

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini membawa perubahan terhadap kehidupan sehari-hari dan juga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan zaman. Salah satunya dengan adanya internet sebagai sarana komunikasi ataupun hiburan. Dapat dilihat seperti *game online* yang dapat dijadikan sarana hiburan ataupun tempat yang bisa dijadikan ladang penghasilan oleh remaja sekarang ini.

Seiring perkembangan waktu, *game online* terus berevolusi. Bila sebelumnya *game online* banyak dimainkan melalui PC (personal computer), maka sekarang para provider *game* mulai mengalihkan perhatian mereka pada *game* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Evolusi *game* dari PC ke *smartphone* memudahkan para *gamers* memainkan *game* yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja. Salah satu *game online* yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada *smartphone* berbasis android maupun ios), adalah *Mobile legends: Bang-bang* (MLBB). MLBB adalah produk *mobile game* yang hadir lebih dahulu dan langsung menjadi favorit fans genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) mengalahkan *game* dengan format yang sama seperti *Arena of Valor* dan *League of Legend* (Goenawan, 2017).

Spesifikasi MLBB yang cenderung lebih ringan serta dapat dimainkan pada *smartphone* dengan spesifikasi standar (*lowend*) sekalipun memudahkan fans mengakses realitas kreatif dalam dunia digital. Karakteristik MLBB

yang kompetitif, mempertemukan pemain secara real time dalam sebuah arena permainan virtual, menjadikan MLBB *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan hanya memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1GB RAM, menjadi lain alasan mengapa MLBB begitu diminat (Handayani, 2018).

Komunikasi pemain *game online*, memiliki bahasa sendiri yang digunakan dengan beberapa macam bahasa. Selain kata arahan, atau untuk komunikasi, banyak juga dilontarkan kata dengan bahasa asing seperti kata hujatan atau umpatan yang menandakan kekesalan, atau kebahagiaan. Selain umpatan yang diucapkan karena seseorang tersebut tidak bisa mengendalikan emosionalnya atau kekesalannya karena terjadinya kekalahan dalam bermain maka dari itu spontan mengeluarkan bahasa-bahasa yang tidak layak untuk di ucapkan, didengar, atau ditiru, yaitu Asu, *war*, goblok (bodoh), taik, dan lainnya.

Bahasa *game online* terutama pada *mobile legend* memilki bahasa yang cukup menarik kita dengar. Sebab bahasa ini hanya pemain *game* tersebut yang tau maksud dari bahasa itu. Orang awam menganggap itu aneh karena tidak mengerti maksud bahasa yang disampaikan. Akan tetapi, pengguna *game* tersebut mengerti maksud komunikasi antara pengguna satu sama lainnya.

Untuk mengetahui asal atau bagaimana bahasa tersebut digunakan, maka perlu diadakan penelitian mengenai bahasa kelas sosial, yaitu register bahasa *game onlin Mobile legend* di kalangan remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian merujuk pada remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, karena para remaja tersebut kebanyakan

menggunakan *game online* tersebut. Pada saat bermain bersama register bahasa *game online* terbentuk karena adanya interaksi. Namun tidak menutup kemungkinan mereka tidak dapat berinteraksi dengan kelompok lain yang berbeda kelompok *game online* karena dalam permainan disediakan kolom komentar untuk mengobrol via *chat* maupun berbicara secara langsung atau via suara.

1.2 Fokus Masalah

Masalah dalam penelitian yang dijalankan difokuskan pada register bahasa saat bermain *game online* yang menimbulkan berbagai macam kata atau bahasa baru yang belum pernah di dengar sebelumnya, di kalangan remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, khususnya pada permainan *game online Mobile Legend*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimanakah bahasa yang digunakan remaja dalam bermain *game online mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan register penggunaan bahasa yang digunakan remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman dalam bermain *game online Mobile legend*.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian yang di jalankan bisa digunakan sebagai bahan diskusi.
2. Bagi guru, penelitian ini untuk meningkatkan wawasan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Bagi peneliti berikutnya yang sebidang ilmu, hasil penelitian ini yang dijalankan digunakan sebagai bahan diskusi dan dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian dengan melihat dari segi aspek yang berbeda.