

**VARIASI DAN REGISTER BAHASA GAME ONLINE *MOBILE LEGEND*
DI KALANGAN REMAJA KORONG LANTAK MINGKUDU
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**



Oleh :

M. Nizam Jamil

2010013111014

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

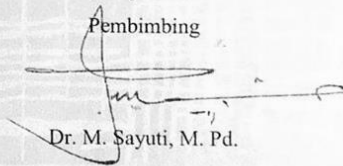
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Variasi dan Register Bahasa *Game Online*
Mobile Legend di Kalangan Remaja Korong
Lantak Mingkudu Kabupaten Padang
Pariaman
Nama : M Nizam Jamil
Nomor Pokok Mahasiswa : 2010013111014
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Disahkan Pada Tanggal : 26 Agustus 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing

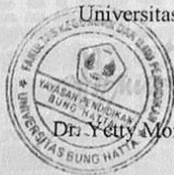


Dr. M. Sayuti, M. Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP

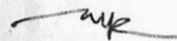
Universitas Bung Hatta



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia




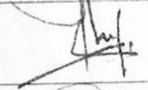

Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini dinyatakan telah berhasil dipertahankan di depan sidang Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 26 Agustus 2024
Pukul : 14.00 WIB
Tempat : Ruang Kelas Gedung 1 FKIP
Nama : M. Nizam amil
NPM : 2010013111014
Judul : Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman

Tim Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. M. Sayuti, M. Pd.	Ketua/ Merangkap Anggota	
Dr. Gusnetti, M.Pd.	Sekretaris/Merangkap Anggota	
Romi Isnanda, M. Pd.	Anggota	

Mengetahui

Dekan FKIP

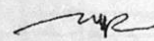
Universitas Bung Hatta



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia






Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA

Pada hari Senin tanggal dua puluh enam tahun dua ribu dua puluh empat telah dilaksanakan ujian skripsi :

Nama : M. Nizam Jamil
NPM : 2010013111014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Bung Hatta
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman.

Tim Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. M. Sayuti, M. Pd.	Ketua/ Merangkap Anggota	
Dr. Gusnetti, M.Pd.	Sekretaris/Merangkap Anggota	
Romi Isnanda, M. Pd	Anggota	

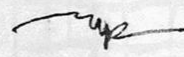
Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Bung Hatta



Dr. Yety Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Nizam Jamil

NPM : 2010013111014

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman” adalah benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai bahan acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

M. Nizam Jamil

ABSTRAK

M Nizam Jamil, 2024. “ Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman”.Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa di kalangan remaja Korong Lantak Mingkudu dalam bermain *game online mobile legend*. Teori ini merupakan pendapat (Halliday, 1992), yang menyatakan register bahasa dibagi menjadi dua macam, yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Teori acuan selanjutnya dikemukakan oleh (Tarigan, 2009:5) memaparkan tujuh fungsi bahasa instrumental, regulasi, representasional, interaksional, personal, heuristik dan imajinatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data penelitian ini adalah data yang berwujud kata yang terdapat pada interaksi komunikasi *game online mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan alat-alat perekam suara *smartphone* serta format untuk pencatatan. Teknik yang digunakan pengumpulan data dengan cara: (1) peneliti menentukan sumber data dan observasi awal, (2) peneliti menentukan informan serta pengumpulan data dari beberapa kali pertemuan dengan masing-masing informan pada setiap babak dalam permainan agar peneliti mudah mendapatkan informasi yang lebih akurat, (3) peneliti menyalakan perekam suara (*smartphone*) dan melakukan pengamatan hingga selesai. Data dianalisis berlandaskan dari register bahasa dan fungsi bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu. Landasan dari analisis data ditemukan 67 data register bahasa dan 67 data fungsi bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu, yaitu dalam register bahasa ditemukan 40 data register selingkung terbatas dan 27 register selingkung terbuka. Dalam fungsi bahasa ditemukan 4 data instrumental, 4 data representasional, 15 interaksional, 26 data personal dan 18 data imajinatif. Dalam variasi bahasa di temukan variasi geografis 22 dan variasi sosial 45 data. Berlandaskan dari hasil penelitian disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend* ada beberapa yang dapat bisa dipahami oleh orang lain dan ada juga hanya bisa dipahami oleh pengguna yang memainkan *game* tersebut tetapi orang yang tidak pernah memainkan *game mobile legend* sulit untuk memahami bahasa dalam *game mobile legend*.

Kata kunci : variasi, register, bahasa, dan fungsi bahasa

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji beserta syukur penulis ucapkan atas ke hadirat Allah Swt, karena atas izin-Nya lah penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan wajib dikerjakan oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Bung Hatta, dengan judul skripsi “ Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman” bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa yang digunakan remaja Korong Lantak Mingkudu dalam bermain *game online Mobile legend*.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Sayuti, M.Pd. selaku pembimbing, dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati, meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
2. Ibu Dr. Gusnetti, M. Pd dan bapak Romi Isnanda, S. Pd., M.Pd. selaku penguji yang sudah memberikan arahan dan saran yang sangat membangun bagi penulis.
3. Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd. selaku validator dalam penelitian yang dijalankan, sudah bersedia meluangkan waktu untuk memberi saran dan masukan dalam pengolahan data.

4. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah memberi kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Seluruh Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang sudah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti selama perkuliahan.

Skripsi ini adalah usaha maksimal peneliti, namun jika ditemukan kesalahan itu merupakan tanggung jawab peneliti sendiri. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan bagi pembaca dan peneliti lain, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Padang, 19 Agustus 2024

M Nizam Jamil

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ...	Error! Bookmark not defined.
BERITA ACARA.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORETIS	5
2.1 Kajian Teori	5
2.1.1 Teori Sociolinguistik	5
2.1.2 Fungsi Bahasa	6
2.1.3 Variasi Bahasa	7
2.1.4 Register Bahasa.....	8
2.1.5 Game Online	10
2.1.6 Penggunaan Bahasa di Ruang Publik.....	11

2.2 Penelitian yang Relevan.....	11
2.3 Kerangka Konseptual.....	14
BAB III METODELOGI PENELITIAN	16
3.1 Jenis dan Metode Penelitian.....	16
3.2 Data dan Objek Penelitian	16
3.3. Instrumen Penelitian	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.5 Teknik Pengujian Keabsahan Data.....	17
3.6 Teknik Analisis data	18
BAB IV HASIL PENELITIAN	20
4.1 Deskripsi Data	20
4.1 Analisis Data	22
4.2.1 Register Bahasa.....	23
4.2.2 Fungsi Bahasa	51
4.3 Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Format Register Bahasa.....	19
Tabel 2 Format Fungsi Bahasa.....	19
Tabel 3 Data Register Bahasa.....	21
Tabel 4 Data Fungsi Bahasa.....	22

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	15
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Lampiran I	: Identifikasi Register Bahasa.....	90.
Daftar Lampiran II	: Identifikasi Fungsi Bahasa.....	104
Daftar Lampiran III	: Glosarium	125
Daftar Lampiran IV	: Surat Penelitian.....	128
Daftar Lampiran V	: Dokumentasi.....	129

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.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

Pada bagian ini akan disajikan hal-hal yang bersifat teoretis yang menjadi landasan dalam penelitian ini, yaitu teori Sociolinguistik, fungsi bahasa, Variasi Bahasa, Register bahasa, *Game Online* dan Penggunaan Bahasa di Ruang Publik.

2.1 Kajian Teori

Pada kajian teori ini akan diuraikan tentang teori-teori yang mendasari permasalahan pada penelitian. Adapun uraiannya dijelaskan sebagai berikut ini

2.1.1 Teori Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan bidang ilmu antar disiplin yang mempelajari bahasa dalam masyarakat (Sari, 2015: 1). Sebagai pakar Sociolinguistik, mengatakan bahwa kajian sociolinguistik bersifat kualitatif. Sociolinguistik bersifat kualitatif dikarenakan lebih berhubungan dengan perincian penggunaan bahasa yang sebenarnya, seperti dialek yang diucapkan penutur, topik, serta latar pembicaraan. Bahasa sebagai objek dalam sociolinguistik melihat dan mendekati sebagai sebuah sarana untuk berinteraksi dan komunikasi didalam masyarakat. Oleh karena itu, antara bahasa dan masyarakat tidak dapat dilepaskan dari persoalan mengenai bahasa dengan kegiatan atau aspek kemasyarakatan (Rokhman, 2013 : 6)

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa sociolinguistik adalah cabang ilmu yang berkaitan antara masyarakat dan bahasa. Sebab antara

lain memiliki fungsi dan hubungan yang penting. Karena bahasa sangat diperlukan dalam masyarakat.

2.1.2 Fungsi Bahasa

Secara umum fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Bahkan hal ini dapat dipandang sebagai fungsi utama bahasa. Kata komunikasi berasal dari kata latin *communication* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti “sama”. Maksudnya adalah sama makna antara dua orang terlihat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan berlangsung jika ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang dipergunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, mengerti bahasanya belum tentu mengerti makna yang dibawa oleh bahasa itu (Chaer, 2010:17).

Tarigan (2009:5) memaparkan tujuh fungsi bahasa: **Pertama**, fungsi instrumental (the instrumental functional) yaitu bahasa yang berfungsi mengatur tingkah laku sehingga lawan tutur mau menuruti dan mengikuti apa yang disampaikan penutur;. **Kedua**, fungsi regulasi (the regulatory function) berfungsi untuk mengawasi dan mengendalikan situasi yang terjadi; **Ketiga**, fungsi representasional (The Representational Function) yaitu penggunaan bahasa untuk menggambarkan realitas yang sesungguhnya;. **Keempat**, fungsi interaksional (the interactional function) berfungsi memantapkan ketahanan serta kelangsungan komunikasi sosial; **Kelima**, fungsi personal (the personal function) yaitu memberikan kesempatan pada penutur untuk mengekspresikan perasaan, emosi, pribadi,

serta reaksi-reaksinya yang mendalam kepada lawan bicara; **Keenam**, fungsi heuristik (the heuristic function) yaitu memperoleh pengetahuan dan mempelajari seluk beluk lingkungan; **Ketujuh**, fungsi imajinatif (*the imaginative function*) yaitu penciptaan sistem-sistem atau ide-ide yang bersifat imajinatif.

2.1.3 Variasi Bahasa

Rokhman (2013: 15) ragam bahasa dapat dibedakan atas beberapa jenis. Pertama, dilihat dari segi sarana pemakaiannya dapat dibedakan atas ragam lisan dan ragam tulis. Antara kedua ragam tersebut terdapat perbedaan yang tidak begitu mencolok. Dalam ragam lisan unsur-unsur bahasa yang digunakan cenderung sedikit dan sederhana. Artinya tidak selengkap pada ragam tulis karena pada ragam lisan dalam menyampaikan informasi dapat disertai dengan gerakan anggota tubuh tertentu (mimik) yang dapat mendukung maksud informasi yang disampaikan dan menggunakan intonasi sebagai penekanan. Ragam tulis, ragam ini cenderung lebih rumit. Hal ini disebabkan oleh ragam tulis mau tidak mau harus menggunakan unsur-unsur bahasa yang lebih banyak dan lengkap agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh orang yang diberi informasi (si penerima informasi).

Variasi bahasa yang disebut juga dialek merupakan keanekaragaman bahasa yang digunakan di masyarakat yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, misalnya usia, topik pembicaraan, keturunan, kondisi geografi, kesejarahan dan lain-lain. Wujud nyata penggunaan bahasa yang beragam di masyarakat itulah yang sebenarnya disebut dialek (Soeparno 2003:70). Lebih lanjut dijelaskan

bahwa variasi bahasa di masyarakat dapat dibedakan antara lain: a) variasi kronologis, b) variasi geografis, c) variasi sosial, d) variasi gaya/style, e) variasi kultural dan f) variasi individual.

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa variasi bahasa adalah keanekaragaman bahasa yang terjadi dari suatu pembicaraan sehingga terjadilah variasi pada bahasa. Variasi bahasa disebabkan dari beberapa faktor tertentu dalam sebuah pembicaraan dengan inilah terciptanya variasi bahasa.

2.1.4 Register Bahasa

Menurut Mustikawati (2015) Register merupakan penggambaran ragam bahasa yang berbeda-beda sesuai dengan formal tidaknya suatu situasi, profesi, dan sarana bahasa. Ferguson (dalam Purnanto 2002:21) berpendapat bahwa ciri-ciri register secara umum adalah: (1) hanya mengacu pada pemakaian kosa kata khusus yang berkaitan dengan kelompok pekerja yang berbeda; (2) sesuai dengan situasi komunikasi yang terjadi berulang secara teratur dalam suatu masyarakat yang berkenaan dengan partisipan, tempat, fungsi-fungsi komunikatif; (3) digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu sesuai dengan profesi dan perhatian yang sama.

Secara umum register bahasa dibagi menjadi dua macam yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka (Halliday, 1992). *Pertama*, register selingkung terbatas, yaitu makna sedikit, sifatnya terbatas, jumlah dan maknanya terbatas sehingga beritanya terbatas dan tertentu. Dalam permainan terdapat banyak bahasa yang digunakan misalnya saja dalam

permainan monopoli yakni terdapat contoh register kartu dana umum dan kesempatan dan uang. Permainan tersebut memiliki sifat batas misalnya hanya boleh menggunakan kartu dana umum dan kesempatan. Contoh lainnya adalah karantina, isolasi mandiri, disinfektan. Register tersebut berhubungan dengan pandemi covid-19 dan memiliki batasan dengan tiga kata tersebut, meskipun bisa membicarakan hal lainnya akan tetapi tidak melebihi batasan akan tiga kata tersebut. Contoh lain adalah tensi darah, tensi darah adalah alat yang digunakan untuk mengukur darah dan fungsinya hanya itu tidak lebih sehingga artinya pasti yaitu untuk mengukur darah. **Kedua,** register selingkung terbuka yaitu mempunyai corak-corak makna yang berhubungan dengan register. Bahasa yang pakai dalam register yang lebih terbuka bersifat tidak resmi atau spontan. Bahasa yang digunakan tidak resmi dan terdapat corak makna yang berhubungan dengan register. Bentuk wacana yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari adalah register terbuka karena dalam komunikasi yang melibatkan penutur dan mitra tutur yang saling berinteraksi yakni akan terjadi bujukan, rayuan, menghibur ataupun yang lainnya. Contohnya adalah ketika dua mahasiswa sedang asyik berbicara dan terdapat salah satu teman lainnya yang menghampiri dan bertanya “skripsimu sampai mana?” dan dua mahasiswa tadi kompak menjawab dengan kata “macet”. Kata “macet” tersebut memiliki arti bahwa skripsinya berhenti karena sesuatu hal.

2.1.5 Game Online

Kehadiran internet mengubah *game* tradisional tergantikan oleh *game online*. Menurut hasil riset dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2018 dari total 264 juta orang populasi penduduk Indonesia, sekitar 171 juta jiwa sudah terhubung dengan internet (Nabila, 2019). Berdasarkan riset APJII ini pun, bermain *game online* menjadi salah satu alasan utama dalam mengakses internet (Nabila, 2019). *Game online* mengalami perkembangan pesat karena kehadiran *mobile game* yang membuat seseorang bisa mengakses game hanya dengan menggunakan *smartphone*. Bodenheimer (1999) mengatakan bahwa *game online* adalah program permainan yang terhubung dengan jaringan internet yang bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Permainan ini juga bisa dimainkan secara kelompok oleh penggunanya di seluruh dunia menggunakan perangkat internet.

Pada awalnya, *game* diciptakan untuk media hiburan dan menghilangkan jenuh. Beberapa *game* juga menyajikan permainan yang bermanfaat dalam melatih otak. Ada beberapa jenis game, seperti aksi, strategi, strategi, permainan, simulasi, membangun dan manajemen simulasi, petualangan, kehidupan buatan dan permainan (Adams, 2014). Berdasarkan penelitian Young (2009), pada awalnya *game online* diciptakan untuk mengusir rasa penat dan kebosanan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun dengan intensitas yang tinggi justru membuat orang ketagihan. Rasa ketagihan yang membuat orang cenderung meluangkan skala waktu untuk mengakses *game online* lebih banyak.

2.1.6 Penggunaan Bahasa di Ruang Publik

Di Indonesia penggunaan bahasa pada ruang publik sudah diatur oleh negara. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang "Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan" Pasal 36 sampai 38 memerikan bentuk-bentuk publikasi di ruang publik yang harus menggunakan bahasa Indonesia. Pasal 36 menyatakan bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan dalam nama geografi di Indonesia serta untuk nama bangunan atau gedung, jalan, apartemen atau permukiman, perkantoran, kompleks perdagangan, merek dagang, lembaga usaha, lembaga pendidikan, organisasi yang didirikan atau dimiliki oleh warga negara Indonesia atau badan hukum Indonesia.

Penggunaan bahasa di ruang publik juga harus menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah yang sesuai dengan fungsi dan situasinya (Sugihastuti, 2012). Ada tiga kompenen yang diperhatikan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, yaitu ejaan, diksi, dan struktur. Ejaan adalah keseluruhan peraturan dalam melambangkan bunyi ujaran dan penggunaannya (Putrayasa, 2007).

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian sebelumnya yang dianggap memiliki keterkaitan atau relevansi dengan judul dan topik penelitian yang akan dilakukan. Hal ini penting untuk mencegah pengulangan penelitian dengan masalah yang serupa. Penelitian relevan juga mencakup referensi yang berkaitan dengan topik penelitian. Berbeda penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dijalankan anatara lain:

1. Penelitian relevan pernah dilakukan oleh penelitian Rahayu (2018) yang berjudul “Register Pengguna *Game Dragon Raja: SEA*”. Hasil penelitian mengenai register pengguna *Game Dragon Raja: SEA*, dapat disimpulkan bahwa terdapat bahasa register yang digunakan dalam berkomunikasi. Berdasarkan bentuknya, register dikelompokkan menjadi tiga, yaitu 1) kata, yang dikelompokkan lagi menjadi tiga, yaitu nomina; verba; dan ajektiva, 2) frasa, yang dikelompokkan lagi menjadi tiga, yaitu frasa nomina; frasa verba; dan frasa ajektiva, dan yang terakhir adalah 3) abreviasi, yang dikelompokkan lagi menjadi lima, yaitu penyingkatan, akronimi, kontraksi, pemenggalan, dan lambang huruf. Kata register tersebut merupakan kata khusus yang dalam pemaknaannya hanya dapat dipahami oleh orang-orang yang melakukan aktivitas bersama, yaitu memainkan game tersebut. Berdasarkan fungsinya, dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu memermudah komunikasi, mengakrabkan diri, meringkas komando, memberikan kritikan atau hinaan, serta memberikan pujian.
2. Penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh penelitian Baso Sugiarsono (2023) yang berjudul “ Penggunaan Bahasa Permainan *Game Online PUBG* Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo”. Hasil penelitian adalah, (I) Berdasarkan hasil penelitian pada rumusan masalah pertama mengenai penggunaan bahasa yang baik dan buruk pada usia anak umur 10-12 Tahun bahasa yang digunakan anak ketika sedang bermain *Game Online PUBG* sangatlah beragam sesuai hasil

wawancara diantaranya seperti bahasa tolol,bego,sinting,gila,baga. (II)
Hasil penelitian kedua mengenai dampak bermain *Game Online PUBG* ,
bagi anak usia 10-12 Tahun berupa dampak negatif dan positif diantaranya
dampak negatif antara lain : kecanduan, boros, kasar, mengeluarkan
bahasa yang tidak baik. Dan Dampak positif antara lain : menambah
pengetahuan banyak akal, kerja sama antar team.

3. Penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh penelitian Nurul kholifah
Maysari (2018) yang berjudul ‘Register Pengguna *Game Online “Mobile
Legend”* di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya. Hasil penelitian
dan pembahasan penelitian ini ialah, terdapat abreviasi berbentuk
singkatan, akronim, penggalan, dan kontraksi dalam register pemain *game
online mobile legend* sebagai bentuk kebiasaan masyarakat menyukai
bahasa yang lebih singkat. Terdapat kata makian berbentuk kata, frasa, dan
klausa dalam register pemain *game online mobile legend* sebagai anggapan
bahwa memaki merupakan simbol keakraban. Terdapat kata serapan utuh,
sebagian, dan kosa kata asing dalam register pemain *game online mobile
legend*, sebab pemain menirukan suara latar yang ada dalam aplikasi
permainan. Terdapat 12 konteks pemakaian dalam register pemain *game
online mobile legend* sesuai dengan leksikal pada saat seperti apa pemain
mengucap kata tersebut.

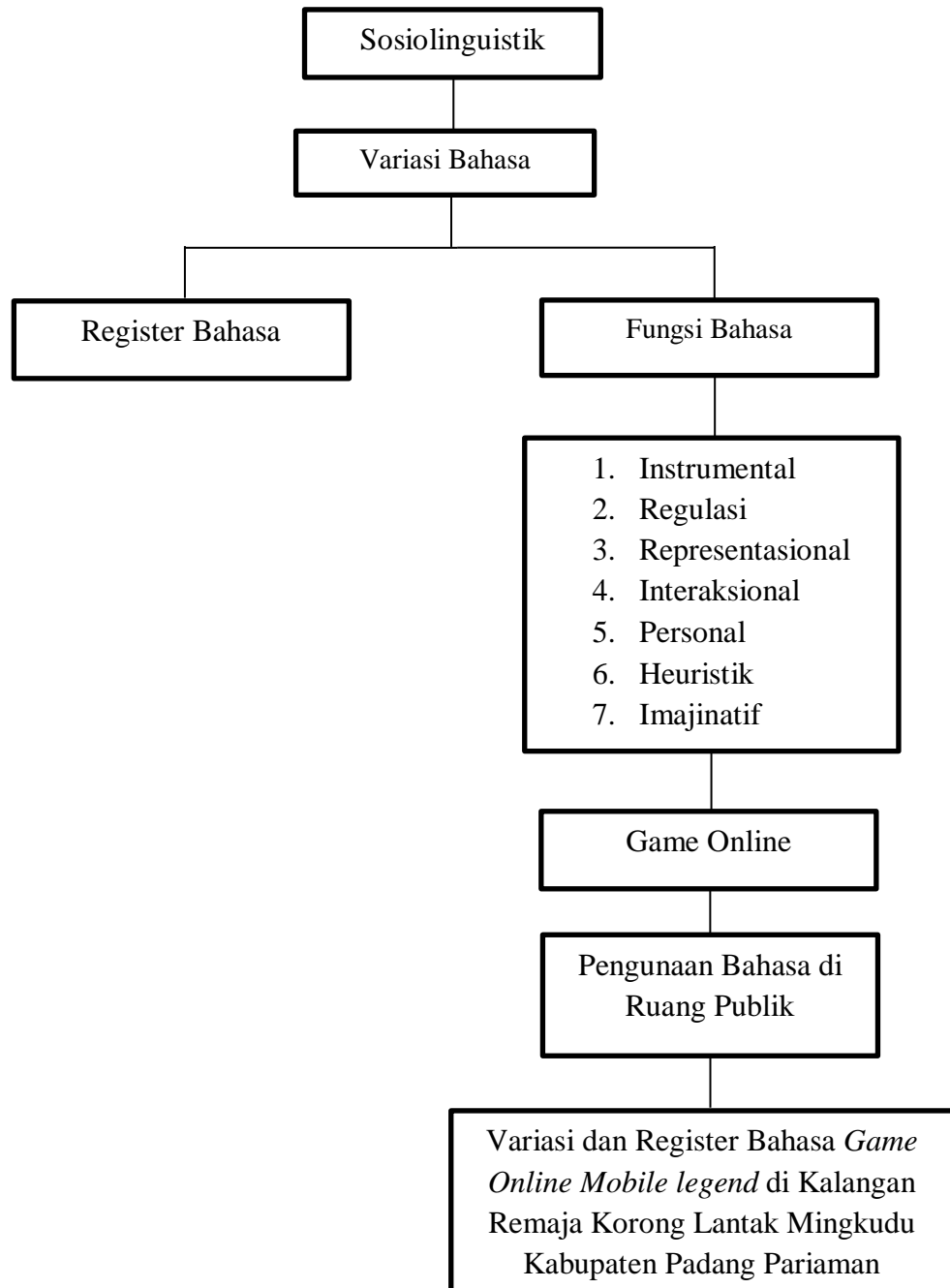
Perbedaan penelitian ini pada penelitian terdahulu terletak pada objek dan
fokus masalah yang diteliti. Objek yang akan peneliti lakukan yakni kalangan
remaja pada remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman dan

fokus masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan bahasa yang dipakai saat bermain *game online Mobile Legend*.

2.3 Kerangka Konseptual

Dalam kerangka konseptual ini penulis menjelaskan hal-hal yang menjadi pokok permasalahan penelitian. Pada kerangka konseptual ini, akan disajikan konsep-konsep dasar permasalahan yaitu penggunaan bahasa saat bermain *game online*. Sesuai dengan masalah, penelitian berdasarkan kerangka teoritis yang telah diterapkan uraian-uraian berfokus pada dampak bahasa saat bermain *game online*. Kerangka konseptual ini meliputi keterampilan menulis, sosiolinguistik, variasi bahasa, register bahasa, dan fungsi bahasa. Kerangka konseptual ini tersusun dalam judul “ Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman.

Bagan Kerangka Konseptual



Bagan 1 Kerangka Konseptual Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan terkait dengan metode penelitian beberapa hal yakni jenis penelitian, sumber data, dan data penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

3.1 Jenis dan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Prinsip penelitian ini guna memperoleh pemahaman yang mendalam tentang masalah manusia dan sosial, bukan untuk mendeskripsikan bagian permukaan dari suatu kenyataan seperti yang dilakukan oleh penelitian kuantitatif dengan positivisme.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dan menggali data dengan teknik wawancara atau rekaman kepada informan agar mampu menghasilkan data yang relevan atau akurat sesuai metode tersebut, maka langkah-langkah yang di tempuh adalah menguraikan dan menjelaskan Variasi dan Register Bahasa *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman berupa kata-kata dari rekaman

3.2 Data dan Objek Penelitian

Data yang dikumpulkan berupa kata-kata yang digunakan dalam *game Mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Objek penelitian ini adalah bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak mingkudu Kabupaten Padang Pariaman.

Pemilihan daerah ini sebagai sumber penelitian karena memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian sebab tidak jauh dari keberadaan peneliti sendiri. Penelitian dilakukan di korong lantak mingkudu kabupaten Padang Pariaman.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan alat-alat perekam suara *smartphone* serta format untuk pencatatan dan penganalisisan data yang digunakan untuk mencatat tuturan yang diucapkan oleh narasumber. Peneliti secara langsung merekam secara diam agar apa yang diucapkan secara natural agar peneliti dapat mengidentifikasi, mengkalsifikasi, dan mengetahui apa yang diucapkan baik kata maupun kalimat yang dapat dirumuskan sebagai data perbandingan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini melalui beberapa tahap.

1. Peneliti menentukan sumber data dan melakukan observasi awal.
2. Peneliti menentukan informan serta pengumpulan data dari tiga kali pertemuan dengan informan pada setiap babak dalam permainan agar peneliti mudah mendapatkan informasi yang lebih akurat.
3. Peneliti menyalakan perekam suara (*handphone*) dan melakukan pengamatan hingga permainan selesai.

3.5 Teknik Pengujian Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh sehingga benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, maka peneliti menggunakan teknik

triangulasi, teknik dan waktu (Raharjo, 2018). Triangulator Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan seorang dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pengujian keabsahan data ini di mulai tanggal 2 Agustus 2024, langkah-langkah pengujian data dengan triangulator, pertama peneliti memberikan data beserta sumber data untuk validasi yang akan diperoleh, setelah itu triangulator melakukan pemeriksaan terhadap data penelitian, kemudian triangulator memberikan penelitian kemsapatan untuk memperbaiki data memberikan saran kepada peneliti untuk melanjutkan anlisis data.

3.6 Teknik Analisis data

Langkah- langkah dalam analisis data penelitian ini adalah :

1. Mentranskipkan hasil rekaman dan penacatatan
2. Mengelompokan kata-kata hasil penelitian berdasarkan variasi register bahasa dan fungsi bahasa
3. Menganalisis mengenai register bahasa dan fungsi bahasa
4. Menyimpulkan hasil anlisis data.

Tabel 1

Format Register Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman

No	Kata	Register Selingkung Terbatas	Register Selingkung Terbuka	Ket.
1				
2				
3				
dst				

Tabel 2

Format Fungsi Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Korong Lantak Mingkudu

No	Kata	Fungsi Bahasa							Ket.
		In	Reg	Rep	Int	Per	Heu	Ima	
1									
2									
3									
Ds t									

Keterangan:

- In** : Instrumental
- Reg** : Regulasi
- Rep** : Representasional
- Int** : Interaksional
- Per** : Personal
- Heu** : Heuristik
- Ima** : Imajinatif

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan hasil penelitian tentang variasi dan register bahasa *game online mobile legend* di kalangan remaja Korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman. Data dianalisis dengan tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman. Secara berurutan hasil penelitian ini meliputi deskripsi data, analisis data dan pembahasan.

4.1 Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan selama 7 hari, yaitu dari tanggal 26 Juli-1 Agustus 2024 di Korong Lantak Mingkudu Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman. Dalam penelitian ini peneliti membutuhkan 5 orang remaja dalam melakukan penelitian sebab dalam *game mobile legend* harus dimainkan 5 orang pengguna. Jarak tempuh tempat penelitian dari kampus Universitas Bung Hatta memakan waktu sekitar 45-60 menit perjalanan. Dalam melakukan penelitian terdapat 3 buah rekaman. Durasi pada rekaman pertama yaitu 19 menit, pada rekaman kedua yaitu 16 menit dan pada rekaman ketiga yaitu 20 menit. Setiap permainan berbeda waktu permainannya tergantung intensitas permainan. Data variasi register bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman yang diperoleh dari hasil rekaman langsung dengan informan yang melakukan aktifitas bermain *game online Mobile Legend*. Data yang

dikumpulkan dalam penelitian ini berjumlah 67 data register bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman.

Berdasarkan 67 data yang peneliti temukan sesuai dengan klasifikasi, yaitu variasi register bahasa *game online mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Di temukan 40 data regisester selingkung terbatas dan 27 data register selingkung terbuka. Berlandasan dari fungsi bahasa dari 67 data di temukan 3 data instrumental, 4 data representasional, 16 data interaksional, 26 data personal dan 18 data imajinatif.

Tabel 1

Format Register Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman

No	Bahasa	Register Selingkung Terbatas	Register Selingkung Terbuka	Ket.
	Bahasa Inggris	36	-	
	Bahasa Indonesia	4	9	
	Bahasa Minang	-	17	
	Bahasa Jawa	-	1	

	Jumlah kata	40	27	67
--	-------------	----	----	----

Tabel 2

Format Fungsi Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Korong

Lantak Mingkudu

No	Bahasa	Fungsi Bahasa							Ket.
		In	Reg	Rep	Int	Per	Heu	Ima	
	Bahasa Inggris	-	-	3	6	10	-	18	
	Bahasa Indonesia	2	-	1	3	5	-	-	
	Bahasa Minang	2	-	-	5	11	-	-	
	Bahasa Jawa	-	-	-	1	-	-	-	
	Jumlah kata	4	0	4	15	26	0	18	67

4.1 Analisis Data

Data dianalisis berlandaskan dari Variasi dan register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman. Berlandaskan dari hasil rekaman langsung dengan dengan informan yang

melakukan aktifitas bermain *game online Mobile Legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu kabupaten Padang Pariaman.

4.2.1 Register Bahasa

4.2.1.1 Register Selingkung Terbatas

Register selingkung terbatas adalah memiliki makna yang terbatas atau sedikit serta sifat yang terbatas. Pernyataan suatu fakta, penegasan, kesimpulan dan pendeskripsian. Pada penelitian ini penulis menemukan bentuk register selingkung terbatas pada data berikut :

(Data 2), (Data 3), (Data 4), (Data 5), (Data 7), (Data 8), (Data 9), (Data 10), (Data 11), (Data 13), (Data 14), (Data 15), (Data 16), (Data 19), (Data 20), (Data 22), (Data 23), (Data 24), (Data 26), (Data 27), (Data 28), (Data 31), (Data 34), (Data 39), (Data 40), (Data 41), (Data 42), (Data 43), (Data 44), (Data 45), (Data 47), (Data 48), (Data 50), (Data 53), (Data 54), (Data 58), (Data 59), (Data 60), (Data 63), (Data 67). Dari 40 data terdiri dari bahasa Inggris 36 data dan bahasa Indonesia 4 data. Masing-masing data di analisis satu persatu.

Data (2)

Kata:” *roam* ” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata” *roam*” yaitu teknik jalur untuk memberikan dukungan tim dan respon cepat terhadap perubahan situasi lapangan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena kata memiliki satu

makna yaitu memberikan dukungan ataupun bantuan kepada teman tim. Kata ini termasuk pada variasi bahasa geografis disebabkan oleh perbedaan geografis atau faktor regional

Data 3

Kata: “sekarat” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata “sekarat” yaitu memberi tahu kepada pemain lain dalam kondisi mendekati kematian. Kata “sekarat” dalam *mobile legend* ini sebagai bentuk respon seorang pemain atas situasi ataupun keadaan dalam permainan tersebut dalam keterbatasan. Kata ini termasuk pada variasi bahasa geografis disebabkan oleh perbedaan geografis atau faktor regional. Kata ini termasuk pada selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu menyampaikan informasi kepada rekan tim dalam keadaan yang tidak memungkinkan.

Data 4

Kata; “*midlane*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata *midlane* yaitu sebuah *lane* dalam pertandingan karena berada pada posisi tengah-tengah map. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata” *midlane*” Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu dalam *game mobile legend* kata

bermaksud menyampaikan kepada tim bahwasanya salah satu pemain akan berada pada posisi tengah-tengah map.

Data 5

Kata: “ *first blood*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*first blood*” yaitu mendapatkan kill pertama dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk selingkung terbatas kerana memiliki makna yang sedikit yaitu dalam *game mobile legend* kata ini bermaksud menyampaikan informasi pemain yang pertama kali mati dari pihak tim lawan maupun tim sendiri.

Data 7

Kata : “ *minion*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*minion*” yaitu adalah unit yang dikendali oleh permainan itu mereka muncul secara berkala dari markas masing-masing dan menyerang musuh lawan apapun yang akan menghalangi mereka. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu

Data 8

Kata : “*ulti*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*ulti*” yaitu jurus utama sebuah karakter *game* yang biasanya digunakan dalam bertarung untuk menghabisi lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu penyampaian untuk mengeluarkan jurus.

Data 9

Kata : “*stun*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*stun*” yaitu efek yang mencegah karakter *game* tidak bisa bergerak selama 1-2 detik. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu efek yang tidak bisa bergerak.

Data 10

Kata : “*enemy*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*enemy*” yaitu musuh dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini

termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu musuh dalam *game* tersebut.

Data 11

Kata :“*cooldown*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*cooldown*” yaitu waktu jeda dalam menggunakan skill atau item di dalam *game*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu waktu jeda dalam melakukan skill.

Data 13

Kata :”lawan” berasal dari bahasa Indonesia.

Kata ”lawan” yaitu ungkapan pemain *mobile legend* yang menggunakan kosa kata yang termasuk dalam bahasa register. Makna kata” lawan” yaitu sebagai penentang dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu musuh ataupun penentang. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh perbedaan geografis atau faktor regional.

Data 14

Kata: “*mana*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*mana*” yaitu adalah indikator untuk penggunaan skill dalam *mobile legend* jika tidak ada *mana* skill tidak bisa dilakukan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu pengungkapan kata jika skill tidak bisa dilakukan tanpa adanya *mana* dalam *mobile legend*.

Data 15

Kata: “*kill*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*kill*” yaitu membunuh dalam permainan. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu mematikan pemain lawan.

Data 16

Kata: “*recall*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*recall*” yaitu fitur dalam *game mobile legend* yang memungkinkan pemainnya untuk kembali ke base masing-masing untuk mengisi darah.. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa

slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu mengisi darah kembali.

Data 19

Kata : “*flicker*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*flicker*” yaitu memindahkan karakter *game mobile legend* sesuai arah yang ditentukan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu memindahkan karakter *game mobile legend* kemanapun yang akan di tuju.

Data 20

Kata : “*turtle*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*turtle*” yaitu adalah monster dalam permainan *mobile legend* jika di bunuh akan menambah *buff* khusus dan *gold* tambahan serta berpengaruh kepada rekan satu tim. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu *monster* pada *game mobile legend*.

Data 22

Kata: “*retri*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*retri*” yaitu adalah istilah yang digunakan dalam komunitas *mobile legend* sebab item yang wajib diambil dari sebagian karakter *game*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu kemampuan yang harus di ambil dalam permainan.

Data 23

Kata: “*klomang*” berasal dari bahasa Indonesia.

Kata “*klomang*” yaitu hewan yang memiliki cangkang yang berada di laut. Dalam *game mobile legend* memiliki makna berbeda yaitu monster yang dibunuh untuk mendapatkan *buff* yang cukup singkat tapi sangat berguna. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu monster yang menambah kemampuan karakter *game mobile legend*.

Data 24

Kata: “*mage*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*mage*” yaitu adalah karakter *game* memiliki *magic power* tinggi dan *skill power* dengan menggunakan *magic damage* dengan

skillnya. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu karakter *game mobile legend* yang memiliki skill yang kuat.

Data 26

Kata : “*push*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*push*” yaitu mendorong tim ke tempat area lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu menyerang ke area lawan.

Data 27

Kata: “*turret*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*turret*” yaitu bangunan utama di medan perang yang menyerang unit musuh dari jarak jauh. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu area bangunan menyerang musuh.

Data 28

Kata: “*tank*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*tank*” yaitu kendaraan tempur berlapis baja. Dalam *game mobile legend* makna kata “*tank*” yaitu posisi dalam tim yang bertugas pertama dalam melakukan serangan. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu karakter *game mobile legend* yang melakukan serangan pertama kali tau berada didepan.

Data 31

Kata : “*lord*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*lord*” yaitu objektif utama dalam *mobile legend* untuk membantu serangan kepada lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu.. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu sebagai pembantu dalam melakukan serangan.

Data 34

Kata: “*war*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*war*” yaitu semua pemain saling berkumpul untuk bertempur agar dapat memenangkan permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada

variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu berkumpul dalam melakukan sebuah serangan.

Data 39

Kata : “*buff*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*buff*” yaitu status tambahan yang dimiliki karakter yang mampu membawa kemenangan dan perbedaan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu item tambahan dalam *game*.

Data 40

Kata : “*double kill*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*double kill*” yaitu berhasil membunuh dua karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu membunuh dua kali beruntun.

Data 41

Kata : "*triple kill*" berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata "*triple kill*" yaitu membunuh tiga karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu membunuh tiga kali beruntun.

Data 42

Kata : "*maniac*" berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata "*maniac*" yaitu membunuh empat karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu membunuh empat kali beruntun.

Data 43

Kata : "*savage*" berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata "*savage*" yaitu membunuh lima karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register

selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu membunuh lima kali beruntun

Data 44

Kata : “*mvp*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*Mvp*” yaitu pemain yang memiliki statistik terbaik dalam sebuah permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu nilai atau ranking paling tinggi dalam permainan.

Data 45

Kata : “*assist*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*assist*” yaitu momen ketika berpartisipasi saat rekan satu tim membunuh lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu ikut membantu membunuh lawan.

Data 47

Kata : “*marksman*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*marksman*” yaitu karakter *game* yang bertugas menjadi pendukung karena dapat menimbulkan kerusakan yang sangat besar. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu karakter *game mobile legend* yang memiliki kekuatan sangat besar.

Data 48

Kata : “*meta*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*meta*” yaitu strategi yang dimainkan untuk mengalahkan musuh. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu strategi yg akan dilakukan

Data 50

Kata : “*download*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*download*” yaitu mengunduh data. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game*

mobile legend. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu mengunduh data *game*

Data 53

Kata : “*legendary*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*legendary*” yaitu membunuh secara beruntun sehingga delapan kali. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu membunuh delapan kali secara beruntun

Data 54

Kata : “*bot*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*bot*” yaitu karakter yang dimainkan oleh operator game itu sendiri. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu karakter yg dimainkan oleh operator sendiri tanpa adanya pengguna.

Data 58

Kata : “*victory*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*victory*” yaitu sebuah kemenangan dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu memenangkan pertandingan.

Data 59

Kata : “*defeat*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*defeat*” yaitu sebuah kekalahan dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu kekalahan dalam pertandingan.

Data 60

Kata : “*assassin*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*assassin*” yaitu karakter game yang bertugas untuk membunuh dan menculik karakter game lawan secara cepat. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu memiliki kecepatan dalam membunuh.

Data 63

Kata : “*gold lane* “ berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*gold lane*” yaitu salah satu lane yang bisa terletak di atas atau di bawah pada peta dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu lane yang berada di bawah peta.

Data 67

Kata : “kapten” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata “ kapten” yaitu pemimpin dalam sebuah permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit yaitu pemimpin.

4.2.1.2 Register Selingkung Terbuka

Register selingkung terbuka adalah memiliki bahasa secara tidak resmi dan dilakukan secara spontan. Pernyataan suatu fakta, penegasan, kesimpulan dan pendeskripsian. Pada penelitian ini penulis menemukan bentuk register selingkung terbuka dapat dilihat pada data berikut :

(Data 1), (Data 6), (Data 12), (Data 17), (Data 18), (Data 21), (Data 25), (Data 29), (Data 30), (Data 32), (Data 33), (Data 35), (Data 36), (Data 37), (Data 38), (Data 46), (Data 49), (Data 51), (Data 52), (Data 55), (Data 56), (Data 57), (Data 61), (Data 62), (Data 62), (Data 64), (Data 65), (Data 66). Dari 27 data terdiri bahasa Indonesia 9 data, bahasa Minang 17 data dan bahasa Jawa 1 data. Masing-masing data akan di analisis satu persatu.

Data 1

Kata: “mabar” berasal dari bahasa Indonesia

kata” mabar” singkatan dari kata main bareng. Makna kata “mabar” ini sebagai ajakan oleh pemain kepada pemain lain untuk bermain bersama. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh perbedaan geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena pemain secara spontan mengajak untuk bermain bersamanya.

Data 6

kata: “engak” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minang.

Makna kata “engak” yaitu kata yang berasal dari bahasa daerah minang yang bermaksud untuk mengatakan seseorang tersebut bodoh. Kata ini di ucapkan karena terjadinya kesalahan maupun kekesalan pemain terhadap tim. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar yang terdapat kata-

kata kasar. Ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan sebab situasi yang cukup intensif.

Data 12

Kata : “ taik” berasal dari bahasa Indonesia

Kata ”taik” yaitu ucapan bahasa kotor karena terjadinya kesalahan maupun kekesalan pemain terhadap tim. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar yang terdapat kata-kata kasar. Makna kata “taik” yaitu ucapan kata kotor yang tidak seharusnya dikatakan. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena ucapan yang secara spontan yaitu kekesalan pemain terhadap tim dan terjadilah penggunaan kata kotor tersebut.

Data 17

Kata:” anjay” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata ”anjay” ini plesatan kata dari Anjing secara halus. Kata yang diungkapkan pengguna *game mobile legend* karena kekesalan pemain terhadap kesalahan tim. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar yang terdapat kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan an secara spontan oleh pengguna *game mobile legend* terhadap terjadinya situasi dalam permainan.

Data 18

Kata: “bahe” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau

Makna kata “bahe” yaitu melempar sesuatu yang ingin dilempar. Kata “bahe” dalam *game mobile legend* yaitu kekesalahan terhadap lawan tim yang membuat marah penggunaan *game mobile legend* terhadap lawanya. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar yang terdapat kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu kekesalan pemain terhadap situasi dalam permainan.

Data 21

Kata: “mancilok” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Kata “mancilok” menggunakan bahasa Minang. Makna kata “mancilok” yaitu mengambil sesuatu atau maling. Dalam *game mobile legend* Pengungkapan kata kekesalan pemain terhadap salah satu tim yang mengambil kill pemain tersebut. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu kekesalan pemain terhadap kill yang telah di ambil teman sendiri.

Data 25

Kata : “gas” berasal dari bahasa indonesia.

Makna kata “gas” Dalam bahasa indonesia yaitu alat untuk menghidupkan api untuk kompor akan tetapi dalam permainan *mobile legend* kata ini pengungkapan kata mengiyakan sesuatu yang akan dilakukan. Kata ini

termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu mengajak rekan tim melakukan serangan.

Data 29

Kata : “pakak” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata “pakak” yaitu tidak mendengarkan. Kata ini menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Minang. Dalam *game mobile legend* ungkapan terhadap rekan satu tim yang tidak mau mendengarkan perkataan temannya. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar yang terdapat kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu tidak mendengar.

Data 30

Kata: “kuruang” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata “kuruang” yaitu menjaga satu satu sama lain agar tidak terlepas kata ini merupakan bahasa Minang. Dalam *game mobile legend* Ungkapan kata untuk rekan satu tim untuk menutup atau menjaga musuh. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu ungkapan kata menutupi atau menjaga agar tidak terlepas.

Data 32

kata :”ondeh” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata ”ondeh” merupakan bahasa daerah dari Minang yang diartikan bahasa Indonesia yaitu aduh. Dalam *game mobile legend* kata ini mengungkapkan kesalahan pemain dalam melakukan sesuatu dalam permainan *mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu mengungkapkan rasa bersalah kepada teman.

Data 33

Kata : “anjing” berasal dari bahasa Indonesia

Makna kata ”anjing” yaitu hewan. Dalam *game online mobile legend* sebagai umpatan pemain terhadap permainan yang membuat si pemain kesal terhadap situasi terjadi. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa khusus dan tertentu. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu kata umpatan yang menyamakan manusia dengan anjing.

Data 35

Kata: “sakik” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata ”sakik” yaitu sakit yang berasal dari bahasa Minang. Dalam *game online mobile legend* ini merupakan Kata sebagai ungkapan pemain terhadap timnya yang dianggap gila. Makna kata “sakik” yaitu kata ini

bukan menyatakan sakit tetapi menganggap pemain tersebut gila. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu menganggap pemain rekan satu tim gila.

Data 36

Kata: “bunuah” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata “bunuah” merupakan bahasa daerah minangkabau yang diartikan dalam bahasa Indonesia bunuh. Dalam *game mobile legend* kata ini mengungkapkan pemain terhadap tim untuk membunuh tim lawan. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu terjadinya situasi mengebu-gebu untuk memenangkan dalam permainan.

Data 37

Kata: “tabidiak” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Kata “tabidiak” merupakan bahasa daerah minangkabau yang diartikan bahasa Indonesia terbidik. Kata ini ungkapan pemain terhadap situasi serangan untuk membidik lawan. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu membidik musuh dalam melakukan serangan.

Data 38

Kata :“ baruak” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Kata “baruak” berdasarkan rekaman remaja korong Lantak Mingkudu

Makna kata ”baruak” merupakan bahasa Minangkabau yang di artikan dalam bahasa indonesia yaitu monyet. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan kekesalan pemain terhadap situasi yang terjadiserta menganggap orang tersebut seperti monyet. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu menganggap lawan sebagai monyet.

Data 46

Kata :” tanang” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata ”tanang” merupakan bahasa daerah minangkabau yang di artikan dalam bahasa Indonesia sabar. Dalam *game mobile legend* Kata ini ungkapan pemain terhadap rekan satu tim untuk bermain secara sabar. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu menyuruh untuk tenang dalam situasi permainan.

Data 49

Kata : “sikat” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata ”sikat” dalam bahasa indonesia yaitu alat pembersih perabotan rumah tangga. Dalam *game mobile legend* Kata ini ungkapan pemain untuk segera melakukan serangan terhadap tim lawan. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional.. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu situasi yang dimana timbul kekesalan terhadap tim lawan.

Data 51

Kata : “nyampah” berasal dari bahasa Indonesia

Makna kata ”nyampah” dalam bahasa indonesia yaitu membuang sampah sembarangan. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan kekesalan pemain ketika killnya di ambil teman sendiri. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu ketika teman sedang bertarung tiba-tiba teman datang untuk membantu akan tetapi teman tersebut yang mendapatkan killnya.

Data 52

Kata: “geprek” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Jawa .

Makna kata ”geprek” dalam bahasa jawa yaitu di pukul .Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan pemain untuk melakukan serangan

kepada tim lawan bersama tim. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu terjadinya peperangan yang sengit dengan lawan.

Data 55

Kata: “ngumpua” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata “ngumpua” merupakan bahasa minangkabau jika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu kumpul. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan pemain terhadap rekan tim untuk berkumpul. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu untuk memberikan informasi kepada anggota tim untuk berkumpul sesuai situasi dalam permainan.

Data 56

Kata : “bacot” berasal dari bahasa Indonesia .

Makna kata “bacot” merupakan singkatan dari bahasa Indonesia yaitu banyak cotehan . Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan pemain kepada lawan tim yang banyak bicara. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar sebab terdapat kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu keadaan atau situasi permainan yang memanas.

Data 57

Kata : “tas-tas” berasal dari bahasa Indonesia .

Makna kata ”tas-tas” dalam bahasa Indonesia yaitu tas kata ini merupakan benda yang di gendong di punggung dan juga sebaagi tempat penyimpan untuk berpegian. Dalam *game mobile legend* perkataan ini untuk mengejek lawan tim yang dianggap remeh ataupun mudah. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu untuk meremehkan musuh.

Data 61

Kata : “cakak” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata ”cakak” merupakan bahasa daerah Minangkabau jika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu bertarung. Dalam *game mobile legend* Kata ungkapan pemain kepada anggota tim untuk melakukan pertarungan dengan musuh. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu keadaan situasi dalam permainan yang memungkinkan untuk bertarung.

Data 62

Kata : “koncek” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata "koncek" merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu katak. Dalam *game mobile legend* kata umpatan pemain terhadap situasi dalam permainan yang membuat pemain merasa kesal. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu vulgar yang terdapat kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu keadaan pemain merasa kesal.

Data 64

Kata : "lambek" berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata "lambek" merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu lambat . Dalam *game mobile legend* Ungkapan terhadap anggota tim yang lambat dalam melakukan pergerakan. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu keadaan situasi dalam permainan.

Data 65

Kata : "bala" berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata "bala" merupakan bahasa daerah Minangkabau. Dalam *game mobile legend* kata merasa melakukan kesalahan atau kegagalan dalam permainan *mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi geografis

disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu kegagalan pemain dalam melakukan sesuatu.

Data 66

Kata : “dipacik” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata ”dipacik” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu dipegang. Dalam *game mobile legend* ungkapan pemain terhadap anggota tim yang dimana salah satu pemain selalu di tandai musuh atau di ikuti oleh musuh. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada register selingkung terbuka karena diucapkan secara spontan yaitu keadaan pemain yang selalu di tandai oleh musuh.

4.2.2 Fungsi Bahasa

4.2.2.1 Fungsi Bahasa Instrumental

Instrumental merupakan mengatur tingkah laku sehingga lawan tutur mau mengikutinya. Pada penelitian ini penulis menemukan fungsi bahasa instrumental dapat dilihat sebagai berikut :

(Data 25), (Data 30), (Data 36), (Data 49). Dari 4 data terdiri dari bahasa Indonesia 2 data dan bahasa Minang 2 data. Masing-masing data dianalisis satu-persatu.

Data 25

Kata : “gas” berasal dari bahasa Indonesia.

Kata “gas” berdasarkan rekaman remaja korong Lantak Mingkudu

Makan kata ”gas” Dalam bahasa indonesia kata “gas” adalah alat untuk menghidupkan api untuk kompor akan tetapi dalam permainan *mobile legend* kata ini pengungkapan kata mengiyakan sesuatu yang akan dilakukan Pengungkapan kata mengiyakan sesuatu yang akan dilakukan. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa instrumental karena mengajak pemain untuk melakukan sebuah seranga dan pemain lain untuk mengikuti .

Data 30

Kata: “kuruang” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Kata “kuruang” berdasarkan rekaman remaja korong Lantak Mingkudu

Makna kata ”kuruang” merupakan bahasa daerah Minangkabau jika diartikan ke bahasa indoneis yaitu kurung . Dalam *game mobile legend* ungkapan kata untuk rekan satu tim untuk menutup atau menjaga musuh. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa instrumental karena memberikan arahan pada rekan tim untuk menjaga lawan masing-masing agar tidak terlepas dari pandangan.

Data 36

Kata: “bunuah” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata ”bunuah” merupakan bahasa daerah minangkabau yang di artikan dalam bahasa Indonesia bunuh. Dalam *game mobile legend* ata ini mengungkapkan pemain terhadap tim untuk membunuh tim lawan. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa instrumental karena salah satu pemain menyuruh anggota tim untuk membunuh musuh tersebut. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional

Data 49

Kata : “sikat” berasal dari bahasa Indonesia

Makna kata ”sikat” dalam bahasa indonesia merupakan alat untuk menyikat. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan pemain untuk segera melakukan serangan terhadap tim lawan. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa instrumental karena salah satu pemain menyampaikan ke anggota timnya untuk menghajar musuh dengan melakukan serangan.

4.2.2.2 Fungsi Bahasa Representasional

Representasional berfungsi untuk penggunaan bahasa untuk menggambarkan realitas sesungguhnya. Pada penelitian ini penulis menemukan fungsi representasional dapat dilihat pada berikut:

(Data 4), (Data 5), (Data 63), (Data 67). Dari 4 data terdapat bahasa Inggris 3 data dan bahasa Indonesia 1 data. Masing-masing data akan dianalisis satu-persatu.

Data 4

Kata; “*midlane*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*midlane*” yaitu sebuah *lane* dalam pertandingan karena berada pada posisi tengah-tengah peta. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa representasional karena menjelaskan realitas keberadaan tempat jalur dalam *game mobile legend*.

Data 5 (representasional)

Kata: “*first blood*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*first blood*” yaitu mendapatkan kill pertama dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk fungsi bahasa *representational* kerana menyampaikan salah satu pemain yang mati pertama kali dalam permainan *mobile legend*.

Data 63

Kata : “*gold lane* “ berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata “*gold lane*” yaitu salah satu lane yang bisa terletak di atas atau di bawah pada peta dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa representasional karena menggambarkan salah satu pemain di letakkan dimana keberadaanya dan menjelaskan realitas keberadaan tempat jalur dalam *game mobile legend*.

Data 67

Kata : “kapten” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata “kapten” yaitu pemimpin dalam sebuah permainan *mobile legend*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang di gunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa representasional karena menjelaskan realitas salah satu pemain yang di tunjuk sebagai pemimpin dalam *game mobile legend*.

4.2.2.3 Fungsi Bahasa Interaksional

Interasional berfungsi memantapkan ketahanan serta kelangsungan komunikasi sosial. Pada penelitian ini penulis menemukan bentuk fungsi interaksional dapat dilihat sebagai berikut:

(Data 1), (Data 2), (Data 3), (Data 10), (Data 13), (Data 26), (Data 34), (Data 37), (Data 46), (Data 48), (Data 50), (Data 52), (Data 55), (Data 64), (Data 66). Dari

15 data terdapat bahasa Inggris 6 data, bahasa Indonesia 3 data, bahasa Minang 5 dan bahasa Jawa 1 data. Masing-masing data dianalisis satu persatu.

Data 1

Kata: “mabar” berasal dari bahasa Indonesia.

makna kata” mabar” singkatan dari kata main bareng. Dalam game mobile legend ungkapan untuk mengajak pemain lain untuk main bersama. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya interaksi sosial antara pengguna game tersebut untuk mengajak bermain bersama.

Data 2

Kata:” *roam*” berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris.

Makna kata” *roam*” yaitu teknik jalur untuk memberikan dukungan tim dan respon cepat terhadap perubahan situasi lapangan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobil legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interkasional karena terjadinya komunikasi sosial antara pemain menyampaikan pesan terhadap pemain lain untuk melakukan dukungan.

Data 3

Kata: “sekarat” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata sekarat yaitu memberi tahu kepada pemain lain dalam kondisi mendekati kematian. Dalam *game mobile legend* Kata “sekarat” yaitu sebagai bentuk respon seorang pemain atas situasi ataupun keadaan dalam permainan tersebut. Kata ini termasuk pada variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional.. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya komunikasi sosial antara pemain untuk memberi tahu keadaan pemain tersebut.

Data 10

Kata : “*enemy*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*enemy*” yaitu musuh dalam permainan Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobil legend*. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya interaksi sosial sesama pemain untuk menyampaikan keberadaan musuh.

Data 13

Kata :”lawan” berasal dari bahsa Indonesia

Makna kata ”lawan” yaitu sebagai penentang dalam permainan. Dalam *game mobile legend* keberadaan musuh. Kata ini termasuk fungsi bahasa interaksional karena terjadi interaksi antara pemain untuk mennyampaikan keberadaan musuh. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional.

Data 26

Kata : “*push*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*push*” yaitu mendorong tim ketempat area lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobil legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadi komunikasi sosial antara pemain dengan anggota tim untuk pindah ketempat area lawan.

Data 34

Kata: “*war*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*war*” yaitu semua pemain saling berkumpul untuk bertempur agar dapat memenangkan permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobil legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa representasional karena terjadi komunikasi sosial antara pemain untuk berkumpul pada satu titik untuk melakukan serangan.

Data 37

Kata: “*tabidiak*” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Kata “*tabidiak*” merupakan bahasa daerah Minangkabau jika diartikan ke bahasa Indonesia yaitu terbidik. Dalam *game mobile legend* kata ini

ungkapan pemain terhadap situasi serangan untuk membidik lawan. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya komunikasi antara pemain membidik lawan untuk memulai atau melakukan serangan.

Data 46

Kata :” tenang” berasal dari bahasa Minangkabau.

Makna kata ”tenang” merupakan bahasa daerah Minangkabau jika di artikan ke bahasa Indonesia yaitu sabar. Kata ini ungkpan pemain terhadap rekan satu tim untuk bermain secara tenang. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya komunikasi sosial antara pemain untuk lebih tenang agar fokus lebih fokus dalam permainan.

Data 48

Kata : “*meta*’ berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*meta*’ yaitu strategi yang dimainkan untuk mengalahkan musuh. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobil legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya komunkiasi antara satu tim untuk mengatur strategi untuk mengalahkan musuh

Data 50

Kata : “*download*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*download*” yaitu mengunduh data dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobil legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena salah satu pemain melakukan komunikasi terhadap rekan timnya karena belum mengunduh data dalam permainan *mobile legend* sehingga beberapa efek tidak terlihat olehnya.

Data 52

Kata: “geprek” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa jawa

Makna kata ”geprek” merupakan bahasa daerah jawa yang diartikan kebahasa yaitu dipukul. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan pemain untuk melakukan serangan kepada tim lawan bersama tim. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa karena terjadinya komunikasi antara pemain untuk melakukan serangan kepada musuh yang tidak ada hentinya.

Data 55

Kata: “ngumpua” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makana kata ”ngumpua” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu kumpul. Dalam *game online mobile legend* kata ini ungkapan pemain terhadap rekan tim untuk berkumpul.

kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena pemain melakukan komunikasi sosial untuk mengajak rekan atau tim untuk berkumpul.

Data 64

Kata : “lambek” berasal dari bahasa Minangkabau.

Makna kata “lambek” merupakan bahasa daerah Minangkabau jika diartikan kebahasa Indonesia yaitu lambat. Dalam *game mobile legend* ungkapan terhadap anggota tim yang lambat dalam melakukan pergerakan. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya komunikasi antara pemain yang mengatakan salah satu pemain lambat dalam melakukan serangan terhadap tim lawan.

Data 66

Kata : “dipacik” berasal dari bahasa daerah yaitu bahasa Minangkabau.

Makna kata “dipacik” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan kebahasa Indonesia yaitu dipegang. Dalam *game mobile legend* ungkapan pemain terhadap anggota tim yang dimana salah satu pemain selalu ditandai musuh atau diikuti oleh musuh. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena salah satu pemain

menyampaikan informasi terhadap rekan tim sebab selalu menjadi incaran tim musuh.

4.2.2.4 Fungsi Bahasa Personal

Fungsi personal berfungsi untuk mengapresiasi perasaan emosi pribadi serta reaksinya yang mendalam pada lawan bicara. Pada penelitian ini penulis menemukan fungsi personal dapat lihat sebagai berikut :

(Data 6), (Data 12), (Data 15), (Data 17), (Data 18), (Data 21), (Data 29), (Data 32), (Data 33), (Data 35), (Data 38), (Data 40), (Data 41), (Data 42), (Data 43)(Data 44), (Data 45), (Data 51), (Data 53), (Data 56), (Data 57), (Data 58), (Data 59), (Data 61), (Data 62), (Data 64), (Data 65). Masing-masing data akan dianalisis satu persatu.

Data 6

kata: “ engak” berasal dari bahasa Minangkabau.

Makna kata “engak” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang di artikan ke bahasa indonesia yaitu bodoh. Kata ini di ucapkan karena terjadinya kesalahan maupun kekesalan pemain terhadap tim. Kata ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memilki kata-kata kasar.

ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena mengungkapkan rasa emosi pemain kepada pemain lain.

Data 12

Kata : “ taik” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Kata "taik" merupakan bahasa daerah Minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu kotoran. Kata ini di ucapkan karena terjadinya kesalahan maupun kekesalan pemain terhadap tim. Kata ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memilki kata-kata kasar.. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain emosi terhadap situasi pada saat bermain serta mengeluarkan kata yang ada di pikiranya.

Data 15

Kata: "kill" berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata "*kill*" yaitu membunuh dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memilki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi diri sendiri atas membunuh lawan dalam permainan *game mobile legend*.

Data 17

Kata: "anjay" berasal dari bahasa Indonesia

Kata : "anjay" berdasarkan rekaman remaja korong Lantak Mingkudu

Makna kata "anjay" yaitu plesetan dari kata anjing secara halus. Kata "anjay" yang diungkapkan pengguna *game mobile legend* karena kekesalan pemain terhadap kesalahan tim. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk

pada fungsi bahasa personal karena kekesalan pemain terhadap permainan yang membuat keadaan menjadi emosi serta mengeluarkan perkataan yang ada pada pikiran.

Data 18

Kata: “bahe” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata “bahe” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu lempar. Dalam *game mobile legend* kata yang diucapkan kekesalahan terhadap lawan tim yang membuat marah penggunaan *game mobile legend* terhadap lawannya. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena kekesalan pemain terhadap situasi dalam permainan yang membuat pemain tidak bisa menghadang emosinya.

Data 21

Kata: “mancilok” berasal dari bahasa Minangkabau.

Makna kata “mancilok” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu mencuri. Dalam *game mobile legend* mengungkapkan kata kekesalan pemain terhadap salah satu tim yang mengambil kill pemain tersebut. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain merasa kesal dan emosi terhadap salah satu

anggota tim yang mengambil kiilnya yang seharusnya mendaptkan kill tetapi teman anggotanya yang mendapatkannya.

Data 29

Kata : “pakak” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata ”pakak” merupakan bahasa daerah Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu tidak mendengar. Dalam *game mobile legend* ungkapan kata pemain *game mobile legend* terhadap rekan satu tim yang tidak mau mendengarkan perkataan temannya. Kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa karena kekesalan pemain terhadap anggota timnya pada situasi permainan yang membuat pemain itu emosi.

Data 32

kata :”ondeh” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata ”ondeh” merupakan bahasa daerah Minangkabau jika diartikan ke bahasa Indonesia yaitu aduh. Kata ini mengungkapkan kesalahan pemain dalam melakukan sesuatu dalam permainan *mobile legend*. Kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena mengapresiasi kekesalan pemain dengan menggunakan kata “ondeh” kalau diartikan ke bahasa Indonesia yaitu ya ampun.

Data 33

Kata : “anjing” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata "anjing" dalam bahasa Indonesia merupakan hewan. Dalam *game mobile legend* ini sebagai umpatan pemain terhadap permainan yang membuat si pemain kesal terhadap situasi terjadi. Kata ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memiliki kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena mengapresiasi emosi pemain dalam permainan *mobile legend* yang memiliki intensitas permainan yang cukup tinggi sehingga melontarkan kata tersebut.

Data 35

Kata: "sakik" berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata "sakik" dalam bahasa Indonesia diartikan sakit. Dalam *game mobile legend* ini sebagai ungkapan pemain terhadap timnya yang dianggap gila. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi perasaan emosi terhadap tim salah satu anggota timnya. Kata ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memiliki kata-kata kasar.

Data 38

Kata: "baruak" berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata "baruak" dalam bahasa Indonesia yaitu monyet. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan kekesalan pemain terhadap situasi yang terjadi. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena terjadinya perasaan emosi pemain terhadap rekan lawan tim dalam situasi intensitas permainan yang cukup tinggi. Kata ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memiliki kata-kata kasar.

Data 40

Kata : “*double kill*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*double kill*” yaitu berhasil membunuh dua karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena reaksi pemain yang mendapatkan kill dua kali secara beruntun lalu menyampaikannya kepada rekan tim.

Data 41

Kata : “*triple kill*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*triple kill*” yaitu membunuh tiga karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena reaksi pemain mendapatkan kill tiga kali secara beruntun lalu menyampaikannya kepada rekan tim.

Data 42

Kata : “*maniac*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*maniac*” yaitu membunuh empat karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang

yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena reaksi pemain yang mendapatkan kill empat kali secara beruntun lalu menyampaikannya pada rekan satu tim.

Data 43

Kata : “*savage*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*savage*” yaitu membunuh lima karakter *game* secara beruntun. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena reaksi pemain terhadap mendapatkan kill lima kali secara beruntun, pada terjadinya ini pemain berada level kebahagiaan yang begitu besar sebab mendapatkan kill lima kali secara beruntun ini tidak gampang.

Data 44

Kata : “*mvp*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*Mvp*” yaitu pemain yang memiliki statistik terbaik dalam sebuah permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kebahagiaan sebab memiliki statistik yang paling tinggi dalam permainan itu lalu menyampaikannya terhadap rekan satu tim.

Data 45

Kata : “*assist*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*assist*” yaitu momen ketika berpartisipasi saat rekan satu tim membunuh lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kekesalan dirinya terhadap salah satu anggota tim sebab hanya membantu tetapi tidak mendapatkan killnya. Dalam permainan *mobile legend* kill sangat penting dari pada ahanya membantu sebab ini peting dalam hasil akhir yang akan menentukan mvp dalam game itu.

Data 51

Kata : “nyampah” berasal dari bahasa Indonesia

Makna kata ”nyampah” dalam bahasa indonesia merupakan membuang sampah. Dalam *game mobile legend* Kata ini ungkapan kekesalan pemain ketika killnya di ambil teman sendiri. kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kekesalan dirinya kerena killnya di ambil oleh rekan satu timnya yang seharusnya pemain itu mendapatkannya.

Data 53

Kata : “*legendary*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*legendary*” yaitu membunuh secara beruntun sehingga delapan kali. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kebahagiaannya mendapatkan kill delapan kali secara beruntun.

Data 56

Kata : “bacot” berasal dari bahasa Indonesia

Makna kata “bacot” merupakan singkatan dari kata banyak cotehan. Dalam *game mobile legend* kata ini ungkapan pemain kepada lawan tim yang banyak bicara. Ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memiliki kata-kata kasar. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kekesalan dirinya terhadap tim lawan yang banyak mulut atau banyak berbicara tetapi tidak banyak aksinya.

Data 57

Kata : “tas-tas” berasal dari bahasa Indonesia.

Makna kata “tas-tas” dalam bahasa Indonesia yaitu tas untuk penyimpanan barang. Dalam *game mobile legend* Perkataan untuk mengejek lawan tim yang dianggap remeh ataupun mudah. Kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi dirinya kepada lawan dengan cara mengejeknya dalam permainan *mobile legend*.

Data 58

Kata : “*victory*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*victory*” yaitu sebuah kemenangan dalam permainan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi dirinya yang telah memenangkan pertandingan tersebut.

Data 59

Kata : “*defeat*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*defeat*” yaitu sebuah kekalahan dalam permainan *mobile legend*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena kekesalan pemain yang telah mendapatkan kekalahan.

Data 61

Kata : “cakak” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata ”cakak” dalam bahasa Indonesia yaitu bertarung. Dalam *game mobile legend* kata ungkapan pemain kepada anggota tim untuk melakukan pertarungan dengan musuh. Kata terdapat variasi geografis

disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kekesalannya terhadap tim lawan sehingga mengajak bertarung tim lawan tersebut ini sebab intensitas permainan yang cukup tinggi.

Data 62

Kata : “koncek” berasal dari bahasa daerah Minangkabau.

Makna kata “koncek” dalam bahasa Indonesia yaitu katak. Dalam *game mobile legend* kata umpatan pemain terhadap situasi dalam permainan yang membuat pemain merasa kesal. Ini terdapat variasi bahasa sosial yaitu vulgar yang memiliki kat-kata kasar. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi perasaan emosinya sehingga mengeluarkan umpatan yang menganggap pemain lain dengan katak.

Data 64

Kata : “lambek” berasal dari bahasa Minangkabau.

Makna kata “lambek” dalam bahasa Indonesia yaitu Lambat. Dalam *game mobile legend* ungkapan terhadap anggota tim yang lambat dalam melakukan pergerakan. Kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional karena terjadinya komunikasi antara pemain yang mengatakan salah satu pemain lambat dalam melakukan serang terhadap tim lawan.

Data 65

Kata : “bala” berasal dari bahasa Minangkabau.

Makna kata ”bala” merasa melakukan kesalahan atau kegagalan dalam permainan *mobile legend*. Kata terdapat variasi geografis disebabkan oleh faktor geografis dan faktor regional. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa personal karena pemain mengapresiasi kekesalanya terhadap dirinya sendiri karena melakukan kesalahan yang membuat kegagalan.

4.2.2.5 Fungsi Bahasa Imajinatif

Fungsi imajinatif berfungsi sebagai menggambarkan ide yang tidak sesuai dengan realitas. Pada penelitian ini penulis menemukan bentuk imajinatif dapat dilihat sebagai berikut:

(Data 7), (Data 8), (Data 9), (Data 11), (Data 14), (Data 16), (Data 19), (Data 20), (Data 22), (Data 23), (Data 24), (Data 27) , (Data 28), (Data 31), (Data 39), (Data 47), (Data 54), (Data 60). Dari 18 data terdiri bahasa Inggris 18 data. Masing-masing data akan dianalisis satu persatu.

Data 7

Kata : “ *minion*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*minion*” yaitu adalah unit yang dikendali oleh permainan itu mereka muncul secara berkala dari markas masing-masing dan menyerang musuh lawan apapun yang akan menghalangi mereka. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang

terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk fungsi bahasa imajinatif karena *minions* ini hanya imajinasi seseorang dalam permainan *mobile legend* dalam dunia nyata tidak ada sama sekali.

Data 8

Kata : “*ulti*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*ulti*” yaitu jurus utama sebuah karakter *game* yang biasanya digunakan dalam bertarung untuk menghabisi lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk fungsi bahasa imajinatif karena kata “*ulti*” hanya ide-ide dalam permainan *mobile legend* dalam dunia nyata tidak ada sama sekali

Data 9

Kata : “*stun*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*stun*” yaitu efek yang mencegah karakter *game* tidak bisa bergerak selama 1-2 detik. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena kata “*stun*” hanya berada pada permainan *mobile legend* dan hanya di pakai kata ini pada permainan tetapi dalam kehidupan sehari tidak ada.

Data 11

Kata: “*cooldown*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*cooldown*” yaitu waktu jeda dalam menggunakan skill atau item di dalam *game*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena kata ini hanya berada pada permainan *mobile legend* saja sebab pada realita penggunaan kata ini tidak ada sama sekali.

Data 14

Kata: “*mana*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*mana*” yaitu adalah indikator untuk penggunaan skill dalam *mobile legend* jika tidak ada *mana* skill tidak bisa dilakukan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena penciptaan sistem dari *game mobile legend* tetapi tidak ada sama sekali pada realita dunia nyata.

Data 16

Kata: “*recall*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*recall*” yaitu fitur dalam *game mobile legend* yang memungkinkan pemainnya untuk kembali ke base masing-masing untuk mengisi darah. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan

dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran dalam sebuah permainan dalam dunia nyata tidak ada sama sekali.

Data 19

Kata : “*flicker*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*flicker*” yaitu memindah kan karakter *game mobile legend* sesuai arah yang ditentukan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena menjelaskan gambaran-gambaran mengenai dari *game mobile legend* tetapi dalam realita tidak ada sama sekali.

Data 20

Kata : “*turtle*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*turtle*” yaitu adalah monster dalam permainan *mobile legend* jika di bunuh akan menambah *buff* khusus dan *gold* tambahan serta berpengaruh kepada rekan satu tim. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena kata ini hanya

gambaran-gambaran atau ide pada sistem *game mobile legend* akan tetapi tidak ada sama sekali dalam realita.

Data 22

Kata: “*retri*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata ‘*retri*’ yaitu adalah istilah yang digunakan dalam komunitas *mobile legend* sebab item yang wajib diambil dari sebagian karakter *game*. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa karena hanya gambaran-gambaran ide pada *game mobile legend* tidak ada sama sekali pada realita.

Data 23

Kata: “*klomang*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*klomang*” yaitu hewan yang memiliki cangkang. Dalam *game mobile legend* yaitu monster yang dibunuh untuk mendapatkan *buff* yang cukup singkat tapi sangat berguna. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena hanya gambar-gambaran pada sistem *game mobile legend* akan tetapi tidak ada sama sekali dalam realita.

Data 24 (imajinatif)

Kata: “*mage*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*mage*” yaitu adalah karakter game memiliki *magic power* tinggi dan *skill power* dengan menggunakan *magic damage* dengan skillnya. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena hanya gambaran atau ide pada *game mobile legend* akan tetapi dalam dunia nyata tidak ada sama sekali

Data 27

Kata: “*turret*” berasal dari bahasa Inggris

Makna kata “*turret*” yaitu bangunan utama di medan perang yang menyerang unit musuh dari jarak jauh. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena menggambarkan ide dalam *game mobile legend* akan tetapi tidak ada sama sekali pada realita.

Data 28

Kata: “*tank*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*tank*” yaitu adalah posisi dalam tim yang bertugas pertama dalam melakukan serangan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada fungsi

bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran ide dalam permainan game mobile legend yang hanya ada dalam permainan itu.

Data 31

Kata : “*lord*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*lord*” yaitu objektif utama dalam *mobile legend* untuk membantu serangan kepada lawan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran ide dalam permainan *game mobile legend* yang hanya ada dalam permainan itu.

Data 39

Kata : “*buff*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*buff*” yaitu status tambahan yang dimiliki karakter yang mampu membawa kemenangan dan perbedaan. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran ide dalam permainan mobile legend yang hanya bisa digunakan dalam permainan tersebut tetapi dalam realita tidak ada sama sekali.

Data 47

Kata : “*marksman*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*marksman*” yaitu karakter *game* yang bertugas menjadi pendukung karena dapat menimbulkan kerusakan yang sangat besar. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran ide dalam permainan *mobile legend* hanya digunakan dalam *game* tersebut akan tetapi dalam realita tidak ada sama sekali.

Data 54

Kata : “*bot*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*bot*” yaitu karakter yang dimainkan oleh operator *game* itu sendiri. Kata ini sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran ide dalam permainan *mobile legend* yang hanya di gunakan dalam *game* tersebut tetapi dalam realita tidak ada digunakan.

Data 60

Kata : “*assassin*” berasal dari bahasa Inggris.

Makna kata “*assassin*” yaitu karakter *game* yang bertugas untuk membunuh dan menculik karakter *game* lawan secara cepat. Kata ini

sejalan dengan makna bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend*. Kata ini termasuk pada variasi sosial yaitu bahasa slang yang memiliki bahasa yang terbatas dan tertentu. Kata ini termasuk pada fungsi bahasa imajinatif karena gambaran-gambaran ide dalam *game mobile legend* yang hanya bisa digunakan dalam *game* tersebut akan tetapi dalam realita tidak ada.

4.3 Pembahasan

Berlandaskan dari hasil analisis variasi dan register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, diperoleh 67 data.. Bahasa yang digunakan para pemain *game mobile legend* memiliki kata-kata biasa atau belum pernah didengar sama sekali bagi orang yang belum pernah memainkan *game* tersebut, akan tetapi mempunyai maksud khusus bagi mereka. Peneliti melakukan rekaman dan wawancara terhadap orang tua yang berada di korong Lantak Mingkudu mengenai kata dalam *game mobile legend*. Peneliti menanyakan beberapa kata tentang bahasa dalam *game mobile legend* untuk di artikan maksud dari kata tersebut, akan tetapi orang tua tersebut tidak mengerti maksud dari kata yang disampaikan. Jadi kata-kata yang disampaikan para pengguna *game mobile legend* hanya bisa dipahami oleh kalangan orang yang memainkan *game* tersebut. Terdapat variasi dan register yang menggunakan bahasa Inggris, bahasa Indonesia serta terdapat bahasa daerah, yaitu bahasa Minangkabau dan bahasa Jawa.

Dalam penelitian variasi register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Penulis

menemukan register bahasa yang di bagi atas dua yaitu register selingkung terbuka 40 data , register selingkung terbatas 27 data serta penulis menemukan fungsi bahasa, instrumental 4 data , representasional 4 data , interaksional 15 data , personal 26 dan imajinatif 18 data dan dalam variasi bahasa penulis menemukan variasi geografis 22 data dan variasi sosial 45 data dalam bahasa remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman.

Berlandaskan dari penelitian, penggunaan bahasa dari aspek register bahasa yang paling dominan adalah register selingkung terbatas, serta dari aspek fungsi bahasa yang paling dominan adalah fungsi bahasa personal. Dalam variasi sosial terdapat dua variasi yaitu geografis dan sosial. Ini terjadi karena intensitas permainan mempengaruhi penggunaan kata yang sering di gunakan dalam berkomunikasi dalam *game online mobile legend*.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Nurul kholifah Maysari (2018) yang berjudul ‘Register Pengguna *Game Online “Mobile Legend”* di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya. Hasil penelitiannya terdapat abreviasi berbentuk singkatan, akronim, penggalan, dan kontraksi. Pada penelitian ini terdapat mengenai register dan fungsi bahasa pada kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman.

BAB V

PENUTUP

Di bab terkait dijelaskan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian variasi dan register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman. Saran berisi tentang pemikiran peneliti yang berkaitan.

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan dari temuan analisis yang peneliti jalankan tentang variasi dan register bahasa *game mobile legend* di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman, ditemukan data sebanyak 67 data. Data-data yang sudah ditemukan dianalisis berlandaskan dari register bahasa dan fungsi bahasa. Register bahasa terbagi atas dua aspek, yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Dalam fungsi bahasa terbagi atas 7 aspek, yaitu instrumental, regulasi, representasional, interaksional, personal, heuristik dan imajinatif.

Berlandaskan dari hasil analisis data, bisa disimpulkan antara lain : **Pertama**, pada 67 data register bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu ditemukan register bahasa yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Bahasa yang peneliti temukan sesuai dengan klasifikasi, yaitu register bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman di temukan 67 data dengan register selingkung terbatas 40 data dan register selingkung terbuka 27 data. **Kedua**, pada 67 data

fungsi bahasa dikalangan remaja korong Lantak Mingkudu ditemukan fungsi bahasa yaitu instrumental, representasional, interaksional, personal dan imajinatif. Bahasa peneliti temukan sesuai dengan klaifikasi yaitu fungsi bahasa di kalangan remaja korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman ditemukan 67 data dengan instrumental 4 data, representasional 4 data, interaksional 15 data, personal 26 data dan imajinatif 18 data.

Berlandaskan dari penelitian, penggunaan bahasa dari aspek register bahasa yang paling dominan adalah register selingkung terbatas, serta dari aspek fungsi bahasa yang paling dominan adalah personal. Dalam variasi bahasa terdapat variasi geografis dan variasi sosial. Dengan itu, ini terjadi karena pengucapan atau kata yang sering digunakan dalam *game mobile legend*. Jadi bahasa yang digunakan dalam *game mobile legend* bisa dipahami sebagian orang akan tetapi ada beberapa bahasa hanya bisa di pahami oleh pengguna yang memainkan *game* tersebut tetapi orang yang tidak pernah memainkan *game mobile legend* sulit untuk memahami bahasa dalam *game mobile legend*.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan sesudah penelitian yang dijalankan antara lain:

1. Untuk mahasiswa khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian yang dijalankan menjadi landasan pembahasan pada mata kuliah sosiolinguistik.

2. Untuk guru bahasa Indonesia supaya dapat meningkatkan wawasan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian yang dijalankan bisa dijadikan sebagai referensi penting, dan disarankan untuk melanjutkan penelitian dengan objek dan fokus kajian yang berbeda. Selanjutnya, peneliti bisa memperluas ruang lingkup penelitian dengan mengembangkan kajian teori yang belum dieksplorasi dalam penelitian yang dijalankan, sehingga bisa memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Baso, M. S. B. (2023). *Penggunaan Bahasa Pada Permainan Game Online Pubg Anak Umur 10-12 Kelurahan Jaya Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo)..
- Goenawan,MA,(2017),*sampai kapan mobile legend digandrung* ?<https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>, (terbit Rabu, 23 Agustus 2017 16:22 WIB).
- Handayani, R. (2018). *Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru* (Studi Tentang Media Baru). AL-MUNZIR, 11(1), 141-162.
- Halliday, M. A. K., Ramlan, M., Hasan, R., & Tou, A. B. (1992). *Bahasa, konteks, dan teks: aspek-aspek bahasa dalam pandangan semiotik sosial*. Gadjah Mada University Press.
- Hendrastuti, R. (2017). *Variasi penggunaan bahasa pada ruang publik di kota surakarta*. Kandai, 11(1), 29-43.
- Mayasari, N. K. (2018). *Register Pengguna Game online Mobile Legend di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya*. Bapala Journal..
- Mustikawati, D. A. (2019, June). *Register Bahasa Transportasi* (Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi). In Seminar Nasional Pendidikan 2015 (pp. 831-837).
- Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2004). *Metodelogi penelitian*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya, 3(01).
- Nuratika, N., & Fikri, H. (2022). *Bentuk, Fungsi dan Makna Register Komunitas Pecinta Aquascape di Rokan Hulu*. Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial, 7(1), 12-22.
- Nuzuli, A. K. (2020). *Faktor yang memengaruhi efektivitas komunikasi antar pemain game online pubg*. Jurnal Komunikasi Global, 9(1), 20-41.
- Raharjo, T. J., Suminar, T., & Muarifuddin, M. (2016). *Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Dalam Menanggulangi Kemiskinan Melalui Pendidikan Nonformal Di Jawa Tengah*. Journal of Nonformal Education, 2(1).
- Rahayu, N. Q. M. L., & Mulyono, M. (2021) *Register Pengguna Game Dragon Raja: Sea*.
- Rokhman, F. (2003). *Pemilihan Bahasa Dalam Masyarakat Dwibahasa:: Kajian Sociolinguistik Di Banyumas* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

- Rosyidi, A. Z., & Suparlan, S. (2021). *Register Bahasa Komentator Mobile Legends Dalam Turnamen MPL Season 5*. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 174-182.
- Sari, P. J. (2015). *Sosiolinguistik sebagai landasan dasar pendidikan di sekolah dasar*. In *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB* (pp.

Lampiran 1

**Tabel Register Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Remaja
Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman**

No	Kata	Register Selingkung Terbatas	Register Selingkung Terbuka	Keterangan
1	“Mabar”		✓	Kata Mabar merupakan singkatan dari main bareng dalam register termasuk register selingkung terbuka sebab memiliki banyak makna.
2	“Roam”	✓		Kata <i>Roam</i> merupakan teknik jalur untuk memberikan dukungan tim dan respons cepat terhadap perubahan situasi lapangan. Kata Roam ini termasuk ke dalam register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
3	“Sekarat”	✓		Kata Sekarat adalah mendekati kematian atau keterbatasan. Ini termasuk dalam register terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
4	“ <i>Mid Lane</i> ”	✓		Kata <i>midlane</i> adalah sebuah lane dalam pertandingan karena berada pada posisi tengah-tengah map. Ini termasuk pada register

				selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit serta fungsinya hanya itu tidak lebih sehingga artinya pasti yaitu posisi di tengah-tengah map.
5	<i>"First blood"</i>	✓		Kata <i>first blood</i> adalah mendapatkan kill pertama dalam permainan. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas karena memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
6	"Engak"		✓	Kata engak adalah kata yang berasal dari minang jika di artikan ke bahasa Indonesia yaitu bodoh. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab perkataan ini terjadi karena spontan.
7	<i>"Minion"</i>	✓		Kata <i>minion</i> adalah unitk yang dikendali oleh permainan itu mereka muncul secara berkala dari markas masing-masing dan menyerang musuh lawan apapun yang akan menghalangi mereka. Ini termasuk pada register selingkung terbatas karena memiliki makna yang tertentu.
8	<i>"Ulti"</i>	✓		Kata <i>ulti</i> adalah jurus utama sebuah

				<p>karakter game yang biasanya digunakan dalam bertarung untuk menghabisi lawan. Ini termasuk register selingkung terbatas sebab hanya memiliki makna yang sedikit dan tertentu.</p>
9	“ <i>stun</i> ”	✓		<p>Kata <i>stun</i> adalah efek yang mencegah karakter game tidak bisa bergerak selama 1-2 detik. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab hanya memiliki makna yang sedikit dan tertentu.</p>
10	“ <i>Enemy</i> ”	✓		<p>Kata <i>enemy</i> adalah musuh dalam permainan itu. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.</p>
11	“Cooldown”	✓		<p>Kata <i>cooldown</i> adalah waktu jeda dalam menggunakan skill atau item di dalam game. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.</p>
12	“Taik”		✓	<p>Kata taik adalah kata yang berasal dari kata minang yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu kotoran yang berasal dari anus. Ini termasuk ke dalam</p>

				register selingkung terbuka sebab ini terjadi secara spontan ataupun lainnya.
13	“Lawan”	✓		Kata lawan adalah sebagai penantang. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
14	“ <i>Mana</i> ”	✓		Kata <i>mana</i> adalah indikator untuk penggunaan skill jika tidak ada <i>mana</i> skill tidak bisa dilakukan. Ini termasuk ke dalam register terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
15	“ <i>kill</i> ”	✓		Kata <i>kill</i> adalah membunuh. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
16	“ <i>Recall</i> ”	✓		Kata <i>recall</i> adalah fitur dalam <i>game mobile legend</i> yang memungkinkan pemainnya untuk kembali ke base masing-masing untuk mengisi darah. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna sedikit dan tertentu.
17	“Anjay”		✓	Kata anjay adalah bahasa gaul yang di

				plesetkan dari kata sebenarnya yaitu anjing. Ini termasuk dalam regster selingkung terbuka sebab perkataan ini terjadi secara spontan karena tingginya intensitas dalam permainan.
18	“Bahe”		✓	Kata bahe adalah kata yang berasal dari kata minang yang di artikan ke bahasa Indonesia adalah lempar. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab terjadi secara spontan hingg a terjadi komuniikasi yang melibatkan penutur dan mitra tutur yang saling berinteraski.
19	“ <i>Flicker</i> ”	✓		Kata <i>flicker</i> adalah memindah kan karakter game sesuai arah yang ditentukan. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memilki makna sedikit dan tertentu.
20	“ <i>Turtlle</i> ”	✓		Kata <i>turtlle</i> adalah monster dalam permainan <i>mobile legend</i> jika di bunuh akan menambah buff khusus dan gold tambahan serta berpengaruh kepada rekan satu tim. Ini termasuknpada register selingkung

				terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
21	“Mancilok”		✓	Kata mancilok adalah kata yang berasal dari minang yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu maling. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab kata tersebut terjadi secara spontan
22	“Retri”	✓		Kata <i>retri</i> adalah istilah yang digunakan dalam komunitas <i>mobile legend</i> sebab item yang wajib diambil dari sebagian karakter game. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
23	“Klomang”	✓		Kata klomang adalah monster yang dibunuh untuk mendapatkan buff yang cukup singkat tapi sangat berguna. Ini termasuk pada register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
24	“Mage”	✓		Kata <i>mage</i> adalah karakter game memiliki magic power tinggi dan skill power dengan menggunakan magic damage dengan

				skillnya. Ini termasuk dalam register terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
25	"Gas"		✓	Kata gas adalah bukan berarti ini sebuah uap udara tetapi di ambil dari bahasa gaul yaitu gaspol yang artinya mari pergi atau ayo. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab memiliki kata yang tidak resmi.
26	"Push"	✓		Kata <i>push</i> adalah mendorong . ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
27	"Turret"	✓		Kata <i>turret</i> adalah bangunan utama di medan perang yang menyerang unit musuh dari jarak jauh. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
28	"Tank"	✓		Kata tank adalah posisi dalam tim yang bertugas pertama dalam melakukan serangan. Ini termasuk pada register selingkung terbatas sebab memiliki makna

				sedikit dan tertentu.
29	“Pakak”		✓	Kata pakak adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu tuli. Ini termasuk pada register selingkung terbuka sebab kata ini terjadi secara spontan oleh penutur.
30	“Kuruang ”		✓	Kata kuruang adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia tutup. Ini termasuk pada register selingkung terbuka sebab terjadinya rayuan atau menghibur.
31	“ <i>Lord</i> ”	✓		Kata <i>lord</i> adalah objektif utama dalam <i>mobile legend</i> untuk membantu serangan kepada lawan. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna sedikit dan tertentu.
32	“Ondeh”		✓	Kata ondeh adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah ya ampun. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab dilakukan secara spontan oleh penutur.

33	“Anjing “		✓	Kata anjing adalah hewan. Ini termasuk pada register selinkung terbuka sebab terjadinya kekesalan oleh penutur
34	“War”	✓		Kata <i>war</i> adalah saling bertempur untuk memenangkan permainan. Ini termasuk pada register selinkung terbatas sebab memiliki makna sedikit dan terbatas.
35	“Sakik”		✓	Kata sakik adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa indonesia yaitu gila. Ini termasuk dalam register selinkung terbuka karena terjadinya kekesalan oleh penutur.
36	“Bunuah”		✓	Kata bunuah adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah bunuh. Ini termasuk dalam register selinkung terbuka sebab dilakukan secara spontan.
37	“Tabidiak”		✓	Kata tabidiak adalah kata yang berasal dari minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu membidik. Ini termasuk pada register selinkung

				terbuka sebab makna yang menunjukan bujukan.
38	“Baruak”		✓	Kata baruak adalah kata yang berasal dari minagkabau yaitu monyet. Ini termasuk pada register selingkung terbuka sebab terjadinya secara spontan atas kekesalan penutur.
39	“Buff”	✓		Kata <i>buff</i> adalah status tambahan yang dimiliki karakter yang mampu membawa kemenangan dan perbedaan. Ini termasuk dalam register terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
40	“Double kill”	✓		Kata <i>double kill</i> adalah berhasil membunuh dua karakter Game secara beruntun. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
41	“Triple kill”	✓		Kata <i>triple kill</i> adalah membunuh tiga karakter game secara beruntun. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
42	“Maniac”	✓		Kata <i>maniac</i> adalah

				membunuh 4 karakter game secara beruntun . ini termasuk dalam register seingkung terbatas sebab memilki makna yang sedikit dan tertentu.
43	“Savage”	✓		Kata <i>savage</i> adalah membunuh 5 karakter game secara beruntun. Ini termasuk pada register selingkung terbatas sebab memiliki makan yang sedikit dan tertentu
44	“Mvp”	✓		Kata <i>mvp</i> adalah pemain yang memiliki statistik terbaik dalam sebuah permainan. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
45	“Assist”	✓		Kata <i>assist</i> adalah momen ketika berpatisipasi saat rekan satu tim membunuh. Ini termasuk dalam register elingkung terbatas sebab memilki makna yang sedikit dan tertentu.
46	“Tanang”		✓	Kata tanang adalah kata yang berasal dari miangkabau yang diartikan kebahasa Indonesia yaitu tenang. Ini termasuk dalam

				register selingkung terbuka sebab terdapat makna ajakan.
47	“Marksman”	✓		Kata <i>marksman</i> adalah karakter game yang bertugas menjadi pendukung karena dapat menimbulkan kerusakan yang sangat besar. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
48	“Meta”	✓		Kata <i>meta</i> adalah strategi yang dimainkan untuk mengalahkan musuh. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu
49	“Sikat”		✓	Kata sikat adalah hajar. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab memiliki makna mengajak.
50	“Download”	✓		Kata <i>download</i> adalah mengunduh data. Ini termasuk padaregister selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
51	“Nyampah”		✓	Kata nyampah adalah mengambil atau mencuri kill. Ini termasuk dalam

				register selingkung terbuka sebab secara spontan.
52	“geprek”		✓	Kata gerprek adalah menjepit atau menghimpit. Ini termasuk dalam register selingku terbuka sebab bersifat tidak resmi.
53	“ <i>Legendary</i> ”	✓		Kata <i>legendary</i> adalah membunuh secara beruntun sehingga delapan kali. ini termasuk register selingkung terbatas sebab memiliki makna sedikit dan tertentu.
54	“ <i>Bot</i> ”	✓		Kata <i>bot</i> adalah karakter yang dimainkan oleh operator game itu sendiri. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
55	“ngumpua”		✓	Kata ngumpua adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu ngumpul. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab memiliki makna mengajak.
56	“bacot”		✓	Bacot adalah bahasa gaul yang diplesetkan dari kata banyak mulut. Ini termasuk dalam

				register selingkung terbuka sebab bahasa bersifat tidak resmi.
57	“Tas tas”		✓	Kata tas tas adalah ejekan pemain kepada musuh dalam permainan. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab memiliki bahasa yang tidak resmi.
58	“ <i>Victory</i> ”	✓		Kata <i>victory</i> adalah sebuah kemenangan dalam permainan. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
59	“ <i>Defeat</i> ”	✓		Kata <i>defeat</i> adalah sebuah kekalahan dalam permainan. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna sedikit dan terbatas.
60	“ <i>Assassin</i> ”	✓		Kata <i>assassin</i> adalah karakter game yang bertugas untuk membunuh dan menculik karakter game lawan secara cepat. Ini termasuk dalam register selingkung terbatas sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu.
61	“Cakak “		✓	Kata cakak adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia

				yaitu bertarung. Ini termasuk dala register terbuka sebab memiliki makna bujukan ataupun rayuan.
62	“Koncek”		✓	Kata koncek adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu katak. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab terjadinya kekesalan dari penutur.
63	“ <i>Gold lane</i> ”	✓		Kata <i>gold lane</i> adalah salah satu lane yang bisa terletak dia atas atau di bawah pada peta dalam permainan . ini termasuk pada register selingkung terbatas sebab memilki makan yang sedikit dan tertentu.
64	“Lambek”		✓	Kata lambek adalah kata yang berasal dari minangkabau yang di artikan dalam bahasa Indoneisa yaitu lambat. Ini termasuk register selingkung terbuka sebab bahasa yang bersifat spontan.
65	“Bala”		✓	Kata bala adalah kata yang berasal dari Minangkabau yng di artikan ke bahasa Indonesia sial. Ini termasuk register selingkung

				terbuka sebab bahasa yang bersifar spontan.
66	“Dipacik “		✓	Kata dipacik adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu di pegang. Ini termasuk dalam register terbuka sebab memiliki bahasa yang spontan
67	“Kapten”	✓		Kata kapten adalah memimpin sebuah permainan. Ini termasuk dalam register selingkung terbuka sebab memiliki makna yang sedikit dan tertentu
	Jumlah	40	27	

Lampiran 2

Tabel Fungsi Bahasa *Game Online Mobile legend* di Kalangan Korong Lantak Mingkudu

No	Kata	Fungsi Bahasa							Keterangan
		In	Reg	Rep	Int	Per	Heu	Ima	
1	“Mabar”				✓				Kata mabar merupakan singkatan dari main bareng. Ini termasuk pada fungsi bahasa interaksional sebab kata itu berujuk pada ajakan maka disitu terjadi hubungan antar sesama dan terjadilah kelangsungan komunikasi sosial.
2	“Roam”				✓				Kata roam merupakan teknik jalur untuk memberikan dukungan tim dan respons cepat terhadap perubahan situasi lapangan. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadi kelangsungan komunikasi sosial.
3	“Sekarat”				✓				Kata Sekarat adalah mendekati kematian atau

								keterbatasan. Ini termasuk fungsi bahasa ineteraksional sebab terjadi kelangsungan komunikasi sosial.
4	“ <i>Mid Lane</i> ”			✓				Kata <i>midlane</i> adalaah sebuah lane dalam pertandingan karena berada pada posisi tengah-tengah map. Ini termasuk fungsi bahasa representasional sebab menggambarkan realitas.
5	“ <i>First blood</i> ”			✓				Kata <i>first blood</i> adalah mendapatkan kill pertama dalam permainan. Ini termasuk fungsi bahasa representasional menggambarkan realitas.
6	“Engak”					✓		Kata <i>engak</i> adalah kata yang berasal dari minang jika di artikan ke bahasa Indonesia yaitu bodoh. Ini termasuk bahasa bahasa personalsebab mengapresiaikan perasaan.

7	“Minion”						✓	Kata <i>minion</i> adalah unit yang dikendali oleh permainan itu mereka muncul secara berkala dari markas masing-masing dan menyerang musuh lawan apapun yang akan menghalangi mereka. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif
8	“Ulti”						✓	Kata <i>ulti</i> adalah jurus utama sebuah karakter game yang biasanya digunakan dalam bertarung untuk menghabisi lawan. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif..
9	“stun”						✓	Kata <i>stun</i> adalah efek yang mencegah karakter game tidak bisa bergerak selama 1-2 detik. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab

								sistem atau ide-ide yang imajinatif.
10	“Enemy”				✓			Kata <i>enemy</i> adalah musuh dalam permainan itu. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
11	“Cooldown”						✓	Kata <i>cooldown</i> adalah waktu jeda dalam menggunakan skill atau item di dalam game. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif
12	“Taik”					✓		Kata taik adalah kata yang berasal dari kata minang yang diartikan kebahasa Indonesia yaitu kotoran yang berasal dari anus. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi.
13	“Lawan”				✓			Kata lawan adalah sebagai penantang. . Ini termasuk fungsi bahasa interaksional

								sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
14	“ <i>Mana</i> ”						✓	Kata <i>mana</i> adalah indikator untuk penggunaan skill jika tidak ada <i>mana</i> skill tidak bisa dilakukan. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
15	“ <i>kill</i> ”					✓		Kata <i>kill</i> adalah membunuh. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
16	“ <i>Recall</i> ”						✓	Kata <i>recall</i> adalah fitur dalam <i>game mobile legend</i> yang memungkinkan pemainnya untuk kembali ke base masing-masing untuk mengisi darah. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
17	“Anjay”					✓		Kata anjay adalah bahasa gaul yang di plesetkan dari

								kata sebenarnya yaitu anjing. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
18	“Bahe”					✓		Kata bahe adalah kata yang berasal dari kata minang yang di artikan ke bahasa Indonesia adalah lempar. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
19	“Flicker”						✓	Kata <i>flicker</i> adalah memindah kan karakter game sesuai arah yang ditentukan. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
20	“Turtle”						✓	Kata <i>turtle</i> adalah monster dalam permainan <i>mobile legend</i> jika di bunuh akan menambah buff khusus dan gold tambahan serta berpengaruh kepada rekan

									satu tim. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
21	“Mancilok”					✓			Kata mancilok adalah kata yang berasal dari minang yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu maling sesama. bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
22	“Retri”							✓	Kata <i>retri</i> adalah istilah yang digunakan dalam komunitas <i>mobile legend</i> sebab item yang wajib diambil dari sebagian karakter game. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
23	“Klomang”							✓	Kata klomang adalah monster yang dibunuh untuk mendapatkan buff yang cukup singkat tapi sangat berguna. Ini termasuk fungsi bahasa

								imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
24	" <i>Mage</i> "						✓	Kata <i>mage</i> adalah karakter game memiliki magic power tinggi dan skill power dengan menggunakan magic damage dengan skillnya. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
25	" <i>Gas</i> "	✓						Kata gas adalah bukan berarti ini sebuah uap udara tetapi di ambil dari bahasa gaul yaitu gaspol yang artinya mari pergi. Ini termasuk fungsi bahasa instrumental sebab mengikuti apa dikatakan.
26	" <i>Push</i> "				✓			Kata <i>push</i> adalah mendorong. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
27	" <i>Turret</i> "						✓	Kata <i>turret</i> adalah bangunan utama di medan

								perang yang menyerang unit musuh dari jarak jauh. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
28	“Tank”						✓	Kata tank adalah posisi dalam tim yang bertugas pertama dalam melakukan serangan. . imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
29	“Pakak”					✓		Kata pakak adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu tuli. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
30	“Kuruang ”	✓		✓				Kata kuruang adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia tutup. Ini termasuk fungsi bahasa instrumental sebab menyuruh untuk ataa

								mengikuti kata penutur.
31	“Lord”						✓	Kata <i>lord</i> adalah objektif utama dalam <i>mobile legend</i> untuk membantu serangan kepada lawan. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
32	“Ondeh”					✓		Kata ondeh adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah ya ampun. . Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
33	“Anjing “					✓		Kata anjing adalah hewan. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
34	“War”				✓			Kata <i>war</i> adalah saling bertempur untuk memenangkan permainan. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya

								komunikasi sosial antar sesama
35	“Sakik”				✓			Kata sakik adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa indonesia yaitu gila. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiaikan perasaan emosi atau pribadi.
36	“Bunuah”	✓						Kata bunuah adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah bunuh. Ini termasuk fungsi bahasa instrumental sebab mengikuti apa yang dikatakan.
37	“Tabidiak”				✓			Kata tabidiak adalah kata yang berasal dari minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu membidik. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
38	“Baruak”					✓		Kata baruak

								adalah kata yang berasal dari minagkabau yaitu monyet. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
39	“Buff”						✓	Kata <i>buff</i> adalah status tambahan yang dimiliki karakter yang mampu membawa kemenangan dan perbedaan. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
40	“Doublee kill”					✓		Kata <i>double kill</i> adalah berhasil membunuh dua karakter Game secara beruntun. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
41	“Triple kill”					✓		Kata <i>triple kill</i> adalah membunuh tiga karakter game secara beruntun. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.

42	"Maniac"					✓			Kata <i>maniac</i> adalah membunuh 4 karakter game secara beruntun. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
43	"Savage"					✓			Kata <i>maniac</i> adalah membunuh 5 karakter game secara beruntun. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
44	"Mvp"					✓			Kata <i>mvp</i> adalah pemain yang memiliki statistik terbaik dalam sebuah permainan. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
45	"Assist"					✓			Kata <i>assist</i> adalah momen ketika berpartisipasi saat rekan satu tim membunuh. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.

46	“Tanang”				✓				Kata tanang adalah kata yang berasal dari miangkabau yang diartikan kebahasa Indonesia yaitu tenang. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
47	“Marksman”							✓	Kata <i>marksman</i> adalah karakter game yang bertugas menjadi pendukung karena dapat menimbulkan kerusakan yang sangat besar. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
48	“Meta”				✓				Kata <i>meta</i> adalah strategi yang dimainkan untuk mengalahkan musuh. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
49	“Sikat”	✓							Kata sikat adalah hajar. Ini

								termasuk fungsi bahasa instrumental sebab mengikuti apa yang dikatakan.
50	"Download"				✓			Kata <i>download</i> adalah mengunduh data. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama.
51	"Nyampah"					✓		Kata nyampah adalah mengambil atau mencuri kill. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
52	"geprek"				✓			Kata gerprek adalah menjepit atau menghimpit. Ini termasuk fungsi bahasa representasional sebab untuk menyampaikan sebuah informasi
53	"Legendary"					✓		Kata <i>legendary</i> adalah membunuh secara beruntuk sehingga delapan kali. Ini termasuk fungsi bahasa personal

								sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
54	“Bot”						✓	Kata <i>bot</i> adalah karakter yang dimainkan oleh operator game itu sendiri. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
55	“ngumpua”				✓			Kata ngumpua adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu ngumpul. Ini termasuk fungsi bahasa representasional sebab untuk menyampaikan sebuah informasi.
56	“bacot”					✓		Bacot adalah bahasa gaul yang diplesetkan dari kata banyak mulut. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
57	“Tas tas”					✓		Kata tas tas adalah ejekan pemain kepada musuh dalam permainan. Ini

								termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
58	“Victory”					✓		Kata <i>victory</i> adalah sebuah kemenangan dalam permainan. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
59	“Defeat”					✓		Kata <i>defeat</i> adalah sebuah kekalahan dalam permainan. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiasi perasaan emosi atau pribadi.
60	“Asassin”						✓	Kata <i>assasin</i> adalah karakter game yang bertugas untuk membunuh dan menculik karakter game lawan secara cepat. Ini termasuk fungsi bahasa imajinatif sebab sistem atau ide-ide yang imajinatif.
61	“Cakak “					✓		Kata cakak adalah kata yang berasal dari Minangkabau

								yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu bertarung. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiaikan perasaan emosi atau pribadi.
62	“Koncek”				✓			Kata koncek adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu katak. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiaikan perasaan emosi atau pribadi.
63	“ <i>Gold lane</i> ”			✓				Kata <i>gold lane</i> adalah salah satu lane yang bisa terletak dia atas atau di bawah pada peta dalam permainan. Ini termasuk fungsi bahasa representasional sebab untuk menyampaikan sebuah informasi.
64	“Lambek”				✓			Kata lambek adalah kata yang berasal dari minangkabau yang di artikan dalam bahasa Indoneisa yaitu

								lambat. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama
65	“Bala”				✓			Kata bala adalah kata yang berasal dari Minangkabau yng di artikan ke bahasa Indonesia sial. Ini termasuk fungsi bahasa personal sebab mengapresiaikan perasaan emosi atau pribadi.
66	“Dipacik “				✓			Kata dipacik adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu di pegang. Ini termasuk fungsi bahasa interaksional sebab terjadinya komunikasi sosial antar sesama
67	“Kapten”			✓				Kata kapten adalah memimpin sebuah permainan. Ini termasuk fungsi bahasa representasional sebab untuk menyampaikan

									sebuah informasi.
	Jumlah	4	0	4	15	26	0	18	

Keterangan:

In : Instrumental

Reg : Regulasi

Rep : Representasional

Int : Interaksional

Per : Personal

Heu : Heuristik

Ima : Imajinatif

Lampiran 3

Glosarium Kata *Game Online Mobile Legend* di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman

No	kata	Arti kata
1	“Mabar”	Kata Mabar merupakan singkatan dari main bareng.
2	“Roam”	Kata <i>Roam</i> merupakan teknik jalur untuk memberikan dukungan tim dan respons cepat terhadap perubahan situasi lapangan.
3	“Sekarat”	Kata Sekarat adalah mendekati kematian atau keterbatasan.
4	“ <i>Mid Lane</i> ”	Kata <i>midlane</i> adalah sebuah lane dalam pertandingan karena berada pada posisi tengah-tengah map.
5	“ <i>First blood</i> ”	Kata <i>first blood</i> adalah mendapatkan kill pertama dalam permainan.
6	“Engak”	Kata <i>engak</i> adalah kata yang berasal dari minang jika di artikan ke bahasa Indonesia yaitu bodoh.
7	“ <i>Minion</i> ”	Kata <i>minion</i> adalah unit yang dikendali oleh permainan itu mereka muncul secara berkala dari markas masing-masing dan menyerang musuh lawan apapun yang akan menghalangi mereka.
8	“ <i>Ulti</i> ”	Kata <i>ulti</i> adalah jurus utama sebuah karakter game yang biasanya digunakan dalam bertarung untuk menghabisi lawan.
9	“ <i>stun</i> ”	Kata <i>stun</i> adalah efek yang mencegah karakter game tidak bisa bergerak selama 1-2 detik.
10	“ <i>Enemy</i> ”	Kata <i>enemy</i> adalah musuh dalam permainan itu.
11	“Cooldown”	Kata <i>cooldown</i> adalah waktu jeda dalam menggunakan skill atau item di dalam game.
12	“Taik”	Kata taik adalah kata yang berasal dari kata minang yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu kotoran yang berasal dari anus.
13	“Lawan”	Kata lawan adalah sebagai penantang.
14	“ <i>Mana</i> ”	Kata <i>mana</i> adalah indikator untuk penggunaan skill jika tidak ada <i>mana</i> skill tidak bisa dilakukan.
15	“ <i>kill</i> ”	Kata <i>kill</i> adalah membunuh.
16	“ <i>Recall</i> ”	Kata <i>recall</i> adalah fitur dalam <i>game mobile legend</i> yang memungkinkan pemainnya untuk kembali ke base masing-masing untuk mengisi darah.
17	“Anjay”	Kata anjay adalah bahasa gaul yang di plesetkan dari kata sebenarnya yaitu anjing.
18	“Bahe”	Kata bahe adalah kata yang berasal dari kata minang yang di artikan ke bahasa Indonesia adalah lempar.
19	“ <i>Flicker</i> ”	Kata <i>flicker</i> adalah memindah kan karakter game


		sesuai arah yang ditentukan.
20	“Turtle”	Kata <i>turtle</i> adalah monster dalam permainan <i>mobile legend</i> jika di bunuh akan menambah buff khusus dan gold tambahan serta berpengaruh kepada rekan satu tim.
21	“Mancilok”	Kata mancilok adalah kata yang berasal dari minang yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu maling.
22	“Retri”	Kata <i>retri</i> adalah istilah yang digunakan dalam komunitas <i>mobile legend</i> sebab item yang wajib diambil dari sebagian karakter game.
23	“Klomang”	Kata klomang adalah monster yang dibunuh untuk mendapatkan buff yang cukup singkat tapi sangat berguna.
24	“Mage”	Kata <i>mage</i> adalah karakter game memiliki magic power tinggi dan skill power dengan menggunakan magic damage dengan skillnya.
25	“Gas”	Kata gas adalah bukan berarti ini sebuah uap udara tetapi di ambil dari bahasa gaul yaitu gaspol yang artinya mari pergi atau ayo.
26	“Push”	Kata <i>push</i> adalah mendorong .
27	“Turret”	Kata <i>turret</i> adalah bangunan utama di medan perang yang menyerang unit musuh dari jarak jauh.
28	“Tank”	Kata tank adalah posisi dalam tim yang bertugas pertama dalam melakukan serangan.
29	“Pakak”	Kata pakak adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu tulis.
30	“Kuruang ”	Kata kuruang adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia tutup .
31	“Lord”	Kata <i>lord</i> adalah objektif utama dalam <i>mobile legend</i> untuk membantu serangan kepada lawan.
32	“Ondeh”	Kata ondeh adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah ya ampun.
33	“Anjing “	Kata anjing adalah hewan. Ini termasuk pada register selinkung terbuka sebab terjadinya kekesalan oleh penutur
34	“War”	Kata <i>war</i> adalah saling bertempur untuk memenangkan permainan.
35	“Sakik”	Kata sakik adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa indonesia yaitu gila.
36	“Bunuah”	Kata bunuah adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia adalah bunuh.
37	“Tabidiak”	Kata tabidiak adalah kata yang berasal dari minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia

		yaitu membidik.
38	“Baruak”	Kata baruak adalah kata yang berasal dari minangkabau yaitu monyet.
39	“Buff”	Kata <i>buff</i> adalah status tambahan yang dimiliki karakter yang mampu membawa kemenangan dan perbedaan.
40	“Double kill”	Kata <i>double kill</i> adalah berhasil membunuh dua karakter Game secara beruntun.
41	“Triple kill”	Kata <i>triple kill</i> adalah membunuh tiga karakter game secara beruntun.
42	“Maniac”	Kata <i>maniac</i> adalah membunuh 4 karakter game secara beruntun .
43	“Savage”	Kata <i>savage</i> adalah membunuh 5 karakter game secara beruntun.
44	“Mvp”	Kata <i>mvp</i> adalah pemain yang memiliki statistik terbaik dalam sebuah permainan.
45	“Assist”	Kata <i>assist</i> adalah momen ketika berpartisipasi saat rekan satu tim membunuh.
46	“Tanang”	Kata tanang adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu tenang.
47	“Marksman”	Kata <i>marksman</i> adalah karakter game yang bertugas menjadi pendukung karena dapat menimbulkan kerusakan yang sangat besar.
48	“Meta”	Kata <i>meta</i> adalah strategi yang dimainkan untuk mengalahkan musuh.
49	“Sikat”	Kata sikat adalah hajar.
50	“Download”	Kata <i>download</i> adalah mengunduh data
51	“Nyampah”	Kata nyampah adalah mengambil atau mencuri kill.
52	“geprek”	Kata gerprek adalah menjepit atau menghimpit
53	“Legendary”	Kata <i>legendary</i> adalah membunuh secara beruntun sehingga delapan kali.
54	“Bot”	Kata <i>bot</i> adalah karakter yang dimainkan oleh operator game itu sendiri.
55	“ngumpua”	Kata ngumpua adalah kata yang berasal dari minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu ngumpul.
56	“bacot”	Bacot adalah bahasa gaul yang diplesetkan dari kata banyak mulut
57	“Tas tas”	Kata tas tas adalah ejekan pemain kepada musuh dalam permainan.
58	“Victory”	Kata <i>victory</i> adalah sebuah kemenangan dalam permainan.
59	“Defeat”	Kata <i>defeat</i> adalah sebuah kekalahan dalam permainan.
60	“Assassin”	Kata <i>assassin</i> adalah karakter game yang bertugas untuk membunuh dan menculik karakter game lawan secara cepat.

61	“Cakak “	Kata cakak adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu bertarung.
62	“Koncek”	Kata koncek adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang diartikan ke bahasa Indonesia yaitu katak.
63	“ <i>Gold lane</i> ’	Kata <i>gold lane</i> adalah salah satu lane yang bisa terletak dia atas atau di bawah pada peta dalam permainan
64	“Lambek”	Kata lambek adalah kata yang berasal dari minangkabau yang di artikan dalam bahasa Indoneisa yaitu lambat
65	“Bala”	Kata bala adalah kata yang berasal dari Minangkabau yng di artikan ke bahasa Indonesia yaitu sial.
66	“Dipacik “	Kata dipacik adalah kata yang berasal dari Minangkabau yang di artikan ke bahasa Indonesia yaitu di pegang.
67	“Kapten”	Kata kapten adalah memimpin sebuah permainan.

Lampiran 4

Surat Penelitian


UNIVERSITAS BUNG HATTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nomor : 360/Pend-03/VII/2024
Lamp. : -
Hal : **Pemohonan Izin Penelitian**

26 Juli 2024

Yth. Sdr. Wali Nagari Padang Bintungan
Jl. Sekh Burhannuddin, Padang Bintungan, Kec. Nan Sabaris
Kabupaten Padang Pariaman


Dengan hormat,

Bersama surat ini disampaikan kepada Saudara bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta berikut ini :

Nama	: M Nizam Jamil
NPM	: 2010013111014
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Judul Penelitian	: Register Bahasa Game Online Mobile Legend di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman

Memerlukan penelitian di Korong Lantak Mingkudu, untuk pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi. Lama penelitian/pengumpulan data tersebut dilakukan selama 1 Minggu, Mulai dari tanggal 26 Juli 2024 sampai tanggal 1 Agustus 2024 oleh karena itu, kami mohon kepada Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikianlah surat ini disampaikan kepada Saudara. Atas perhatian dan kerja sama Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalam dan hormat
Wakil Dekan,

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

Tembusan :
Yth. Ketua Prodi PINDO Universitas Bung Hatta

Kampus Proklamator I : Jl. Sumatera Ulak Karang Padang, 25133, Telp. (0751) 7051678-7052096, Fax. (0751) 7055475
Kampus Proklamator II : Jl. Bagindo Aziz Chan By Pass Aie Pacah Padang, Telp. (0751) 463250
Kampus Proklamator III : Jl. Gajah Mada No.19, Olo Nanggalo, Padang 25143, Telp. (0751) 7054257, Fax. (0751) 7051341
E-mail : sekretariat.rektor@bunghatta.ac.id, rektorat@bunghatta.ac.id, humas@bunghatta.ac.id

www.bunghatta.ac.id

Lampiran 5

Dokumentasi



Dokumentasi : kumpulan remaja korong lantak mingkudu dalam menggunakan *game online mobile legend* dan wawancara dengan orang tua mengenai kata dalam *game online mobile legend*