

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa slang adalah bahasa yang biasa digunakan sehari-hari oleh kalangan atau komunitas tertentu dengan cara membentuk kata-kata baru tanpa mengikuti kaidah-kaidah bahasa. Menurut Pei dan Gaynor (dalam Alwasilah 1985: 57), Slang adalah bentuk bahasa yang umum digunakan, dibuat dengan adaptasi populer dan perluasan makna kata-kata yang ada dan dengan menyusun kata-kata baru tanpa memperhatikan standar skolastik dan aturan linguistik dalam pembentukan kata-kata; umumnya terbatas pada kelompok sosial tertentu atau kelompok umur. Biasanya, bahasa slang sering digunakan oleh mereka yang termasuk dalam generasi Millennial. Menurut Yuswohady dalam artikel Millennial Trends (2016) generasi Millennial (*Millennial Generation*) adalah generasi yang lahir dalam rentang waktu awal tahun 1980 hingga tahun 2000. Generasi Millennial merupakan sebutan untuk generasi anak muda dimana hampir dalam semua hal anak mudalah yang lebih kompeten, apalagi dalam pergaulan sosial. Anak muda memiliki gaya bahasa mereka sendiri yang biasa digunakan sehari-hari sehingga bisa memengaruhi lingkungan sosial disekitar mereka. Salah satu gaya bahasa yang digunakan oleh generasi milenial adalah slang.

Selain gaya bahasa yang dimiliki, generasi milenial juga memiliki tren sendiri yang salah satunya adalah *roleplay*. Orang-orang tua masa kini mungkin tidak tahu tentang *roleplay* ini, tetapi anak zaman sekarang atau millennial pasti tahu dan tidak

sedikit yang bermain peran atau *role playing*. *Role Playing* disebut juga sosio drama, memiliki pengertian yaitu bermain peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam penerapannya dilakukan dengan cara menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu. Awal mulanya, *role playing* merupakan salah satu metode dalam proses belajar mengajar. Para siswa diajak untuk memerankan tokoh atau karakter dalam setiap tema permainannya. Karakter dalam bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita. Suatu karakter dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Penggambaran kualitas perwujudannya melibatkan konsep pembentuk kepribadian/ perwatakan (arketipe), peristiwa (narasi), ruang dan waktu (simulakrum).

Seiring dengan perkembangan zaman, budaya luar antara lain budaya Jepang, Korea, Cina, Inggris, dan negara-negara lain mulai masuk dan mempengaruhi masyarakat Indonesia. Penyebaran budaya luar dipercepat dengan adanya sosial media. Di dunia virtual inilah, banyak dari penggemar KPOP, anime, tokoh terkenal, atau fiksi lain yang membuat akun-akun *roleplay*. Akun ini digunakan untuk *me-roleplay* tokoh yang mereka sukai. Berbeda dengan tujuan *roleplay* yang digunakan sebagai metode pembelajaran, *roleplay* yang dilakukan di kalangan *fans* lebih mengarah pada promosi tokoh yang mereka perankan atau hanya sekadar untuk menunjukkan antusiasme mereka terhadap tokoh tersebut.

Dengan banyaknya orang-orang yang melakukan *roleplay*, maka terbentuklah komunitas *roleplayer*. Komunitas yang dipilih dalam penelitian ini adalah komunitas yang berada di media sosial telegram dikarenakan semakin banyak masyarakat Indonesia yang mulai menggunakan media sosial ini, termasuk para pemain *roleplay*. Kelebihan telegram dibandingkan media sosial lainnya adalah terdapatnya ‘Channel’ yang lebih memudahkan para admin grup untuk menyebarkan informasi seputar *roleplay* mereka tanpa takut akan tertimbun oleh pesan obrolan anggota komunitasnya. Sementara itu, di kalangan *roleplayer*, tempat para *roleplayer* bermain biasa disebut “dunia RP”. Dari istilah *roleplay* yang menjadi ‘RP’, sudah dapat diambil sebagai contoh bahwa komunitas *roleplayer* memiliki bahasa slang tertentu untuk berkomunikasi di antara mereka. Bahasa-bahasa slang yang ada dalam komunitas *roleplayer* ini terdiri dari penggunaan interjeksi, kata-kata yang telah melalui perubahan struktur fonologis atau proses morfologis, dan beberapa kata slang yang tidak mengalami proses pembentukan atau penggunaan kata alami diberi arti baru. Kata slang dalam komunitas *roleplay* terdiri dari jenis kata kerja, kata benda, kata sifat, dan kata seru. Bahasa slang dalam komunitas ini juga terus berkembang, *roleplayer* sekitar tahun 2014 hingga 2018 menyatakan bahwa semakin sulit untuk memahami bahasa slang yang ada di dalam komunitas *roleplay* sekarang ini dikarenakan anggota dalam komunitas yang semakin kreatif membentuk kata-kata baru melalui berbagai proses.

Oleh karena itu, kajian mengenai Variasi Bahasa Slang dalam Komunitas *Roleplay* Indonesia di Media Sosial Telegram penting untuk dilakukan karena yang pertama, belum banyak penelitian yang mengkaji tentang bahasa slang dalam

komunitas *roleplay*. Kedua, belum banyak yang mengetahui dunia *roleplay* yang biasanya digeluti oleh para remaja tanpa sepengetahuan orang tua mereka. Ketiga, bahasa-bahasa slang yang ada di dunia *roleplay* cukup menarik untuk dikaji berdasarkan kajian sosiolinguistik.

Berdasarkan latar belakang diatas, diperlukan suatu rumusan masalah agar lebih mudah dalam menuliskan hasil penelitian dan pembahasannya. Adapun pembahasan yang akan menjawab dalam permasalahan penelitian ini sebagai berikut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan menjawab masalah-masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana jenis kata slang yang terdapat dalam komunitas roleplay di media sosial telegram?
2. Bagaimana proses pembentukan kata slang yang terdapat dalam komunitas roleplay di media sosial telegram?
3. Apa tujuan penggunaan bahasa slang yang terdapat dalam komunitas roleplay di media sosial telegram?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan jenis kata slang yang terdapat dalam komunitas roleplay di media sosial telegram.

2. Mendeskripsikan proses pembentukan kata slang yang terdapat dalam komunitas roleplay di media sosial telegram.
3. Mendeskripsikan tujuan penggunaan bahasa slang yang terdapat dalam komunitas roleplay di media sosial telegram.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua macam manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan serta referensi baru bagi pengembangan kebahasaan di Indonesia, khususnya bahasa slang yang biasa digunakan oleh anak-anak remaja dalam komunitas. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi mengenai perkembangan kebahasaan yang menyangkut bidang fonologis dan morfologis. Pemetaan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi perkembangan kebahasaan yang berhubungan dengan media sosial. Sedangkan manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu upaya untuk mengetahui variasi bahasa slang yang terdapat dalam komunitas roleplay Indonesia di media sosial telegram. Penelitian ini berusaha memperlihatkan keunikan variasi bahasa slang untuk menyadarkan masyarakat betapa luasnya pemikiran anak-anak remaja di luar sana yang membentuk banyak bahasa-bahasa slang.

1.5 Operasional Konsep

Operasional konsep merupakan bagian yang berisi keterangan mengenai istilah-istilah umum yang terkandung di dalam judul. Istilah tersebut untuk memperjelas konsep dalam penelitian agar sesuai dengan persepsi dan fokus yang

diharapkan oleh peneliti. Adapun konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Bahasa Slang

Bahasa slang dalam komunitas *roleplay* yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa-bahasa yang telah mengalami perubahan struktur fonologi dan proses morfologi dilihat dari katanya. Jenis kata slang yang terdapat dalam komunitas *roleplay* dicirikan oleh kata kerja, kata benda, kata sifat yang mengalami perubahan struktur fonologi dan proses morfologi khususnya abreviasi, serta penggunaan kata seru atau interjeksi.

1.5.2 Komunitas Roleplay

Komunitas *Roleplay* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang-orang Indonesia, terutama para remaja atau anak muda yang dalam memainkan peran atau tokoh yang mereka sukai cenderung menggunakan bahasa-bahasa slang dengan bentuk-bentuk pembalikan tata bunyi, akronim, singkatan, penggalan dan interjeksi dalam percakapannya.

Komunitas ini terbentuk dengan diawali oleh orang-orang yang memiliki kesukaan terhadap karakter fiksi atau tokoh-tokoh terkenal seperti artis luar negeri, *boyband* atau *girlband*. Selanjutnya, mereka akan menunjukkan kesukaan mereka dengan cara bermain peran sebagai tokoh yang disukai tersebut. Dalam bermain peran, mereka juga harus berinteraksi dengan tokoh lainnya untuk mendukung permainan mereka. Oleh karena itu, mereka yang memiliki hobi yang sama akan membentuk sebuah komunitas yang biasanya dibentuk secara *online* di dalam grup media sosial,

salah satunya adalah para komunitas *roleplay* yang memilih untuk bermain peran di telegram. Komunitas ini biasanya tidak memiliki batasan, baik laki-laki dan perempuan juga bisa bergabung ke dalamnya. Anak-anak sekolah tingkat SD sampai orang dewasa pun masih bisa dijumpai di dalam grup.

1.5.3 Telegram

Telegram yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu media sosial yang dirujuk oleh peneliti untuk mengadakan penelitiannya. Banyak komunitas *roleplay* yang menggunakan media sosial telegram untuk membentuk komunitasnya sehingga ditemukan banyak slang di sana, ciri khas mereka biasanya menggunakan jenis *font* yang estetik untuk mengirimkan pesan atau menggunakan simbol-simbol tertentu dalam berinteraksi, serta bahasa-bahasa slang yang digunakan juga unik.

1.5.4 Sociolinguistik

Sociolinguistik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ilmu yang mengkaji tentang hubungan antara bahasa dan masyarakat penuturnya. Khususnya membahas tentang variasi bahasa slang yang digunakan oleh anggota komunitas *roleplay* dalam sebuah komunikasi yang terjadi secara alami.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian hasil penelitian ini dibagi menjadi lima bab. Pembagian bab masing-masing sebagai berikut.

Bab I adalah pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (manfaat teoritis dan manfaat praktis), operasional konsep, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian pustaka yang terdiri dari tinjauan pustaka dan landasan teori.

Bab III adalah metodologi penelitian. Isi dalam bab ini meliputi metode penelitian, sumber data dan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik penyajian data.

Bab IV adalah pembahasan. Bab ini berisi isi atau hasil dari penelitian dengan objek komunitas roleplay.

Bab V adalah penutup yang di dalamnya berisi simpulan dari seluruh hasil penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.