

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa yang digunakan oleh masing-masing anggota komunitas sangatlah berbeda, dan juga unik. Variasi semacam ini bisa disebut dengan *prokem* atau *slang*. Setiap kelompok atau komunitas sosial tertentu yang berperan sebagai pemakai dan pencipta bahasa dapat memiliki bentuk *prokem* sebagai salah satunya adalah penggunaan bahasa didalam komunitas.

Seiring berkembangnya teknologi dan jaringan komputer yang semakin pesat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. perkembangan teknologi dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari hingga pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial (Herdiana & Pribadi, 2023).

Keberadaan teknologi memberikan hal yang baru dari berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan adanya jaringan internet seseorang tidak lagi kebingungan untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa harus bertemu bahkan berjarak jauh sekalipun. Maka dari itu keberadaan internet sekarang sangat berperan penting untuk menjadi wadah interaksi seseorang dengan yang lainnya. Salah satu fitur yang berkembang saat ini dan fitur tersebut dapat memberikan manfaat dalam berinteraksi dengan seseorang sekaligus hiburan bagi penggunanya adalah *game online*.

*Game online* merupakan sebuah permainan video yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer baik melalui komputer pribadi video *game*.

(Surbakti, 2019). *Game online* menjadi permainan yang memberikan gaya hidup baru bagi beberapa orang yang biasanya kalangan remaja ataupun pelajar.

Keberadaan *game online* memberikan hiburan bagi penggunanya saat bermain permainan tersebut. Saat ini *game online* telah mencerminkan jaringan komputernya dari lingkungan sederhana hingga mendunia untuk dimainkan oleh banyak orang.

*Mobile Legends* juga merupakan yang masuk dalam kejuaraan dunia dimana salah satunya adalah *MLBB World Championship* yang merupakan ajang kejuaraan paling bergengsi di cabang *esport Mobile Legends game MOBA mobile* terbitan *moonton* seperti gelar kejuaraan dunia *MI World Championship* di Kuala Lumpur, Malaysia Pada November 2019. *Mobile Online Battle Arena* yang sudah masuk cabang olahraga dibagian *esport* yang dimainkan ketika ajang *SEA Game* kemarin yang diselenggarakan pada tahun 2019 di Filipina.

*Mobile Legends* sangat menarik untuk dimainkan dan banyak juga kelebihan yang membuat para pengguna *Mobile Legends* bermain terus menerus (Amran, 2020). Permainan *online* ini memberikan wadah untuk para penggunanya saling berinteraksi satu sama lain demi kelancaran dalam bermain permainan ini. Interaksi yang dilakukan mereka berlangsung mulai dari sebelum mereka bermain game hingga selesai bermain. Menurut Soekanto (Malasary, 2020), interaksi diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial.

Menurut *George Herbert Mead* inti dari teori interaksi simbolik adalah tentang diri (*self*). Menurut *Mead*, diri (*self*) adalah sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan; diri tidak hadir pada mulanya saat seseorang lahir, namun muncul dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial, yakni berkembang pada seorang individu sebagai hasil hubungan-hubungannya dengan proses tersebut sebagai sebuah keseluruhan dan dengan individu lain didalam proses tersebut (Chumairo & Sufyanto, 2022).

Interaksionalisme Simbolik adalah interaksi sosial yang terjadi karena penggunaan suatu simbol-simbol yang memiliki makna, sehingga simbol-simbol ini dapat menciptakan makna yang bisa memicu adanya interaksi sosial antara individu dengan individu lainnya (Mead, 2019).

Ragam bahasa merupakan keragaman bahasa yang ditimbulkan oleh adanya aktivitas interaksi sosial yang dilakukan oleh kelompok atau masyarakat yang sangat beragam dan dikarenakan oleh para penuturnya yang tidak homogeni. Variasi bahasa adalah bentuk-bentuk bagian atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola-pola yang mirip pola umum bahasa induknya. Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial didalam internet dimana setiap orang membawa sebuah persoalan dalam kehidupan nyata untuk berdiskusi secara virtual untuk waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pikiran pengguna dalam suatu hubungan yang dibentuk di dunia maya.

Bentuk komunikasi virtual pada abad ini banyak dipengaruhi oleh orang-orang serta bisa ditemukan kapan saja dan dimana saja. Penggunaan internet merupakan salah bentuk komunikasi virtual. Internet adalah media komunikasi yang efektif dan efisien melalui penyediaan fasilitas dan layanan diantaranya *web chet*, serta media sosial.

Penelitian memilih Ragam Bahasa *Game Online, Populer Player Mobile Legends* Dalam Kajian Sociolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik sebagai sumber data dengan alasan menemukan pengguna bahasa pada *game online* suatu tinjauan sociolinguisti. Penelitian ini membahas bentuk dan faktor penyebab penggunaan ragam bahasa *Game Online Mobile Legends* di indonesia.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul “Ragam Bahasa *Game Online, Populer Player Mobile Legends* Dalam Kajian Sociolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik.” Penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis penggunaan kata atau ragam bahasa seperti alih kode, bahasa alay, serta faktor-

faktor seperti kepraktisan berbahasa, gaya hidup, jalinan komunikasi, kebiasaan, persamaan penelitian ini adalah membahas alih kode, atau makna bahasa, perbedaannya terletak pada penggunaan ragam bahasa *game online Mobile Legends dalam bahasa gaul*.

## **1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus**

Fokus dalam penelitian ini adalah tentang ragam bahasa *slang* yang memiliki bahasa yang berbeda-beda dengan mampu memberikan pengetahuan baru tentang ragam bahasa yang terkandung dalam bahasa *game online mobile legend* dengan melalui kajian sosiolinguistik.

### **1.2.2 Subfokus Penelitian**

Sufokus dalam penelitian ini Memiliki kata tuturan yang memfokuskan dua ragam bahasa yaitu pada ragam bahasa *slang* dan bahasa *vulgar*.

## **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah, Bagaimanakah Penggunaan ragam bahasa *game online, populer player mobile Legends* dalam kajian sosiolinguistik menurut teori interaksionalisme simbolik?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini dapat dipaparkan sebagai, mendeskripsikan penggunaan bahasa pada komunitas ragam bahasa *game online, populer player mobile legends* dalam kajian sosiolinguistik menurut interasionalisme simbolik yang digunakan oleh pemain.

## **1.5 Manfaat penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah (1) Memberikan informasi kepada pembaca mengenai penggunaan bahasa yang ada dan berkembang dimasyarakat. (2) penelitian ini

diharapkan dapat memperkaya “penelitian” ilmu linguistik khususnya sosiolinguistik dan dapat menjadi acuan bagi penelitian sejenis selanjutnya. (3) memberikan informasi bahwa pengguna bahasa terdapat dalam ilmu sosiolinguistik. (4) memberikan informasi mengenai bentuk perkembangan bahasa yang ada pada kelompok masyarakat tertentu.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis dari penelitian ini. Adapun manfaat bagi masyarakat umum, diantaranya penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah acuan tentang penggunaan bahasa pada komunitas *game mobile legend online*, mengenai bentuk penggunaan bahasa, Manfaat praktis bagi komunitas tersebut adalah komunitas *game mobile legends online* dapat menambah bentuk register baru dan saling berbagi informasi mengenai kode-kode bahasa yang digunakan dikomunitas lainnya.

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengajaran bahasa dan meningkatkan pengetahuan tentang variasi bahasa dan segi penutur.
- b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai informasi tentang gangguan mental pada remaja terdampak dari *game online*.
- c. Bagi peneliti, sebagai penambah wawasan pengetahuan tentang ragam bahasa berkaitan dengan bahasa Indonesia dan sastra.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan gangguan mental emosional.