

SKRIPSI

**BAHASA SLANG DALAM KOMUNITAS ROLEPLAY INDONESIA DI
MEDIA SOSIAL TELEGRAM: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**



OLEH

AYU SETIAWATI

NIM. 121811133052

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022



SKRIPSI

**BAHASA SLANG DALAM KOMUNITAS ROLEPLAY INDONESIA DI
MEDIA SOSIAL TELEGRAM: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**



OLEH

AYU SETIAWATI

NIM. 121811133052

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

**BAHASA SLANG DALAM KOMUNITAS ROLEPLAY INDONESIA DI
MEDIA SOSIAL TELEGRAM: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**

SKRIPSI

OLEH

AYU SETIAWATI

NIM. 121811133052

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

LEMBAR PRASYARAT

**BAHASA SLANG DALAM KOMUNITAS ROLEPLAY INDONESIA DI
MEDIA SOSIAL TELEGRAM: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Departemen/Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Airlangga**

Oleh

AYU SETIAWATI

NIM. 121811133052

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini adalah karya tulis saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Airlangga maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni hasil gagasan, penelitian, dan tulisan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Karya tulis ini bukan karya jiplakan, dan di dalamnya tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Surabaya, 13 Mei 2022

Yang membuat pernyataan



Ayu Setiawati

NIM 121811133052

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

Tanggal 4 April 2022

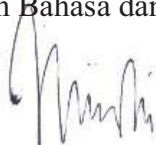
Oleh

Pembimbing Skripsi



Dr. Sri Wiryanti Budi Utami, Dra., M.Si.
NIP. 195805201986012001

Mengetahui,
Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia



Dra. Hj. Adi Setijowati, M.Hum.
NIP. 196001131985032002

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2022

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Bahasa Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial
Telegram: Kajian Sociolinguistik
Nama : Ayu Setiawati
NIM : 121811133052
Departemen : Bahasa dan Sastra Indonesia
Telah disetujui untuk diajukan pada tanggal 28 bulan April tahun 2022 oleh:

Pembimbing Skripsi



Dr. Sri Wiryanti Budi Utami, Dra., M.Si.
NIP. 195805201986012001

dan telah berhasil dipertahankan di Surabaya pada tanggal 28 bulan April tahun 2022 di hadapan Dewan Penguji:

Ketua/Penguji 1



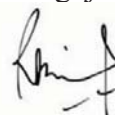
Dr. Drs. Edy Jauhari, M. Hum
NIP. 196310011992031001

Penguji 2



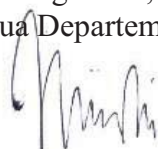
Dr. Sri Wiryanti Budi Utami, Dra., M.Si.
NIP. 195805201986012001

Penguji 3



Ratih Kirana S. P., S.Hum., M.Si.
NIP. 198211292005012002

Mengetahui,
Ketua Departemen



Dra. Hj. Adi Setijowati, M.Hum.
NIP. 196001131985032002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk bapak dan mamah, nenek, semua orang yang telah mendukung dan mendoakan, dan diri saya sendiri.

HALAMAN MOTTO

“Yang lebih berharga dari kekayaan adalah pengetahuan; yang lebih berharga dari pengetahuan adalah rasa ingin tahu; dan yang paling berharga dari semuanya adalah bintang-bintang di atas kita.” (Priest - 殘次品)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian yang berjudul “*Bahasa Slang dalam Komunitas Roleplay Indonesia di Media Sosial Telegram: Kajian Sociolinguistik*” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora program studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga.

Dalam penyusunan penelitian ini, tentu tidak luput dari berbagai kendala. Namun, kendala-kendala tersebut dapat teratasi berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada:

1. Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga.
2. Dra. Hj. Adi Setijowati, M.Hum., selaku Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Airlangga.
3. Dr. Sri Wiryanti Budi Utami, Dra., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Kepada seluruh jajaran dosen dan staff Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga.
5. Kepada seluruh staff Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi.
6. Kepada orang tua penulis, Junaedi dan Sumarni yang selalu mendoakan, mendidik dan memberikan dukungan moril hingga materil kepada penulis.

Selanjutnya, nenek penulis, Satinah yang juga menjadi penyemangat selama proses penyusunan skripsi.

7. Kepada Ibu kandung penulis, Ena yang selalu memberikan doa-doanya kepada penulis.
8. Kepada Mely, Nana, Ari, Nabila, dan Retnosari, selaku kakak-kakak terbaik yang selalu menemani dan memberikan dukungan kepada penulis.
9. Kepada seluruh keluarga di Grup Roleplay Waroeng yang menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Umu, Mustika, Ratna, selaku teman satu angkatan sekaligus kawan seperjuangan yang telah memberikan penghiburan, dukungan dan bantuan kepada penulis.
11. Seluruh pihak lain yang telah membantu penulis dan menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca demi perkembangan penelitian selanjutnya di masa mendatang.

Surabaya, 4 April 2022



Ayu Setiawati

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	ii
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PRASYARAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5

1.5 Operasional Konsep	5
1.5.1 Bahasa Slang	6
1.5.2 Komunitas Roleplay	6
1.5.3 Telegram	7
1.5.4 Sociolinguistik.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Bahasa Slang	9
2.1.2 Jenis Kata	11
2.1.3 Perubahan Struktur Fonologi Slang	14
2.1.4 Proses Pembentukan Slang Secara Morfologi	15
2.1.5 Tujuan Penggunaan Slang.....	17
2.1.6 Roleplay	17
2.2.7 Sociolinguistik.....	18
2.2 Tinjauan Pustaka	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Sumber Data.....	23

3.3 Data	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	25
3.6 Teknik Penyajian Hasil Analisis Data.....	27
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Analisis Data	28
4.1.1 Jenis Kata Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram	28
4.1.2 Proses Pembentukan Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram.....	28
4.1.3 Tujuan Penggunaan Slang dalam Komunitas Roleplay	29
4.2 Pembahasan.....	32
4.2.1 Jenis Kata Slang dalam Komunitas Roleplay di Sosial Media Telegram	32
4.2.2 Proses Pembentukan Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram.....	39
4.2.3 Tujuan Penggunaan Slang dalam Komunitas Roleplay	71
BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Simpulan	97

5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jenis Kata Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram .	29
Tabel 4. 2 Proses Pembentukan Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram	30
Tabel 4. 3 Tujuan Penggunaan Slang dalam Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram	31

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada bahasa slang yang digunakan dalam komunitas roleplay Indonesia di media sosial telegram. Bahasa-bahasa slang dalam komunitas roleplay dibentuk melalui berbagai proses, baik itu perubahan struktur fonologi maupun proses morfologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis kata yang ada dalam bahasa slang komunitas roleplay yang juga dijelaskan mengenai proses pembentukan katanya, beserta tujuan penggunaan masing-masing kata slang. Jenis kata slang dalam penelitian ini meliputi kata kerja, kata benda, kata sifat, dan kata seru. Proses pembentukannya yang melalui perubahan struktur fonologi terdiri dari pembalikan tata bunyi, pembalikan suku kata, penghilangan suku kata pertama, penggantian vokal, penggantian konsonan. Sedangkan pembentukan kata slang dengan proses morfologi melalui abreviasi yang hasilnya berupa singkatan, akronim, dan penggalan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskripsi kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak libat cakap dan catat pada grup komunitas roleplay di media sosial telegram. Hasil analisis penelitian ini adalah ditemukan jenis kata kerja dan kata benda lebih banyak daripada kata sifat dan kata seru dalam bahasa slang komunitas roleplay. Sementara pada proses pembentukannya, banyak kata yang mengalami proses pembentukan melalui proses morfologi dibandingkan dengan perubahan struktur fonologi. Sedangkan tujuan penggunaan kata slang dalam komunitas roleplay lebih banyak digunakan dengan tujuan agar berbeda dari yang lain dan terlihat kekinian.

Kata kunci: *bahasa slang, komunitas roleplay, sociolinguistik*

ABSTRACT

This study focuses on the slang used in the Indonesian roleplay community in social media telegram. Slang in the roleplay community are formed through various processes, both changes in phonological structures and morphological processes. This study aims to describe the types of words that exist in the roleplay community slang which is also explained about the word formation process, along with the purpose of using each slang word. The types of slang words in this study include verbs, nouns, adjectives, and interjections. The formation process through changes in the phonological structure consists of word reversal, syllable reversal, first syllable removal, vowel replacement, consonant replacement. While the formation of slang words with a morphological process through abbreviations which results in the form of abbreviations, acronyms, and fragments. The research method used is a qualitative description method, while the data collection technique uses a conversational engagement and note-taking technique in the roleplay community group on telegram. The result of the analysis of this research is that there are more types of verbs and nouns than adjectives and interjections in the slang of the roleplay community. While in the process of formation, many words undergo a process of formation through a morphological process compared to changes in the phonological structure. Meanwhile, the purpose of using slang words in the roleplay community is more widely used with the aim of being different from the others and looking up-to-date.

Keywords: *Slang, roleplay community, sociolinguistics*