

Analisis Penggunaan Jargon Bahasa Komunitas Game Online PUBG Mobile di Kota Samarinda

Fitriyanti Iskandar, Jaka Farih Agustian, Nina Queena Hadi Putri

Universitas Mulawarman

Universitas Mulawarman

Universitas Mulawarman

Email: fitriyanti.bhsindonesia@gmail.com

ABSTRACT

Groups in society use jargon to communicate using their own more specific language, therefore they can foster a sense of ownership or loyalty to a particular group. Jargon is usually used so that gamers know the meaning of a certain group word in a group of people or to show identity. them, for example in playing the PUBG Mobile Game, researchers feel the need for deepening of the forms and benefits of terms that are often not understood by community groups in general. Jargon shows how many options are available. The place you live in, the age you have, the social level you occupy can show the diversity of language variations. This study aims to (1) describe the form of jargon used in the PUBG Mobile online game community in the city of Samarinda. (2) Describe the meaning of jargon used in the PUBG Mobile online game community in the city of Samarinda. (3) Describe the function of the jargon used in the PUBG Mobile online game community in the city of Samarinda. The research method used is a qualitative descriptive research method and the data that becomes the object is the language jargon used by the PUBG mobile online game community. The data collection techniques were observation, note taking, recording, and direct fishing. Based on the results of data analysis, the forms of jargon found in this research are the basic Indonesian word form, reduplication form, abbreviation form, acronym form and adaptation form. The meaning found in this study is in the form of lexical meaning and contextual meaning. The function of the PUBG Mobile game community jargon is to facilitate communication between PUBG Mobile players.

Keywords: *language, jargon, online gaming*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi, bekerja sama dan berbagi rasa. Proses tersebut tidak lepas dengan bahasa. Hal ini diungkapkan oleh Chaer (2012:32) bahwa fungsi bahasa adalah alat komunikasi manusia. Bahasa bagi manusia merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain atau lawan bicara bahasa dan manusia merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan sebab keduanya berkembang secara bersamaan. Dalam penggunaannya bahasa dapat digunakan sebagai identitas suatu kelompok atau individu. Dalam bidang pendidikan proses

berkomunikasi antara satu dengan yang lain disebut dengan peristiwa tutur atau tindak tutur. Sesuai dengan ujaran Chaer dan Leoni (dalam Yosoputro, 2014:9) tindak tutur sebagai gejala individual yang bersifat psikologis dan keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan bahasa penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Jadi bahasa yang digunakan dapat dipengaruhi oleh kemampuan penutur dan situasi yang sedang berlangsung.

Bahasa mempunyai dua aspek mendasar, yaitu bentuk dan makna aspek bentuk meliputi bunyi tulisan dan strukturnya aspek makna meliputi aspek leksikal, fungsional, dan struktural. Jika diperhatikan lebih rinci kita akan melihat

bahasa dalam bentuk dan maknanya menunjukkan perbedaan kecil maupun perbedaan yang besar antara pengungkapan yang satu dengan pengungkapan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan bentuk seperti ini disebut variasi bahasa.

Variasi bahasa merupakan macam-macam bentuk dari bahasa atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola yang menyerupai pola umum pembiasaan induknya. Penggunaan bentuk bahasa yang digunakan oleh penutur bahasa juga sesuai dengan konteks dan situasi tempat penuturnya. Seorang yang penutur yang mempunyai maksud dan tujuan kepada lawan bicara harus bisa menentukan bentuk bahasa yang baik sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Penelitian bahasa dengan studi sosial linguistik akan mengaitkan dengan berbagai faktor sosial yang mempengaruhi bahasa dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan faktor sosial tersebut muncul beragam bahasa dari kelompok sosial tertentu yang dalam penggunaannya menggunakan berbagai macam sandi tertentu atau bahasa yang kurang dimengerti oleh kelompok lain diluar penuturnya.

Dalam kehidupan bermasyarakat yang universal terdapat banyak tingkatan sosial, latar belakang dan lingkungan yang berbeda. Hal ini menyebabkan perubahan dan keluar dari konteks yang sebenarnya. Karena fungsi bahasa yaitu sebagai penghubung antara pengguna bahasa yang satu dengan yang lainnya. Maka bahasa dibuat sepraktis mungkin agar pengguna bahasa itu sendiri. bahasa baik golongan ataupun tingkat usia.

Penelitian bahasa dengan studi sosiolinguistik akan mengaitkan dengan faktor sosial yang dapat memengaruhi penggunaan bahasa dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan faktor sosial tersebut muncul beragam bahasa dari kelompok sosial tertentu yang dalam penggunaannya menciptakan berbagai macam sandi tertentu atau bahasa yang kurang dimengerti oleh kelompok luar penuturnya. Hal serupa juga diungkapkan oleh Pateda (1987:70), penggunaan bahasa dalam setiap bidang kehidupan, keahlian, jabatan, lingkungan pekerjaan masing-masing mempunyai bahasa khusus yang sering tidak dimengerti orang lain. Bahasa khusus ini kemudian menjadi sebuah bahasa baru dan jarang dimengerti oleh masyarakat umum.

Alwasilah (1986:6) menjelaskan bahwa jargon adalah seperangkat istilah-istilah dan

ungkapan-ungkapan yang dipakai satu kelompok sosial atau pekerja, tapi tidak digunakan dan sering tidak dimengerti oleh masyarakat ujuaran secara keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa biasanya kelompok dalam masyarakat menggunakan jargon untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa mereka sendiri yang lebih spesifik, oleh karena itu mereka dapat menumbuhkan rasa kepemilikan atau loyalitas terhadap kelompok tertentu.

Permainan Online (Permainan Daring) adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer atau telepon pintar yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Adapun beberapa permainan online yang sangat ramai digunakan oleh kalangan anak-anak, pemuda hingga dewasa yaitu Mobile legend, Free Fire, dan Player Unknow's Battle Grounds (PUBG Mobile). Dalam penelitian ini permainan Player Unknow's Battle Grounds (PUBG Mobile) menjadi salah satu objek yang akan diteliti. Player Unknow's Battle Grounds (PUBG Mobile) adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Permainan ini menyediakan forum diskusi online yang fungsinya digunakan sebagai tempat bagi para penggunanya untuk berdiskusi, berkenalan, berkumpul, atau hanya sekedar melihat-lihat bahasan menarik seputar PUBG Mobile. Pengguna permainan PUBG Mobile sebagai makhluk hidup maupun makhluk sosial, mereka saling berinteraksi. Komunikasi merupakan langkah awal suatu kelompok masyarakat untuk saling memahami sehingga terbentuklah masyarakat bahasa. Seperti kelompok-kelompok sosial yang lain, pengguna permainan PUBG mobile ini juga menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan konsep, pikiran, gagasan dan perasaan.

Jargon biasanya digunakan agar pemain game mengetahui arti dari sebuah kata kelompok tertentu dalam sekelompok orang atau untuk menunjukkan identitas mereka. Berdasarkan hal tersebut setiap kelompok di komunitas internet mempunyai beberapa kata yang digunakan secara tertentu, hal ini biasa diketahui bahwa media sosial memiliki ciri tertentu yang disebut direct message (instagram) atau message (facebook), sementara dalam game PUBG mobile merujuk kepada "forum" ini juga dipertimbangkan sebagai sebuah

jargon yang bisa digunakan untuk berkomunikasi antara pemain, selain itu jargon dapat digunakan sebagai bahasa oral yang digunakan dalam kehidupan nyata. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu adanya pendalaman tentang adanya bentuk-bentuk dan manfaat dari istilah yang sering tidak dipahami oleh kelompok masyarakat pada umumnya. Jargon menunjukkan begitu beragamnya pilihan yang tersedia. Tempat yang ditinggali, usia yang dimiliki, tingkat sosial yang diduduki dapat menunjukkan keberagaman variasi bahasa.

. Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditentukan rumusan masalah yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk jargon yang digunakan dalam komunitas game online PUBG Mobile di kota Samarinda?
2. Bagaimanakah makna jargon yang digunakan dalam komunitas game online PUBG Mobile di kota Samarinda?
3. Bagaimanakah fungsijargon yang digunakan dalam komunitas game online PUBG Mobile di kota Samarinda.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini masalah yang diteliti sesuai dengan metode ini dan penelitian ini perlu mengumpulkan data-data berupa kata dan perbuatan manusia. Menurut Prof. Dr. Afrizal (2017:13) bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian ilmu sosial yang mengumpulkan data kemudian menganalisis data berupa kata yang disampaikan secara lisan maupun tulisan dan perbuatan manusia serta penelitian yang dilakukan tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh.

Sementara itu, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif. Menurut Andra Tersiana (2018:123) penelitian deskriptif merupakan penelitian nonhipotesis sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis. Dengan kata lain, penelitian deskriptif menggambarkan data secara akurat fakta yang berkaitan dengan hal tertentu. Penelitian ini mengumpulkan data yang bersifat deskriptif yang digambarkan melalui situasi atau suatu kejadian.

Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif, maka peneliti menggunakan pendekatan sosiolinguistik. Pendekatan ini digunakan karena sosiolinguistik sebagai cabang

linguistik yang berusaha menjelaskan ciri-ciri variasi bahasa dan menetapkan korelasi ciri-ciri variasi bahasa tersebut dengan ciri-ciri sosial kemasyarakatan.

Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Idrus, 2009:1). Dalam kalangan penelitian kualitatif istilah subjek dikenal dengan sebutan informan, yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Data dalam penelitian ini berupa tuturan atau ujaran dalam ragam bahasa komunitas pengguna game online PUBG Mobile di Kota Samarinda. Adapun pelaku yaitu komunitas game online di kota Samarinda beserta segala tutur yang diucapkan dan aktivitas pada saat mereka bermain dan menggunakan bahasa mereka, hingga data yang diharapkan dapat terpenuhi.

Adapun teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data yakni meliputi teknik observasi, teknik simak dan catat, teknik merekam, dan teknik pancing langsung. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode agih dan metode padan yang meliputi beberapa langkah analisis data antara lain, pengecekan data, klasifikasi data, korpus dan kodifikasi data, deskripsi data, interpretasi data, dan teknik analisis konteks.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data

Analisis SPEAKING pada penelitian ini berfungsi agar mempermudah dalam melakukan pembahasan agar data yang disajikan lebih jelas untuk diketahui konteksnya yang terdapat dalam tuturan antar pengguna jargon game online PUBG Mobile di kota Samarinda. Berdasarkan teori pengantar di atas, berikut analisis SPEAKING pada penggunaan jargon bahasa pada komunitas game online PUBG Mobile di kota Samarinda.

Setting and scene. Waktu percakapan tersebut sedang berada di angkringan pada malam hari. Situasi di atas adalah sedang berkumpul bersama pemain atau player PUBG Mobile.

Participants. Orang-orang atau penutur yang menggunakan jargon ini merupakan pemain atau player PUBG Mobile sesuai dengan persyaratan informan yang telah ditetapkan peneliti.

Ends, purpose and goal. Maksud dari percakapan di atas adalah sedang bertanya berapa lama kegiatan bermalam tersebut dilaksanakan.

Act sequences. Bentuk ujaran berupa jargon di atas adalah sebuah pertanyaan terkait kegiatan bermalam.

Key. Cara dalam menyampaikan jargon di atas adalah mengucapkannya dengan nada bertanya.

Instrumentalities. Jalur bahasa yang digunakan adalah jalur bahasa lisan dan menggunakan jargon khas bidang kepramukaan.

Norm of interaction and interpretation. Percakapan di atas menggunakan jargon tidak terdapat norma atau aturan dalam penyampaiannya karena jargon bersifat spontan dalam percakapan tersebut.

Genre. Jenis bentuk penyampaian jargon kemah ini sering muncul setiap terdapat kegiatan pramuka yang dilakukan dengan cara bermalam di suatu tempat.

Percakapan 1

Pada percakapan terdapat jargon yang digunakan oleh penutur yaitu *Mabar*, *Chicken*, *Kuy*, *Aim*, dan *OTW*. Kata “*mabar*” merupakan singkatan dari kata *Main Bareng* biasanya jargon ini digunakan untuk mengajak teman sepergaulan kita untuk bermain *PUBG* bersama. Untuk kata “*Kuy*” sendiri adalah plesetan dari kata *yuk* yang dibalikkan menjadi *kuy*, kata *kuy* di sini sering juga digunakan sebagai ajakan untuk bermain bersama dan melakukan sesuatu. Kemudian kata “*Aim*” diambil bahasa asing yang berarti sasaran, tujuan atau maksud, dalam bahasa game *PUBG* *aim* ini sering diartikan sebagai *skill* atau kemampuan membidik musuh. Kata “*Chicken*” berasal dari bahasa asing yang berarti Ayam, namun kata *chicken* dalam permainan *PUBG Mobile* diartikan sebagai simbol kemenangan. Kemudian untuk kata “*Cok*” berasal dari bahasa daerah yaitu “*dancok*” kemudian diplesetkan menjadi kata “*cok*” yang dalam permainan *PUBG Mobile* biasa digunakan untuk seruan pengganti nama teman atau rekan bermain. Untuk sekarang kata “*Cok*” kemudian berkembang

menjadi kata “*Cuy*”. *On the way* atau yang sering disingkat *OTW* merupakan sebuah kata yang diterjemahkan berarti “dalam perjalanan”. Di dalam game kata ini sering digunakan sebagai kata informasi untuk menerangkan suatu perintah agar menuju kepada arahan yang diberikan oleh lawan

tutur. *Setting and scene*. Waktu percakapan tersebut sedang berada di tepian pada malam hari. Situasi di atas adalah sedang berkumpul bersama pemain atau *player*

PUBG

Mobile.

Participants. Orang-orang atau penutur yang menggunakan jargon ini merupakan pemain atau *player* *PUBG Mobile* sesuai dengan persyaratan informan yang telah ditetapkan peneliti.

Ends, purpose and goal. Maksud dari percakapan di atas adalah sedang mengajak teman untuk bermain *PUBG Mobile* dan temannya mengiyakan ajakan tersebut.

Act sequences. Bentuk ujaran berupa jargon di atas adalah sebuah ajakan untuk bermain *PUBG Mobile*

Key. Cara dalam menyampaikan jargon di atas adalah mengucapkannya dengan nada mengajak.

Instrumentalities. Jalur bahasa yang digunakan adalah jalur bahasa lisan dan menggunakan jargon khas dalam permainan *PUBG Mobile*.

Norm of interaction and interpretation. Percakapan di atas menggunakan jargon tidak terdapat norma atau aturan dalam penyampaiannya karena jargon bersifat spontan dalam percakapan tersebut.

Genre. Jenis bentuk penyampaiannya berupa jargon yang muncul pada saat mengajak teman sepergaulan kita untuk bermain *PUBG* bersama. Kemudian untuk jargon *AIM* digunakan pada saat situasi dalam permainan sedang mengeker atau membidik sasaran. Untuk kata *Chicken* digunakan pada saat mengalami kemenangan dan kata *cu* sering digunakan kapan saja sebagai pengganti nama teman.

Percakapan 2

Pada percakapan di atas terdapat jargon yang digunakan oleh penutur yaitu “*peek*” yang berasal dari bahasa asing yang artinya ‘mengintip’. Dalam game *PUBG Mobile* kata ‘*peek*’ diartikan sebagai kemampuan pemain dalam mengintip pergerakan musuh yang telah diketahui dengan bersembunyi dibalik pohon maupun bebatuan. Kemudian untuk kata “*pancing- pancing*” berarti memancing dalam konteksnya yaitu memancing musuh. Selain itu ada kata ‘*knock*’ yaitu keadaan ketika telah tertembak

oleh musuh. Sebelum benar-benar mati para pemain pubg akan mengalami knock yaitu tertunduk tidak bisa melakukan apa-apa sebelum pemain satu tim melakukan 'revive' yang di dalam game PUBG Mobile yaitu melakukan pertolongan pertama. Jika terlambat dalam melakukan revive, pemain akan benar-benar mati.

Setting and scene. Waktu percakapan tersebut sedang berada di tepian pada malam hari. Situasi di atas adalah sedang berkumpul bersama pemain atau player PUBG Mobile.

Participants. Orang-orang atau penutur yang menggunakan jargon ini merupakan pemain atau player PUBG Mobile sesuai dengan persyaratan informan yang telah ditetapkan peneliti.

Ends, purpose and goal. Maksud dari percakapan di atas adalah member perintah untuk tidak membidik musuh sembarangan karena dikhawatirkan akan tertembak musuh dan mati konyol.

Act sequences. Bentuk ujaran berupa jargon di atas adalah sebuah perintah larangan agar tidak membidik sembarangan dan sebuah ancaman jika teman kita melakukan hal yang kita larang.

Key. Cara dalam menyampaikan jargon di atas adalah mengucapkannya dengan nada perinta larangan dan ancaman.

Instrumentalities. Jalur bahasa yang digunakan adalah jalur bahasa lisan dan menggunakan jargon khas dalam permainan PUBG Mobile.

Norm of interaction and interpretation. Percakapan di atas menggunakan jargon tidak terdapat norma atau aturan dalam penyampaiannya karena jargon bersifat spontan dalam percakapan tersebut. Genre. Jenis bentuk penyampaiannya berupa jargon yang muncul pada saat pemain memiringkan kepala dengan tujuan mengintip pergerakan musuh. Knock sering muncul pada saat terdapat pemain baik lawan maupun musuh terkena tembakan langsung. Revive sering muncul pada saat pemain menyembuhkan pemain lain yang satu tim yang sedang ter- knock oleh pemain lain.

Percakapan 3

Pada percakapan di atas terdapat jargon yang digunakan oleh penutur yaitu kata retreat dan ngeprone. Kata "retreat" berasal dari bahasa asing yang berarti mundur, digunakan untuk menghindari pertempuran. Kemudian untuk

kata "prone" juga berasal dari bahasa asing yang berarti tengkurap, kata prone biasanya digunakan untuk bersembunyi di semak-semak dengan cara tengkurap atau tiarap.

Setting and scene. Waktu percakapan tersebut sedang berada di tepian pada malam hari. Situasi di atas adalah sedang berkumpul bersama pemain atau player PUBG Mobile.

Participants. Orang-orang atau penutur yang menggunakan jargon ini merupakan pemain atau player PUBG Mobile sesuai dengan persyaratan informan yang telah ditetapkan peneliti.

Ends, purpose and goal. Maksud dari percakapan di atas adalah sebuah pemberitahuan dan memerintahkan untuk mundur sambil bersembunyi untuk menjebak musuh.

Act sequences. Bentuk ujaran berupa jargon di atas adalah sebuah pemberitahuan dan perintah

Key. Cara dalam menyampaikan jargon di atas adalah mengucapkannya dengan nada pemberitahuan dan perintah.

Instrumentalities. Jalur bahasa yang digunakan adalah jalur bahasa

lisan dan menggunakan jargon khas dalam permainan PUBG Mobile Norm of interaction and interpretation. Percakapan di atas menggunakan jargon tidak terdapat

norma atau aturan dalam penyampaiannya karena jargon bersifat spontan dalam percakapan tersebut

Genre. Jenis bentuk penyampaiannya berupa jargon yang muncul pada saat meminta pemain dalam satu tim untuk mundur terlebih dahulu dan melakukan persiapan menyerang dengan posisi tengkurap.

Analisis Data

Jargon dalam bentuk kata dasar Bahasa Indonesia

a. Barbar artinya keji atau mengerikan

Barbar menurut peristilahan dalam permainan PUBG berarti keji atau mengerikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia barbar adalah sikap atau perilaku tidak beradab. Penutur yang menggunakan jargon ini merupakan anggota aktif dalam komunitas Chronos atau komunitas PUBG Mobile di kota Samarinda. Munculnya jargon ini biasanya ditemukan pada saat kita atau tim kita dibunuh oleh musuh dengan cara yang hebat dan ganas. Misalnya pada saat kita terkepung

oleh musuh, kita akan dibunuh langsung tanpa ampun sehingga penutur bisa mengucapkan jargon tersebut.

Jargon dalam bentuk duplikasi

a. Pancing-pancing artinya alat untuk menangkap ikan

Pancing-pancing dari kata dasar pancing dalam KKBI berarti alat untuk menangkap ikan. Dalam permainan PUBG Pancing-pancing digunakan pada saat ingin membunuh musuh dengan strategi dengan cara melakukan pancingan agar musuh terpancing atau terperangkap sehingga lebih mudah untuk membunuh musuh sesuai dengan strategi yang disepakati. Penutur yang menggunakan jargon ini merupakan anggota aktif dalam komunitas Chronos atau komunitas PUBG Mobile di kota Samarinda.

Jargon dalam bentuk singkatan

a. OTW (On The Way) artinya sedang dalam perjalanan

OTW merupakan singkatan dari On The Way artinya sedang dalam perjalanan dalam permainan PUBG OTW ini sering digunakan pada saat pemain sedang menuju atau

dalam proses kesuatu tempata atau melakukan sesuatu. Penutur yang menggunakan jargon ini merupakan anggota aktif dalam komunitas Chronos atau komunitas PUBG Mobile di kota Samarinda, namun saat ini jargon OTW juga banyak digunakan oleh masyarakat bahasa dari semua kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa.

Jargon dalam bentuk akronim

a. Mabar artinya Main Bareng

Mabar merupakan akronim dari Main Bareng Jargon ini digunakan untuk mempermudah komunikasi antar anggota Pemain PUBG Mobile, namun saat ini jargon mabar juga digunakan oleh masyarakat bahasa untuk semua kalangan baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Jargon ini sering digunakan pada saat mengajak teman untuk bermain game online khususnya PUBG mobile.

Jargon dalam bentuk adaptasi

a. Chicken artinya ayam

Chicken di adaptasi dari Bahasa asing yang secara Bahasa artinya "ayam". Dalam konteks permainan PUBG Mobile diartikan sebagai sebuah simbol kemenangan. Misalnya dalam kalimat seperti ini "ayo kita mabar sampai chicken" yang maksudnya adalah mengajak temannya main PUBG Mobile bareng sampai meraih kemenangan. Penutur yang menggunakan

jargon ini adalah anggota aktif dalam komunitas Chronos atau komunitas PUBG Mobile di kota Samarinda.

Makna Jargon Pada Komunitas Game Online

Data 1: Ayamabar sampe chicken!

Jargon mabar merupakan akronim dari main bareng. Jargon ini memiliki makna yang sesuai dengan konteksnya di mana dan digunakan pada situasi seperti apa jargon ini muncul. Pada penggunaan jargon komunitas game online PUBG Mobile di kota Samarinda jargon ini memiliki makna sebuah ajakan untuk bermain bersama. Jargon ini sering digunakan saat mengajak teman untuk bermain bersama dalam sebuah game online. Jargon Mabar memiliki makna leksikal yang berarti bermain bersama.

Data 2: Ayo mabar sampe chicken!

Jargon Chicken berarti ayam. Jargon Chicken berarti simbol kemenangan suatu tim. Jargon ini memiliki makna kontekstual yang berarti sebuah ajakan untuk bermain bersama hingga meraih kemenangan. Jargon ini sebagai ajakan seseorang kepada seseorang untuk bermain bersama hingga meraih kemenangan, jelasnya tidak akan berhenti bermain ketika belum meraih kemenangan.

Data 3: Kuy, kuatkan aimmu ya Jargon kuy memiliki makna kontekstual yang berarti sebuah jawaban untuk menyetujui ajakan seseorang untuk melakukan sesuatu dan memerintahkan untuk menguatkan kemampuan dalam membidik atau mengeker musuh. Ujaran ini memiliki makna menyetujui dan mengajak untuk segera melakukan apa yang seseorang ajakan. Jargon ini biasanya muncul pada saat ingin memulai permainan.

Data 4: Kuy, kuatkan aimmu ya Jargon aim memiliki makna yang sesuai dengan konteksnya, yang berarti sebuah perintah untuk menguatkan kemampuan dalam membidik atau mengeker musuh. Dalam permainan PUBG Mobile kunci kemenangan tidak hanya dari strategi yang disepakati oleh tim tetapi juga harus memiliki kemampuan membidik musuh agar tepat sasaran dari hal inilah Jargon aim ini muncul dan biasanya muncul ketika baru akan memulai permainan. Jargon ini memiliki makna leksikal yaitu membidik.

Data 5: Jangan ngepeek sembrangan cok kena tembak kamu!

Jargon Peek berarti mengintip atau menengok. Jargon ini memiliki

makna kontekstual yang berarti sebuah perintah dari seseorang yang melihat rekan tim dalam bermain PUBG Mobile melakukan persembunyian dengan

cara mengintip sembarangan.

Fungsi Jargon

Data 1: Ayo mabar sampe chicken!

Penggunaan jargon mabar ini untuk menyatakan ajakan untuk bermain bersama.

Kata mabar berarti main bareng. Penutur

yang menggunakan jargon ini

merupakan

anggota aktif pemain game online PUBG Mobile di kota Samarinda,

sesuai dengan persyaratan informan yang telah peneliti tetapkan. Selain itu jargon mabar ini juga sudah banyak digunakan dalam permainan game online apapun bahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Data 2: Ayo mabar sampe chicken!

Penggunaan jargon chicken ini untuk menyatakan keinginan untuk menang. Kata chicken dalam permainan PUBG Mobile adalah

mendapatkan kemenangan.

Penutur yang

menggunakan jargon ini

merupakan anggota aktif pemain game online PUBG Mobile di kota Samarinda, sesuai dengan persyaratan informan yang telah peneliti tetapkan.

Data 3: Kuy, kuatkan aimmu ya

Penggunaan jargon kuy ini

untuk menyatakan ajakan sesuai konteks yang terjadi. Kata kuy dalam permainan PUBG Mobile adalah ajakan untuk melakukan sesuatu, baik berupa ajakan untuk segera berpindah tempat maupun hal-hal lainnya. Penutur

yang menggunakan

jargon ini merupakan

anggota aktif pemain game online PUBG Mobile di kota Samarinda, sesuai dengan persyaratan informan yang telah peneliti tetapkan.

Data 4: Kuy, kuatkan aimmu ya

Penggunaan jargon aim ini

untuk menyatakan sebuah keahlian

dalam bermain. Kata aim dalam permainan

PUBG Mobile adalah cara menembak lawan dengan baik dan tepat sasaran. Penutur yang menggunakan jargon ini merupakan anggota aktif pemain game online PUBG Mobile di kota Samarinda, sesuai dengan persyaratan informan yang telah peneliti tetapkan.

Data 5: Jangan ngepeek sembrangan cok kena tembak kamu!

Penggunaan jargon peek ini untuk menyatakan keahlian dalam bermain. Kata peek dalam permainan PUBG Mobile adalah cara mengintip pergerakan/keberadaan musuh sebelum melakukan tembakan. Penutur yang menggunakan jargon ini merupakan anggota aktif pemain game online PUBG Mobile di kota Samarinda, sesuai dengan persyaratan informan yang telah peneliti tetapkan.

Hasil Penelitian

A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan analisis mengenai bentuk jargon komunitas game online PUBG Mobile di Kota Samarinda, ditemukan lima bentuk jargon pada jargon komunitas game online PUBG Mobile di Kota Samarinda.

Setelah melakukan analisis mengenai makna jargon komunitas game online PUBG Mobile di Kota Samarinda, ditemukan lima bentuk jargon pada jargon komunitas game online PUBG Mobile di Kota Samarinda.

Setelah melakukan analisis mengenai fungsi jargon komunitas game online PUBG Mobile di Kota Samarinda, ditemukan lima bentuk jargon pada jargon komunitas gameonline PUBG Mobile di Kota Samarinda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun beberapa hal yang dimaksud adalah sebagai berikut.

bentuk jargon yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bentuk kata dasar bahasa Indonesia, bentuk reduplikasi, bentuk singkatan, bentuk akronim dan bentuk adaptasi.

makna yang ditemukan dalam penelitian ini berupa makna leksikal dan makna kontekstual

fungsi jargon komunitas permainan PUBG Mobile adalah untuk mempermudah komunikasi antar para pemain PUBG Mobile.

REFERENSI

Edi Subroto, D. (2007). *Pengantar Metode Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Yule, George. (2014). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.