakan oleh orang-orang dalam komunitas tertentu. Sebagian besar *slang* adalah hasil kreatifitas anak muda. Mereka menggunakan jenis bahasa ini dalam komunitas mereka . Kadang-kadang,

mereka menciptakan kata baru dari bahasa mereka sendiri dan hanya dapat dipahami oleh komunitas mereka saja.

Pemakaian bahasa *slang* pada komunitas *game PC (Personal Computer)*, memiliki bahasa tersendiri tentu berbeda dengan bahasa masyarakat pada umumnya. Pemakaian bahasa slang *gamers* merupakan salah satu bahasa yang dimiliki komunitas pecinta *game PC (Personal Computer)*, keberagaman bahasa dalam komunitas pecinta *game PC (Personal Computer)* tidak hanya disebabkan oleh penuturnya, tetapi juga didukung oleh beragam kegiatan yang dilaksanakan sehingga menimbulkan ciri khas dalam berinteraksi sesuai dengan kebutuhan kelompok tersebut. Bahasa *slang gamers* seperti dalam komunitas ini muncul dalam berbagai wujud, baik dalam wujud lisan maupun tulisan. Wujud lisan berkembang melalui komunikasi langsung menggunakan alat ucap antar anggota dalam komunitas maupun ketika *game* berlangsung menggunakan *voice chat*, sedangkan wujud tulisan berkembang melalui komunikasi *chatting* antar *gamers* dalam komunitas tersebut ataupun ketika bermain *game*.

Mereka sering berkomunikasi mengguakan bahasa *slang* ketika bertemu sesama *gamers*. Hal tersebut memudahkan komunikasi mereka dan lebih mudah di pahami dalam berkomunikasi. *Slang gamers* juga sering dipakai ketika mereka bermain *game* untuk mempermudah komunikasi dan mengarahkan *player* atau tim mereka untuk menuju kemenangan.

Hal tersebut menjadikan bahasa slang menarik untuk diteliti, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemakaian bahasa *slang* pada komunitas

pecinta *game PC (Personal Computer).* Berkaitan dengan bahasa *gamers*, penggunaan *slang* muncul di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya di wilayah Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Oleh karena itu, peneliti sangat antusias meneliti bahasa *slang gamers* agar masyarakat mengetahui bagaimana bahasa *slang gamers* di Kota Mataram sebagai objek penelitian karena mereka cenderung menggunakan bahasa yang kreatif. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui pemakaian bahasa *slang* pada komunitas *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Bagaimanakah bentuk pemakaian bahasa *slang gamers* pada komunitas pecinta *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram?

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu untuk mendeskripsikan bentuk dan pemakaian bahasa *slang gamers* pada komunitas pecinta *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada Masyarakat dan Mahasiswa bahwa terdapat pemakaian bahasa *slang* pada komunitas *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Manfaat Praktis Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang pemakaian bahasa *slang* pada komunitas *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram.

2) Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pemakaian bahasa *slang* pada komunitas *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram.

3) Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi kepada peneliti selanjutnya, mengenai pemakaian bahasa *slang* pada komunitas *game PC (Personal Computer*) di Kota Mataram.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Peneliti yang Relevan

Setiap penelitian memerlukan keaslian yang dapat diketahui melalui tinjauan pustakanya. Tinjauan pustaka memberikan pemaparan tentang penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan sebagai titik tolak untuk mengadakan penelitian selanjutnya. Berkaitan dengan judul ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan.

1) Bentuk dan Pemakaian *Slang* pada Media Sosial *Line* (akun Batavia undip) (Shoula, 2017).

Penelitian (Shoula,2017) di anggap relevan dengan penelitian ini karena sama sama meneliti bahasa *slang*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dan pemakaian *slang* pada media sosial *line* (akun Batavia undip). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dikumpulkan dengan menggunakan metode simak.

Penelitian ini menggunakan teori yang sama, kemudian metode yang di gunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Perbedaanya iyalah penelitian yang dilakukan oleh Shoula terletak pada objek yaitu sosial media *line* dan metode pengumpulan data Shoula menggunakan metode simak, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini meneliti pemakaian bahasa *slang* komunitas dengan menggunakan metode pengumpulan data, metode observasi, wawancara, dokumentasi rekaman.

2) Jargon yang digunakan Komunitas Banci Salon di Kota Padang Sumatra Barat Tinjauan Pragmatik. (Iis, 2011)

Di anggap relevan dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti tentang variasi bahasa. Masalah yang dipecahkan dalam penelitian ini adalah bagaimana komponen-komponen peristiwa tutur apa saja yang terdapat dalam penggunaan jargon oleh komunitas banci salon di Kota Padang, Sumatera Barat. Metode yang digunakan metode deskriptif kualitatif, Metode yang digunakan adalah metode cakap. Metode ini disejajarkan dengan metode wawancara yang mempunyai teknik dasar yaitu teknik pancing. Untuk tahap analisi data, metode yang digunakan adalah metode padan referensial dan padan translasional. Teknik dasarnya adalah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik lanjutan yang digunakan adalah hubung banding membedakan (HBB). Untuk tahap penyajian hasil analisis data, digunakan metode penyajian formal dan informal.

Hasil penelitian yang diperoleh Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan contoh-contoh jargon yang digunakan oleh komunitas banci banci salon di kota Padang, Sumatera Barat sebanyak 34 buah. Jargon-jargon tersebut adalah *cing, tunggang, inang, centong, akika, lambreta, sekelinci bae, gilingan, lapangan bola, makarina, kayangan, lekong, pelita, jahara, mawar, maharani, takaran, panasonik, pepsi, kenti, pere-pere, isabela, bodrex, hujrina, rempong, gembala, burhan, lekes, semuara, adegan, baygon, peres, maluku, dan mobyang*. Komponen-komponen peristiwa tutur dalam penggunaan jargon oleh komunitas banci salon di kota Padang, Sumatera

Barat lebih mengarah kepada situasi atau waktu, pihak-pihak yang terlibat, maksud dari tuturan, nada bicara, dan cara penyampaian dalam tuturan.

Kosakata-kosakata yang mengalami perubahan makna setelah menjadi jargon yang digunakan oleh komunitas banci salon di kota Padang, Sumatera Barat berjumlah sebanyak 17 buah, yaitu *tunggang, gilingan, lapangan bola, kayangan, pelita, mawar, maharani, takaran, panasonik, pepsi, isabela, bodrex, gembala, burhan, adegan, baygon, dan Maluku.*

3) Variasi bahasa isi pesan dan kode bahasa *chatting* untuk komunikasi pergaulan di Internet. (Apriani, 2008).

Tujuan penelitian (1) mendeskripsikan unsur-unsur variasi bahasa, isi pesan, dan kode bahasa *Chatting* digunakan pergaulan internet, (2) mendeskripsikan makna terjadinya penggunaan unsur-unsur variasi bahasa isi pesan, dan kode bahasa *Chatting* dalam pergaulan di internet. Persamaan sama-sama membahasa tentang variasi bahasa atau kode bahasa. Adapun perbedaannya terletak objek penelitian, penelitian ini menggunakan objek pada masyarakat dan penelitian sebelumnya menggunakan objek pengguna sosial media (sosmed) selanjutnya pada data yang diteliti Penelitian ini meneliti tentang kode *chatting* sedangkan penelitian ini meneliti tentang "Pemakaian bahasa slang pada komunitas *game PC (Personal Computer)* di kota Mataram" dengan meneliti bagaimana pemaknaan bahasa slang *gamers* dalam aktivitas komunitas mereka di kota Mataram. Kemudian menggunakan metode penelitian metode observasi, metode dokumentasi, metode wawancara, dan metode rekaman.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Sosiolinguistik

Sosiolinguistik kajian tentang bahasa yang dikaitkan dengan kondisi kemasyarakatan (dipelajari oleh ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi). Kadang kadang sosiolinguistik disebut juga *linguistik institusional* Halliday (dalam Sumarsono, 2017:1).

Sosiolinguistik merupakan kajian interdisipliner yang mempelajari pengaruh budaya terhadap cara suatu bahasa digunakan. Dalam hal ini bahasa berhubungan erat dengan masyarakat suatu wilayah sebagai subjek atau pelaku berbahasa sebagai alat komunikasi dan interaksi antara kelompok satu dengan yang lain. Sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa di dalam masyarakat (Wikipedia bahasa Indonesia).

Sosiolinguistik merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi dan linguistik, dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Maka, untuk memahami apa sosiolinguistikitu, perlu terlebih dahulu dibicarakan apa yang dimaksud dengan sosiologi dan linguistik itu. Tentang sosiologi telah banyak batasan yang telah di buat oleh para sosiolog, yang sangat bervariasi, tetapi yang intinya kira-kira adalah bahwa sosiologi itu adalah kajian yang objektif dan ilmia mengenai manusia di dalam masyarakat.sosiologi berusaha mengetahui bagaimana masyarakat itu terjadi, berlangsung dan tetap ada. Dengan mempelajari lembaga-lembaga sosial dan segala masalah sosial dalam satu masyarakat, akan diketahui cara-cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, bagaimana mereka bersosialisasi, dan menempatkan diri

dalam tempatnya masing-masing dalam masyarakat. Sedangkan linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa, atau bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya. Dengan demikian, secara mudah dapat dikatakan bahwa sosiolinguistik adalah bidang ilmu antardisiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat (Chaer, 2014:2).

2.2.2 Variasi Bahasa

Variasi bahasa merupakan wujud keanekaragaman bahasa yang disebabkan oleh faktor tertentu (Soeparno, 2013: 71). Salah satu penyebab variasi bahasa yakni adanya perbedaan struktur, pranata sosial dan adanya perbedaan kemajemukan pada masyarakat sehingga mempengaruhi pemakaian bahasa serta fungsinya. Variasi sosial ini sering juga disebut sosiolek atau variasi bahasa yang yang berkenaan dengan tingkat, golongan status dan kelas sosial para penuturnya, terdapat juga bahasan variasi bahasa yaitu, *akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot,* dan *ken.* Ada juga yang menambahkan dengan bahasa *prokem* (Chaer, 2004: 66). Salah satu variasi bahasa yang termasuk dalam sosiolek adalah *slang, jargon, prokem.*

2.3 Bahasa *Slang*

Slang adalah variasi sosial yang bersifat kusus dan rahasia. Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu (Chaer dan Agustina 2014: 67). Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam *slang* ini selalu berubah-ubah. *Slang* memang merupakan bidang bidang kosakata dari pada bidang

fonologi maupun gramatika. *slang* ini bersifat temporal; dan lebih umum di gunakan oleh para kaula muda, meski kaula tuapun ada pula yang menggunakannya. Karena *slang* ini bersifat kelompok dan rahasia, maka timbul kesan bahwa *slang* ini adalah bahasa rahasia para pencoleng dan penjahat; padahal tidaklah demikian. Faktor rahasia ini menyebabkan pula kosakata yang digunakan dalam *slang* sering kali berubah. Dalam hal ini di sebut bahasa *prokem* (lihat Rahardjo dan Chamber Loir 1988 juga Kawira 1990) dapat dikategorikan sebagai bentuk *slang.*

Slang adalah ragam bahasa yang tidak resmi atau tidak baku yang sifatnya musiman, dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi internal dengan maksud agar yang bukan anggota kelompok tidak mengerti.

Bahasa *slang* juga merupakan ragam bahasa Indonesia non standar. Awalnya digunakan di Jakarta tahun 1970-an lalu digantikan oleh ragam yang disebut sebagai bahasa gaul dengan ciri-ciri:

- Kosa kata khas: berkata → bilang; berbicara → ngomong; cantik → kece; dia → doi, doski; kaya → tajir; ayah → bokap; ibu → nyokap; aku → gua; gue, gwa; kamu → lu, lo, elu.
- Penghilangan huruf (fonem) awal: sudah → udah, saja → aja, sama → ama, memang → emang, dll.
- Penghilangan huruf “h”: habis → abis, hitung → itung, hujan → ujan, hilang → ilang, hati → ati, hangat → anget, tahu → tau, lihat → liat, pahit → pait, tahun → taon, bohong → boong, dll.
- Penggantian huruf “a” dengan “e”: benar → bener, cepat → cepet, teman→ temen, cakap → cakep, sebal → sebel, senang → seneng, putar → puter, seram →serem, kesal → kesel.

- Penggantian diftong “au”, “ai” dengan “o” dan “e”: kalau → kalo, sampai → sampe, satai → sate, gulai → gule, capai → cape, kerbau → kebo, pakai → pake, mau (bukan diftong) → mo, dll.
- Pemendekan kata atau kontraksi dari kata/frasa yang panjang: terima kasih → makasi/trims, bagaimana → gimana, begini → gini, begitu → gitu, ini → nih, itu → tuh.
- Peluluhan sufiks me-, pe- seperti: membaca → baca, bermain → main, berbelanja → belanja, membeli → beli, membawa → bawa, pekerjaan → kerjaan, permainan → mainan, dst.
- Penggunaan akhiran “-in” untuk menggantikan akhiran “-kan”: bacakan → bacain, mainkan → mainin, belikan → beliin, bawakan → bawain,hidupkan → hidupin , dst.
- Nasalisasi kata kerja dengan kata dasar berawalan ‘c’: mencuci → nyuci, mencari → nyari, mencium → nyium, menceletuk → nyeletuk, mencolok → nyolok (Menurut data Wikipedia, mengutip buku *Kamus Linguistik* (2008) karya Harimurti Kridalaksana (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama).

2.3.1 *Jargon*

Jargon adalah variasi sosial yang diguanakan secara terbatas oleh kelompok-kelompok sosial tertentu. Ungkapan yang digunakan sering tidak dapat dipahami oleh masyarakat umum atau masyarakat diluar kelompoknya. Namun, ungkapan-ungkapan tersebut tidak bersifat rahasia. Umpanya, dalam kelompok montir atau perbengkelan ungkapan-ungkapan seperti *roda gila, didongkrak, dices, dibalans,* dan *dipoles.* Dalam kelompok tukang batu dan bangunan ada ungkapan, seperti *disipat, diekspos, disiku,* dan *ditimbang* (Chaer,2014: 68).

2.3.2 *Prokem*

Prokem suatu bentuk bahasa *slang* yang proses dalam pembentukanya dengan cara afiksasi, membalikan susunan kata, dan dengan memberi suatu sisipan. Oleh karena itu, bahasa *slang* dalam bentuk *prokem* ini sulit diprediksikan. Hal ini disebabkan karena proses perubahanya biasanya ada yang bersiat seporadis atau serampangan sehingga bentuk kata asli berubah bunyinya tidak mudah dipahami, dan menjadi aneh, serta terasa asing dan lucu bagi sebagian masyarakat. Pola pembentukan kosa kata *slang* dalam betuk prokem yang berdasarkan pada proses morfologis ialah abreviasi, yang terdiri atas singkatan, pemenggalan, akronim dan kontraksi.

2.4 Singkatan

Singkatan adalah salah satu hasil proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf, seperti FSUI (Fakultas Sastra Universitas Indonesia), DKI (Daerah Khusus Ibukota), dan KKN (Kuliah Kerja Nyata), maupun yang tidak dieja huruf demi huruf, seperti dll. (dan lain-lain), dng. (dengan), dan dst. (dan seterusnya) (Kridalaksana, 2009: 162).

Menurut Kridalaksana (2009: 165) proses pembentukan singkatan dibagi ke dalam enam belas proses. Berikut ini penjelasan dari proses pembentukan singkatan tersebut.

a) Pengekalan Huruf Pertama Tiap Komponen

Pengekalan huruf pertama tiap komponen maksudnya, proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama setiap komponennya. Komponen dalam hal ini

biasa disebut kata. Berikut ini dikemukakan lima contoh pengekalan huruf pertama tiap komponen disertai dengan uraian yang menjelaskannya.

a	kepanjangan dari	agama
AA	kepanjangan dari	Asia Afrika
GWR	kepanjangan dari	Gerakan Wisata Remaja
YTKI	kepanjangan dari	Yayasan Tenaga Kerja Indonesia
dll.	kepanjangan dari	dan lain-lain

Singkatan a pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata agama. Huruf yang a dikekal, sedangkan selain huruf a dilesapkan, yaitu suku kata ga dan ma. Singkatan AA pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata Asia, yaitu a dan huruf pertama dari kata Afrika, yaitu a. Singkatan GWR pada contoh (3) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata gerakan, yaitu g, huruf pertama dari kata wisata, yaitu w, dan huruf pertama dari kata remaja, yaitu r. Singkatan YTKI pada contoh (4) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata yayasan, yaitu y, huruf pertama dari kata tenaga, yaitu t, huruf pertama dari kata kerja, yaitu k, dan huruf pertama dari kata Indonesia yaitu i. Singkatan dll. pada contoh (5) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata dan, yaitu d, huruf pertama dari kata lain, yaitu l, dan huruf pertama dari kata lain, yaitu huruf l. Singkatan dll. Penulisannya diikuti satu tanda titik karena singkatan tersebut merupakan singkatan umum.

b) Pengekalan Huruf Pertama dengan Pelesapan Konjungsi, Preposisi, Reduplikasi, Reduplikasi dan Preposisi, dan Kata

Dalam pengekalan huruf pertama dengan pelesapan, ada satu atau beberapa kata yang dihilangkan atau dilesapkan. Kata yang dilesapkan itu biasanya berupa konjungsi, preposisi, reduplikasi, reduplikasi dan preposisi, dan kata. Berikut ini dikemukakan enam contoh pengekalan huruf pertama

dengan pelesapan knjungsi, preposisi, reduplikasi, reduplikasi dan preposisi, dan kata disertai uraian yang menjelaskannya.

ABKJ	kepanjangan dari	Akademi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
BDB	kepanjangan dari	Bebas dari Bea
BHTI	kepanjangan dari	Biro Hak Cipta di Indonesia
GTKI	kepanjangan dari	Gabungan Taman Kanak-Kanak Indonesia
DGI	kepanjangan dari	Dewan Gereja-Gereja di Indonesia
MAWI	kepanjangan dari	Majelis Agung para Wali Gereja Indonesia.

Unsur yang dicetak miring pada singkatan ABKJ, BDB, BHTI, GTKI, DGI, dan MAWI merupakan unsur yang dilesapkan. Unsur yang dilesapkan pada singkatan tersebut tergolong ke dalam jenis konjungsi (kata hubung), yaitu dan, jenis preposisi (kata depan), yaitu dari dan di, jenis reduplikasi (pengulangan) dari kata kanak, jenis reduplikasi (pengulangan) dari kata gereja dan preposisi (kata depan), yaitu di, dan jenis kata, yaitu kata para dan gereja.

c) Pengekalan Huruf Pertama dengan Bilangan, Apabila Berulang

Pengekalan huruf pertama dengan bilangan terjadi apabila huruf pertama dari kata-kata yang membentuk singkatan tersebut berulang dan biasanya huruf yang diulang tersebut juga sama. Berikut ini dikemukakan dua contoh pengekalan huruf pertama dengan bilangan, apabila berulang, disertai uraian yang menjelaskannya.

D3	kepanjangan dari	Dinas Dermawan Darah
P3AB	kepanjangan dari	Proyek Percepatan Pengadaan Air Bersih

Singkatan D3 pada contoh (1) dibentuk dengan mengulang huruf pertama dari kata dinas, huruf pertama dari kata dermawan, dan huruf pertama dari kata darah. Pengulangan huruf yang sama tersebut sebanyak tiga kali. Sedangkan, singkatan P3AB pada contoh (2) dibentuk dengan mengulang huruf pertama dari kata proyek, huruf pertama dari kata percepatan, dan huruf pertama dari kata pengadaan. Pengulangan huruf yang sama tersebut terjadi sebanyak tiga kali. Selanjutnya, melalui pengekalan huruf pertama dari kata air dan huruf pertama dari kata bersih.

d) Pengekalan Dua Huruf Pertama dari Kata

Pengekalan dua huruf pertama dari kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dari kata yang membentuknya. Berikut ini dikemukakan dua contoh singkatan yang mengalami pengekalan dua huruf pertama dari kata disertai uraian yang menjelaskannya.

Aj. kepanjangan dari ajudan

Wa. kepanjangan dari wakil

Singkatan Aj. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan dua huruf pertama dari kata ajudan, yaitu huruf a dan huruf j, sedangkan singkatan Wa. pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan dua huruf pertama dari kata wakil, yaitu huruf w dan huruf a.

e) Pengekalan Tiga Huruf Pertama dari Sebuah Kata

Pengekalan tiga huruf pertama dari sebuah kata adalah proses pengekalan dengan mengekal tiga huruf pertama dari sebuah kata. Berikut ini dikemukakan dua contoh singkatan yang mengalami pengekalan tiga huruf pertama dari sebuah kata disertai uraian yang menjelaskannya.

1. Acc. kepanjangan dari accord

2. Ant kepanjangan dari antara

Singkatan Acc. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan tiga huruf pertama dari kata accord, yaitu huruf a, huruf c, dan huruf c, sedangkan singkatan Ant. pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan tiga huruf pertama dari kata antara, yaitu huruf a, huruf n, dan huruf t.

f) Pengekalan Empat Huruf Pertama dari Suatu Kata

Pengekalan empat huruf pertama dari suatu kata adalah proses pengekalan dengan mengekal empat huruf pertama dari sebuah kata. Berikut ini dikemukakan dua contoh singkatan yang mengalami pengekalan empat huruf pertama dari suatu kata disertai uraian yang menjelaskannya.

Purn. kepanjangan dari purnawirawan

Sekr. Kepanjangan dari sekretaris

Singkatan Purn. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan empat huruf pertama dari kata purnawirawan, yaitu huruf p, huruf u, huruf r, dan huruf n, sedangkan singkatan Sekr pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan empat huruf pertama dari kata sekretaris, yaitu huruf s, huruf e, huruf k, dan huruf r.

g) Pengekalan Huruf Pertama dan Huruf Terakhir Kata

Pengekalan huruf pertama dan huruf terakhir kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dan huruf terakhir dari suatu kata. Berikut ini dikemukakan dua contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama dan huruf terakhir kata disertai uraian yang menjelaskannya.

Ba. kepanjangan dari bintara

Pa. kepanjangan dari perwira

Singkatan Ba. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata bintara, yaitu b dan huruf terakhir dari kata bintara, yaitu a,

sedangkan singkatan Pa. pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata perwira, yaitu p dan huruf terakhir dari kata perwira, yaitu a.

h) Pengekalan Huruf Pertama dan Huruf Ketiga

Pengekalan huruf pertama dan huruf ketiga adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dan huruf ketiga dari suatu kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama dan huruf ketiga disertai uraian yang menjelaskannya.

gn kepanjangan dari gunung

Singkatan gn pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata gunung, yaitu g dan huruf ketiga dari kata gunung, yaitu n.

i) Pengekalan Huruf Pertama dan Terakhir dari Suku Kata Pertama dan Huruf Pertama dari Suku Kata Kedua

Pengekalan huruf pertama dan terakhir dari suku kata pertama dan huruf pertama dari suku kata kedua adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dan terakhir dari suku kata pertama dan huruf pertama dari suku kata kedua dalam satu kata. Berikut ini dikemukakan dua contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama dan terakhir dari suku kata pertama dan huruf pertama dari suku kata kedua disertai uraian yang menjelaskannya.

Kpt. kepanjangan dari kapten

Top kepanjangan dari topografi

Singkatan Kpt. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dan terakhir dari suku kata pertama, yaitu huruf k dan huruf p dan huruf pertama dari suku kata kedua, yaitu t, sedangkan singkatan Top pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dan terakhir dari suku kata pertama, yaitu t dan o dan huruf pertama dari suku kata kedua, yaitu p.

j) Pengekalan Huruf Pertama Kata Pertama dan Huruf Pertama Kata Kedua dari Gabungan Kata

Pengekalan huruf pertama kata pertama dan huruf pertama kata kedua dari gabungan kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dari kata pertama dan huruf pertama kata kedua yang berupa gabungan kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama kata pertama dan huruf pertama kata kedua dari gabungan kata disertai uraian yang menjelaskannya.

a.d. kepanjangan dari antedium

v.w. kepanjangan dari volkswagen

Singkatan a.d. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata pertama, yaitu a dan huruf pertama dari kata kedua, yaitu d yang kedua kata tersebut digabungkan menjadi antedium. Singkatan a.d. bukan merupakan singkatan umum jadi penulisannya diikuti dua tanda titik, yaitu di tengah dan di akhir. Selanjutnya, singkatan v.w. pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata pertama, yaitu huruf v dan huruf pertama dari kata kedua, yaitu w, kedua kata tersebut digabungkan menjadi volkswagen.

k) Pengekalan Huruf Pertama dan Diftong Terakhir dari Kata

Pengekalan huruf pertama dan diftong terakhir dari kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dan diftong (ai, au, dan oi) terakhir dari suatu kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama dan diftong terakhir dari kata disertai uraian yang menjelaskannya.

sai. kepanjangan dari Sungai

Singkatan sai. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari kata sungai, yaitu s dan diftong terakhir (ai) dari kata sungai.

l) Pengekalan Dua Huruf Pertama dari Kata Pertama dan Huruf Pertama Kata Kedua dalam Suatu Gabungan Kata

Pengekalan dua huruf pertama dari kata pertama dan huruf pertama kata kedua dalam suatu gabungan kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dari kata pertama dan huruf pertama kata kedua yang merupakan gabungan kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan dua huruf pertama dari kata pertama dan huruf pertama kata kedua dalam suatu gabungan kata disertai uraian yang menjelaskannya.

Swt kepanjangan dari swatantra.

Singkatan Swt pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan dua huruf pertama, yaitu huruf s dan huruf w dari kata pertama (swa) dan huruf pertama kata kedua, yaitu huruf t dalam satu gabungan kata, yaitu kata swatantra.Singkatan Swt pada kata swatantra berbeda halnya dengan swt. pada subhanahu wataala. Swt pada swatantra penulisannya menggunakan huruf awal berupa huruf kapital dan tidak diakhiri tanda titik, sedangkan pada subhanahu wataala penulisannya menggunakan huruf kecil dan diakhiri tanda titik (swt.).

m) Pengekalan Huruf Pertama Suku Kata Pertama dan Huruf Pertama dan Terakhir Suku Kata Kedua dari Suatu Kata

Pengekalan huruf pertama suku kata pertama dan huruf pertama dan terakhir suku kata kedua dari suatu kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama suku kata pertama dan huruf pertama dan terakhir suku kata kedua dari sebuah kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama suku kata pertama dan huruf pertama dan terakhir suku kata kedua dari suatu kata disertai uraian yang menjelaskannya.

Bdg. kepanjangan dari Bandung

tgl. kepanjangan dari tanggal

Singkatan Bdg. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama suku kata pertama, yaitu huruf b dan huruf pertama dan terakhir suku kata kedua, yaitu huruf d dan huruf g yang berasal dalam satu kata, yaitu suku kata dung, sedangkan singkatan tgl. pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama suku kata pertama, yaitu huruf t dan huruf pertama dan terakhir dari suku kata kedua, yaitu huruf g dan huruf l yang berasal dari satu kata.

n) Pengekalan Huruf Pertama dari Tiap Suku Kata

Pengekalan huruf pertama dari tiap suku kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dari tiap suku kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama dari tiap suku kata disertai uraian yang menjelaskannya.

hlm. kepanjangan dari halaman

ttg. kepanjangan dari tertanggal

Singkatan hlm. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari tiap suku kata, yaitu huruf h, l, dan m dari suku kata ha, la, dan man. Selain itu, dalam penulisannya singkatan hlm. diikuti satu tanda titik. Hal itu, dikarenakan singkatan hlm. merupakan singkatan umum.

Singkatan ttg. pada contoh (2) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama dari tiap suku kata, yaitu huruf t, t, dan g dari suku kata ter, tang, dan gal.

o) Pengekalan Huruf Pertama dan Huruf Keempat dari Suatu Kata

Pengekalan huruf pertama dan huruf keempat dari suatu kata adalah proses pengekalan dengan mengekal huruf pertama dan huruf keempat dari suatu kata. Berikut ini dikemukakan contoh singkatan yang mengalami pengekalan huruf pertama dan huruf keempat dari suatu kata disertai uraian yang menjelaskannya.

d.o. kepanjangan dari depot

Singkatan d.o. pada contoh (1) dibentuk melalui pengekalan huruf pertama, yaitu huruf d dari kata depot dan huruf keempat dari kata depot, yaitu huruf o.

p) Pengekalan Huruf yang Tidak Beraturan

Pengekalan huruf yang tidak beraturan terjadi karena bentuk singkatan tersebut sulit untuk diketahui bagaimana proses pembentukanya, misalnya pada singkatan monseigneur (Mgr), operasi (Ops), dan lain-lain, singkatan tersebut proses pembentukannya sulit untuk dirumuskan.

Karena singkatan biasanya ditulis, penulisan singkatan harus sesuai kaidah. Kaidah yang dipakai biasanya kaidah EBI. Penulisan singkatan pada EBI (2015).

Menurut EBI (2015) Singkatan adalah bentuk singkat yang terdiri atas satu huruf atau lebih. Dalam penulisan singkatan terdapat macam-macam bentuk penulisan singkatan yang sesuai ejaan bahasa Indonesia. Berikut bentuk penulisan singkatan :

(1) Singkatan nama orang, gelar, sapaan, jabatan, atau pangkat diikuti dengan tanda titik pada setiap unsur singkatan itu.

Misalnya:

A.H. Nasution	Abdul Haris Nasution
H. Hamid	Haji Hamid
Suman *Hs.*	Suman Hasibuan
W.R. Supratman	Wage Rudolf Supratman
M.B.A.	*master of business administration*
M.Hum	magister humaniora

M.Si.	magister sains
S.E.	sarjana ekonomi
S.Sos.	sarjana sosial
S.Kom.	sarjana komunikasi
S.K.M.	sarjana kesehatan masyarakat
Sdr.	Saudara
Kol. Darmawati	Kolonel Darmawati

(2) Singkatan yang terdiri atas huruf awal setiap kata nama lembaga pemerintah dan ketata negaraan, lembaga pendidikan, badan atau organisasi, serta nama dokumen resmi ditulis dengan huruf capital tanpa tanda titik.

Misalnya:

NKRI	Negara Kesatuan Republik Indonesia
UI	Universitas Indonesia
PBB	Perserikatan Bangsa-Bangsa
WHO	World Health Organization
PGRI	Persatuan Guru Republik Indonesia
KUHP	Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

(3) Singkatan yang terdiri atas huruf awal setiap kata yang bukan nama diri ditulis dengan huruf kapital tanpa tanda titik.

Misalnya:

PT	perseroan terbatas
MAN	madrasa aliah negeri
SD	sekolah dasar

KTP	kartu tanda penduduk
SIM	surat ijin mengemudi
NIP	nomor induk pegawai

(4) Singkatan yang terdiri atas tiga huruf atau lebih yang diikuti dengan tanda titik.

Misalnya:

hlm.	halaman
dll.	dan lain-lain
dsb.	dan sebagainya
dst.	dan seterusnya
sda.	sama dengan di atas
ybs.	yang bersangkutan
yth.	yang terhormat
ttd.	tertanda
dkk	dan kawan-kawan

(5) Singkatan yang terdiri atas dua huruf yang lazim di pakai dalam surat-menyurat masing masing diikuti oleh tanda titik.

Misalnya:

a.n.	atas nama
d.a.	dengan alamat
u.b.	untuk beliau
u.p.	untuk perhatian
s.d.	sampai dengan

(6) Lambang kimia, singkatan satuan ukuran, takaran, timbangan dan mata uang diikuti tanda titik.

Misalnya:

Cu	kuprum
Cm	sentimeter
kVA	kilovolt-ampere
l	liter
kg	kilogram
Rp	rupiah

2.5 Akronim

Akronim ialah singkatan yang berupa gabungan huruf awal dan suku kata dari deret kata yang diperlakukan sebagai kata. akronim bisa dibaca secara langsung. Ada beberapa aturan dalam penulisan akronim, yaitu :

a) Akronim nama diri yang terdiri atas huruf awal setiap kata ditulis dengan huruf kapital tanpa tanda titik.

Misalnya:

BIG	*B*adan *I*nformasi *G*oespasial
BIN	*B*adan *I*ntelijan *N*egara
LIPI	*L*embaga *I*lmu *P*engetahuan *I*ndonesia
LAN	*L*embaga *A*dministrasi *N*egara
PASI	*P*ersatuan *A*tletik *S*eluruh *I*ndonesia

b) Akronim nama diri yang berupa gabungan suku kata atau gabungan huruf dan suku kata dari deret kata ditulis dengan huruf awal kapital.

Misalnya:

Bulog	*B*adan *U*rusan *Log*istik
Bappenas	*Ba*dan *P*erencanaan *P*embangunan *N*asional
Kowani	*Ko*ngres *Wan*ita *I*ndonesia
Kalteng	*Kal*imantan *Teng*ah
Mabbim	*Ma*jelis *B*ahasa *B*runei Darussalam-*I*ndonesia *M*alaysia
Suramadu	*S*urabaya-*M*adura

c) Akronim bukan nama diri yang berupa gabungan huruf awal dan suku kata atau gabungan suku kata ditulis dengan huruf kecil.

Misalnya:

iptek	*i*lmu *p*engetahuan dan *tek*nologi
pemilu	*pemil*ihan *u*mum
puskesmas	*pus*at *kes*ehatan *mas*yarakat
rapim	*ra*pat *pim*pinan
rudal	pelu*ru* ken*dal*i
tilang	buk*ti* pe*lang*garan

2.6 *Gamers*

Gamers atau kata *gamer*, berasal dari kata *game* di dalam bahasa inggris, yang artinya adalah permainan, sedangkan kata *gamers* adalah sekumpulan pemain *game* (lebih dari satu) atau biasa disebut para *gamer*. Dikatakan seorang *gamer* jika ada seseorang yang menyebut dan menganggap bahwa anda seorang *gamer*. Dengan kata lain, anda akan menjadi seorang *gamer* jika

anda diakui oleh mereka / beberapa banyak orang yang paham dengan apa itu *game* dan apa itu sebutan *gamer* itu sendiri

Gamer adalah orang yang menyukai *game*, tidak perduli jika dia hanya bermain satu *game* saja, tidak memiliki peralatan yang berkualitas tinggi, bahkan jika dia tidak terlalu hebat dalam memainkan *game* tersebut. Selama dia masih bermain dan menyukai *game* maka orang tersebut adalah *gamer.*

Menurut kamus *Cambridge daring*, *gamer* memiliki arti "*someone who likes playing computer games*" atau jika diterjemahkan menjadi "seseorang yang senang bermain *game* komputer (elektronik)". Jika mengambil referensi dari definisi tersebut, maka seseorang bisa disebut sebagai *gamer* jika dia suka bermain *game*, tak peduli seberapa besar kemampuan, koleksi *game*, atau wawasannya tentang *game*. Meski begitu, setiap orang mungkin memiliki definisi yang berbeda-beda terhadap istilah *gamer*, walaupun jika kita mengobrol secara spontan tidak pernah mempermasalahkannya (kecuali memang sedang membahas artinya). Ada orang yang menganggap *gamer* adalah seseorang yang memiliki dedikasi tinggi bermain *game* dengan keahlian yang tinggi pula, ada yang menganggap orang yang sekadar menyukai *game* dan memainkannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, karena metode ini berusaha mendeskripsikan situasi kebahasaan pada masyarakat. metode yang digunakan adalah metode diaktelogi yang terdiri atas tiga tahap, (1) tahap pemerolehan data, (2) tahap analisis data, (3) tahap penyajian analisis data (Mahsun, 2007:127). Menurut Sugiyono (2012: 29) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian. Akan tetapi, tidak digunakan untuk membuat kesimpulan secara luas. Dengan kata lain, penelitian deskriptif mengambil masalah atau memusatkan perhatian pada masalah yang akan dikaji apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Mataram pada komunitas pecinta *game PC*.

3.3 Data dan Sumber Data

Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagaimana bias diterapkan dalam penelitian linguistik, yaitu, metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi dan metode rekaman.

3.3.1 Data

Data merupakan bahan jadi penelitian (Sudaryanto, 1995:9). Data analisis, data itulah yang diorakkan. Data itu dijaring dari sampel penelitian. Sebagian bahan jadi, data itu dapat diterjemahkan sebagai objek plus konteks (Kesuma, 2007:25)

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagaimana yang diterapkan dalam penelitian dialektologi dengan menggunakan data informan dari hasil wawancara untuk di analisis.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data adalah sumber dari mana data diperoleh. Sumber data berkaitan erat dengan data yang akan dicari ditempat penelitian (Arikunto, 2017:172). Berikut ini akan dipaparkan tentang populasi dan sampel agar dapat menentukan subjek penelitian sehingga mendapatkan hasil yang cukup memadai.

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitan (Arikunto, 2013: 173). Artinya, populasi adalah seluruh individu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai subjek penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh *gamers* yang berada di komunitas pecinta game *PC* sebanyak 35 orang.

2. Sampel

Lebih lanjut Arikunto (2013: 174) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Maka sampel dalam penelitian ini adalah wakil-wakil dari komunitas pecinta *game PC* sebanyak 35 orang dengan alasan karena populasinya di bawah 100 sesuai dengan pendapat Arikunto yang mengatakan bahwa apabila populasi kurang dari 100, maka sampel diambil dari keseluruhan populasi yang ada disebut studi populasi.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 126) karena sesuai dengan kriteria sampel/informan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu *gamers* pada saat akan melakukan penelitian. Pada penelitian ini, penentuan Sampel/informan mengacu pada beberapa persyaratan seperti yang dikemukakan oleh Mahsun (2007: 141) sebagai berikut.

a. Penutur bahasa adalah asli anggota komunitas *game* yang ada dalam komunitas tersebut;
b. Informan baik berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan;
c. Sehat jasmani dan rohani;

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dapat digunakan dalam tahap penyediaan data untuk penelitian sosiolinguistik, sebenarnya dapat memanfaatkan jenis jenis metode yang digunakan dalam penelitian sosial. Namun, pada prinsipnya, setidak-

tidaknya ada tiga metode yang dapat digunakan, yaitu metode observasi, survei, wawancara (Mahsun, 2007:242).

3.4.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode yang digunakan dalam penyediaaan data dengan cara, peneliti melakukan penyimakan penggunaan bahasa. Dalam ilmu sosial, metode ini dapat disejajarkan dengan metode pengamatan atau observasi (bandingkan dengan Meleong, 2001 dan Gunarwan, 2002). Metode ini memiliki teknik dasar, yaitu teknik sadap. Dikatakan demikian karena dalam praktik penelitian sesunggunya penyimakan itu dilakukan dengan menyadap pemakaian bahasa dari informan. Sebagai tekni dasar, maka iya memiliki teknik lanjutan, yaitu teknik simak bebas libat cakap dan teknik simak libat cakap, catat, dan rekam (Mahsun, 2007:242-243).

3.4.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara *(interviewer)* yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai *(interviewe)* yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini beda dengan wawancara terstruktur, dimana seorang pewawancara tidak menetapkan dahulu pertanyaan (Meleong, 2018:190). Dengan wawancara, maka peneli akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang pemakaian bahasa *slang* pada komunitas pecinta *game PC* di kota Mataram.

3.4.3 Metode Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data tertulis. Berhubung data yang peneliti dapatkan dari sumber data yang ada berupa buku dan catatan dalam bentuk tulisan maka teknik yang tepat digunakan adalah teknik dokumentasi.

3.4.4 Metode Rekaman

Metode rekaman adalah salah satu metode untuk merekam hasil observasi. Dalam metode ini alat yang paling utama diperlukan adalah alat perekam. Alat perekam suara atau bunyi atau kamera. Dalam penelitian ini, metode rekaman dipakai untuk merekam dan menyimpan hasil wawancara dan hasil menyimak percakapan *gamers.*

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam yang diamati (Sugiyono, 2012:147). Instrument atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan perkerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dengan demikian, dalam penelitian ini menggunakan instrumen penunjang lainnya sebagai berikut.

1. Alat Perekam *(handphone)*

   Alat perekam berfungsi sebagai media untuk menyimpan data hasil penelitian baik berupa visual maupun audio visual. Dengan demikian, alat perekam yang digunakan dalam penelitian ini adalah *handphone*.

2. Observasi

   Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan masyarakat yang sudah menjadi objek penelitian dalam penelitian ini. Objek dalam penelitian ini adalah *gamers* di Kota Mataram.

3. Pedoman Wawancara

   Pedoman wawancara merupakan kegiatan peneliti menyiapkan suatu pertanyaan untuk ditanyakan kepada objek yang diteliti, agar mengetahui bagaimana pemakaian bahasa *slang* komunitas pecinta *game PC (Personal Computer)* di Kota Mataram atau objek yang diteliti itu sendiri.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan usaha (proses) memilih, memilah, membuang, menggolongkan data untuk menjawab dua permasalahan pokok: (1) tema apa yang ditemukan pada data-data ini, dan (2) seberapa jauh data-data ini dapat menyongkong tema-tema tersebut. Tripp (dalam Basrowi & Suwandi, 2008:192) mengurai analisis data secara lebih jelas, analisis data merupakan proses mengurai (memecah) sesuatu ke dalam bagian-bagiannya.

Dengan demikian, setelah melakukan pengumpulan data pada saat penelitian maka tahap selanjutnya adalah melakukan transkripsi data untuk mempermudah pada saat menganlisis data yang sudah diperoleh di lapangan pada saat penelitian di komunitas pecinta *game PC* di Kota Mataram. Maka pada penelitian ini, langkah-langkah dalam menganlisis data yaitu sebagai berikut.

1. Reduksi Data (*Data Reduction)*

Menurut Sugiyono (2017:134) Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah

dikemukakan semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melaui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

2. Penyajian Data (*Data Display)*

Dalam penelitian kualiatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *fliwchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut Sugiyono (2017:137).

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah keempat adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yan dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2017:141).