

## **Penggunaan Register Bahasa pada *Game Mobile Legends Bang Bang***

**Arfi Khairul Mujahid, Eva Adriana Indrariansi, Raden Yusuf Sidiq Budiawan**

Universitas PGRI Semarang

[mujahidkhairularfii27@gmail.com](mailto:mujahidkhairularfii27@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk dan makna serta fungsi register bahasa dalam *game Mobile Legends Bang Bang*. Jenis metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik rekam dan teknik cakap semuka dan disajikan dalam bentuk metode penyajian informal. Berdasarkan hasil analisis terdapat 36 data yang ditemukan dan dianalisis berdasarkan klasifikasi bentuk dan makna register serta fungsi register pada *game online Mobile Legends Bang Bang*. Bentuk dan makna register terdiri dari bentuk dan makna register selingkung terbuka dan bentuk dan makna register selingkung tertutup. Fungsi register terdiri dari fungsi informasi, memudahkan komunikasi, kerahasiaan, meningkatkan gengsi, dan memaksimalkan komunikasi.

Kata kunci: *game, mobile legends bang bang, register, selingkung*

### **Abstract**

*The purpose of this study is to describe the form and meaning and function of the language register in the Mobile Legends Bang Bang game. This type of study is descriptive qualitative. The collection method used in this research are recording techniques and face-to-face conversation techniques and presented in the form of an informal presentation. Based on the analysis there are 36 data found and analyzed based on register classification and meaning and register function in the online game Mobile Legends Bang Bang. Form and meaning of register consists of and the meaning of open envelope registers and forms and meaning of registering a closed loop. The register function consists of information function, facilitating communication, confidentiality, increasing prestige, and maximizing communication.*

*Keywords: game, mobile legends bang bang, register, environment*

## Pendahuluan

Pada masa perkembangan zaman saat ini, bahasa dan teknologi memiliki peran penting. Bahasa berperan untuk berkomunikasi, sedangkan teknologi berperan untuk memberikan sistem informasi dan manajemen serta memudahkan untuk menerapkan metodologi pembelajaran. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia. Menurut Richard dan Rodgers (dalam Saleh, 2017:4), bahasa digunakan untuk melakukan komunikasi dan melakukan berbagai macam kegiatan sosial oleh setiap orang. Adanya bahasa, manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi. Komunikasi bahasa berperan secara efektif untuk kepentingan interaksi sosial. Sementara itu, dalam berkomunikasi perlu adanya faktor yang mempengaruhi bahasa. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah perkembangan teknologi terhadap bahasa. Teknologi berperan penting dalam kemampuan dan perubahan bahasa yang terjadi. Hal ini dapat diperhatikan dari berbagai manajemen informasi seperti Kamus Bahasa Indonesia (KBI) yang sudah dipergunakan dalam teknologi berupa aplikasi, buku-buku digital yang memanfaatkan teknologi. Selain itu bahasa memiliki beberapa variasi. Salah satu jenis variasi bahasa adalah register bahasa.

Register mempunyai bidang penggunaan tertentu yang meliputi gaya bahasa, media penggunaan bahasa, dan bidang bahasa lain yang berhubungan dengan suatu pekerjaan atau profesi tertentu. Menurut Holmes (dalam Saleh, 2017:54), register merupakan bahasa yang digunakan oleh suatu kelompok dalam situasi dan kondisi tertentu yang berhubungan dengan suatu pekerjaan. Dalam hal ini, register memiliki kosa kata khusus yang dihubungkan dalam suatu komunitas atau kelompok berdasarkan bidangnya. Misalnya, register bahasa pada sebuah *game*. Setiap *game* memiliki banyak sekali istilah yang menyebabkan munculnya register bahasa.

Pada penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah diantaranya adalah (1) Bagaimana bentuk dan makna register bahasa dalam *game Mobile Legends Bang Bang?* dan (2) Bagaimana fungsi register bahasa dalam *game Mobile Legends Bang Bang?*. Dalam berbagai kasus penggunaan register bahasa, salah satu contoh pengantar bahasa terhadap media yang dipakai adalah bahasa pada *game online*. Pada ranah *game online* inilah register bahasa sangat berpengaruh dan juga banyak penggunaan register bahasa di dalamnya dengan maksud dan tujuan tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan Malabar (2015:40), register dikaitkan dengan pemakaian bahasa dengan situasi tertentu dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pengertian tersebut, dalam *game online* terdapat register yang merupakan sebuah ragam bahasa yang digunakan dengan maksud tertentu.

Salah satu contoh *game online* populer yang memiliki register bahasa adalah *game Mobile Legends Bang Bang*. *Game* ini merupakan sebuah permainan *moba* yang dikembangkan oleh produk *ios* maupun *android*. Bahkan *game* ini menjadi salah satu *game* yang dipilih dan dijadikan sebagai bagian dari kompetisi *game* atau disebut dengan *Esport*. Selain itu, terdapat 2 tim *Esport* di Indonesia yang berpartisipasi dalam *game Mobile Legends* dan mengharumkan nama Indonesia. Kedua tim tersebut pernah meraih juara dalam kompetisi *Esport*, sehingga patut memperoleh apresiasi dari masyarakat semua kalangan yang mengerti *game* ini. Selain itu, *game* ini dikategorikan sebagai *game* yang mahal, tetapi memiliki banyak peminat dan banyak yang melakukan *top up game* atau isi saldo untuk membayar apapun yang ada di dalamnya. *Game* ini juga memiliki banyak sekali *event* yang ada dalamnya, sehingga banyak pula peminatnya. Beberapa *event* diantaranya bagi *skin gratis*, *skin starlight* setiap bulan yang harus memakai *diamond* ratusan namun banyak sekali peminatnya, dan masih banyak *event* lain yang diminati hampir semua kalangan usia.

Hampir semua kalangan usia memainkan *game Mobile Legends Bang Bang*. Negara Indonesia juga merupakan negara dengan pemain terbanyak yang memainkan *game*

Mobile Legends Bang Bang. Tidak hanya remaja saja yang memainkan *game* ini, melainkan dari kalangan muda sampai kalangan dewasa. *Game* ini juga sudah lama dikeluarkan dan dapat diperkirakan sudah berdiri selama lebih dari 3 tahun, sehingga muncul banyak sekali register bahasa yang terdapat di dalam *game* ini dan memiliki maksud tertentu yang tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi. Penggunaan register bahasa yang sangat beragam ini sebagai acuan bahasa suatu komunitas atau kelompok masyarakat atau sosial penutur. Register bahasa sangat berperan penting, utamanya ketika bermain *game mobile legends* ini dapat menciptakan bahasa-bahasa yang khas dan unik sebagai penanda. Penanda ini berifat fungsional atau dapat dilihat berdasarkan dari tingkat penggunaan bahasa yang dipakai dalam individu yang ada dalam *game Mobile Legends Bang Bang*. Adanya register juga dapat mempermudah setiap pemain untuk berkomunikasi secara sosial.

Kalimat “Ayo mabar, *guys!*” merupakan contoh dari register bahasa yang sering muncul dan digunakan oleh orang-orang baik komunikasi secara virtual maupun secara langsung. Mabar dapat diartikan bermain *game Mobile Legends Bang Bang* bersama teman atau orang-orang sekitar. Kata *noob*, *feeder*, dan *ngerank* juga termasuk dalam register bahasa. Kata *noob* dapat diartikan cupu, payah atau tidak bisa bermain *game* tersebut. Kata *feeder* dapat diartikan pengumpan atau orang yang selalu mati ketika menggunakan hero *game Mobile Legends Bang Bang* dalam pertandingan. Selanjutnya kata *ngerank* yang memiliki arti menaikkan peringkat dalam *game* tersebut, dan masih banyak register-register yang perlu dikaji dalam penelitian ini baik bentuk, makna maupun fungsinya. Dalam hal ini, register termasuk dalam klasifikasi variasi bahasa yang termasuk dalam studi sosiolinguistik.

Dalam studi Sosiolinguistik, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai komunikasi. Namun, bahasa juga memiliki fungsi sosial dan budaya untuk menunjukkan suatu identitas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wijana (2012:7), sosiolinguistik adalah cabang linguistik dan memiliki kedudukan bahasa yang dipakai masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan interaksi sosialnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, Sosiolinguistik berperan penting dalam pemakaian bahasa yang dilakukan oleh setiap individu dan dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, untuk dalam melakukan aktivitas, bertemu dengan seseorang atau sedang berada di keramaian yang terdapat banyak orang maka bahasa seringkali dipakai untuk berinteraksi sosial.

Berdasarkan pengertian sosiolinguistik dan bahasa di atas, maka dapat dijelaskan dalam studi Sosiolinguistik bahasa memiliki konteks sosial dan tentunya memiliki sifat-sifat bahasa yang dimiliki oleh setiap individu. Menurut Chaer (2014:11), bahasa memiliki sistem lambang berupa sebuah bunyi, bersifat arbitrer, dinamis dan produktif, beragam serta manusiawi. Bahasa memiliki sifat arbitrer artinya manasuka atau bahasa memiliki sifat kesepakatan yang dibuat oleh masyarakat. Kesepakatan-kesepakatan ini seringkali muncul dan dijadikan sebuah petimbangan dalam pengetahuan berbahasa. Adanya bahasa juga menyebabkan terjadinya berbagai macam sebuah variasi bahasa.

## **Metode**

Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan teknik rekam dan teknik cakap semuka. Menurut Sudaryanto (2015:205), teknik rekam merupakan kegiatan merekam data secara verbal maupun non verbal dengan tujuan untuk memperoleh data tanpa sepengetahuan penutur. Teknik pengumpulan data berikutnya yaitu teknik cakap semuka. Menurut Sudaryanto (2015:209), teknik cakap semuka merupakan teknik yang dilakukan untuk memperoleh data lisan dengan cara bersemuka atau tatap muka.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Hasil dari penelitian ini dapat mendeskripsikan penggunaan bentuk, makna, dan fungsi register

bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat enam tahapan yaitu: (1) Melakukan penelitian data dan mengumpulkan data dengan observasi, (2) Memberi kode pada data melalui tabel instrumen kartu data, (3) Menganalisis hasil data-data register yang telah terkumpul menggunakan metode agih untuk mengetahui bentuk register, makna register, dan fungsi register, (4) Mencetak miring data yang berupa kata register agar memudahkan pembaca dalam membaca dan memahaminya, (5) Mengklasifikasi berdasarkan bentuk register, makna register, dan fungsi register, dan (6) Mendeskripsikan semua data yang terkumpul berdasarkan bentuk register, makna register, dan fungsi register bahasa pada *game online Mobile Legends Bang Bang*. Teknik penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode informal. Menurut Sudaryanto (2015:114), metode penyajian informal merupakan metode penyajian analisisnya dengan perumusan kata-kata biasa, walaupun dengan menggunakan istilah-istilah yang bersifat teknis.

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berupa penjelasan register bahasa yang terdapat dalam *game online Mobile Legends Bang Bang*. Hasil data-data penelitian diperoleh dari media sosial diantaranya instagram, youtube dan *Game Mobile Legends Bang Bang* berupa analisis bentuk register dan makna register serta fungsi register yang ditemukan. Hasil tersebut diperoleh sebanyak 36 data. Data yang diperoleh melalui kolom komentar Instagram dan YouTube ditandai dengan *username*/nama pengguna dengan memilah data register yang muncul, data yang diperoleh dari dalam *Game Mobile Legends Bang Bang* ditandai pula dengan *username*/nama pengguna, sedangkan dalam video YouTube ditandai dengan waktu, nama *channel* dan judul *channel* dengan memilah register yang muncul. Berikut adalah data yang diperoleh.

**Tabel Register Bahasa pada *Game Mobile Legends Bang Bang***

No	Kode Data	Data	Penggunaan Data	Sumber Data
1	DM 1	<i>Defend</i>	" <i>Defend</i> aja dulu Fi."	@aditya anang
2	DM 2	<i>nerf-nya</i>	" <i>Nerf-nya</i> jelek Montoon."	@aditya anang
3	DM 3	<i>nge-lag</i>	"Gue ga <i>nge-lag</i> sama sekali padahal."	@akoensecond
4	DM 4	<i>di-up</i>	"MMRnya busuk <i>di-up</i> ."	@Babang02
5	DM 5	<i>Troll</i>	"Invite clasic, ntar kita main <i>troll!</i> "	@chika
6	DM 6	<i>nge-feed</i>	"Hadeh gue <i>nge-feed</i> ."	@dreamTzy
7	DM 7	<i>di-tbin</i>	"Hanabi mau <i>ditb-in</i> ?"	@jny02
8	DM 8	<i>Noob</i>	" <i>Noob</i> saya bang."	@kaptain kid
9	DM 9	<i>nge-report</i>	"Kasian yang <i>skill</i> dewa capek <i>nge_report</i> ."	@megaactan
10	DM 10	<i>Mukill</i>	"Mamam tu <i>mukill</i> ."	@Queen Cassiopeia
11	DM 11	<i>AFK</i>	"Ga <i>mabar</i> dulu, habis <i>AFK csnya</i> rendah."	@zaamp__
12	DM 12	<i>nge-blink</i>	"M iya <i>nge-blink</i> ."	@zaamp__
13	DM 13	<i>nge-buff</i>	"Hayabusa terus <i>nge-buff</i> !"	@zaamp__
14	DM 14	<i>nge-push</i>	"Selena <i>nge-push</i> ."	@zaamp__
15	DM 15	<i>nge-taunting</i>	"Guin jangan <i>nge-taunting</i> ."	@kangmiraeeee
16	DM 16	<i>retri indomaret</i>	" <i>Retri lo indomaret</i> ."	@kangmiraeeee

17	DI 1	<i>Mabar</i>	“Cuma bisa angela gada yang ngajak <i>mabar</i> .”	@ <i>amira.chelsi</i>
18	DI 2	<i>Relog</i>	“Dan harus <i>relog</i> .”	@ <i>dodisaptoaji</i>
19	DI 3	<i>Freeze</i>	“Montoon gak jelas <i>nge-freeze</i> terus dari tadi.”	@ <i>dodisaptoaji</i>
20	DI 4	<i>nge-frame</i>	“Ram 8 mid-end main ml <i>nge-frame</i> padahal <i>settingan</i> udah <i>low</i> .”	@ <i>jikurizaru</i>
21	DI 5	<i>Gg</i>	“Tiba-tiba ga gerak, game <i>gg</i> .”	@ <i>lutfi_f_fitradi</i>
22	DI 6	<i>nge-bug</i>	“ <i>Nge-bug</i> jalan terus.”	@ <i>raden.dimas88</i>
23	DI 7	<i>di-revamp</i>	“Sama yang pas <i>hero-hero</i> lama <i>di-revamp</i> .”	@ <i>sebastianedbertnath</i> <i>anael</i>
24	DI 8	<i>core-in</i>	“ <i>Core-in</i> Angela aku dong.”	@ <i>Tin_07</i>
25	DI 9	<i>push rank</i>	“MPL musuh <i>push rank</i> bareng!”	@ <i>Doni Dons</i>
26	DY 1	<i>nge-clear</i>	“Claynya berusaha untuk <i>nge-clear</i> minion.”	DIRAW SVN. RRQ VS BTR ID SEASON 8 l RRQ HOSHI VS BIGETRON [GAME 1]. Menit 3:13.
27	DY 2	<i>di-zoning</i>	“Keberadaan <i>turtle</i> dicicil dan <i>di-zoning</i> .”	DIRAW SVN. RRQ VS BTR ID SEASON 8 l RRQ HOSHI VS BIGETRON [GAME 1] Menit 4:50.
28	DY 3	<i>di-pick</i>	“Oh yes, Karrie <i>di-pick</i> .”	<i>esportvid</i> . RRQ Hoshi vs EVOS GAME 1 MPL Invitational Playoffs l EVOS vs RRQ ESPORTSTV. Menit 2:13.
29	DY 4	<i>farming-an</i>	“Ingin melakukan <i>farming-an</i> .”	GUNG ARI WIJAYA. LIVE FINAL EVOS VS RRQ MATCH 2 MPL ID SEASON 4 MOBILE LEGENDS INDONESIA. Menit 1:37.
30	DY 5	<i>nge-sprint</i>	“Masha itu kalau lari <i>nge-sprint</i> .”	GUNG ARI WIJAYA. LIVE FINAL EVOS VS RRQ MATCH 2 MPL ID SEASON 4 MOBILE LEGENDS INDONESIA. Menit 0:47.
31	DY 6	<i>Jungler</i>	“Ada satu <i>jungler</i> .”	<i>Hooker Hook</i> . RRQ HOSHI vs EVOS LEGENDS MPL ID SEASON 8 l GAME 1 EL CLASICO RRQ VS EVOS MPL match 1. Menit 7:11.

32	DY 7	di-pop up	“Di-pop up setelahnya.”	<i>Hooker Hook. RRQ HOSHI vs EVOS LEGENDS MPL ID SEASON 8 l GAME 1 EL CLASICO RRQ VS EVOS MPL match 1. Menit 12:37.</i>
33	DY 8	take down	“Tapi Fersic tidak berhasil untuk men-take down.”	<i>Hooker Hook. RRQ HOSHI vs EVOS LEGENDS MPL ID SEASON 8 l GAME 1 EL CLASICO RRQ VS EVOS MPL match . Menit 12:38.</i>
34	DY 9	nge-burst	“Nge-burst apapun yang ditarik insting.”	<i>IESPL_ID. EVOS STRIKES BACK! GAME 2 MLBB VS RRQ – TBOF IESPL. Menit8:07.</i>
35	DY 10	nge-lock	“Nge-lock musuh.”	<i>IESPL_ID. EVOS STRIKES BACK! GAME 2 MLBB VS RRQ – TBOF IESPL. Menit5:11.</i>
36	DY 11	nge-banned	“Nge-banned lima kali gila.”	<i>@Pras Kumar04</i>

## Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini adalah bentuk dan makna register bahasa serta fungsi register bahasa. Adapun pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Bentuk dan Makna Register

Register dapat dikategorikan dari sesuatu yang erat dan terbatas sampai sesuatu yang dapat dikatakan bebas dan terbuka. Menurut Halliday (dalam Maharani, 2014:15), bentuk register memiliki dua variasi yaitu register selingkung terbuka dan register selingkung terbatas. Pemaparan dari kedua jenis register tersebut adalah sebagai berikut.

#### a. Bentuk dan Makna Register Selingkung Terbatas

Berdasarkan analisis register terkait bentuk dan makna register selingkung terbatas diperoleh sebanyak 30 data. Berikut adalah pemaparan masing-masing dari bentuk dan makna register selingkung terbatas pada *game Mobile Legends Bang Bang*.

##### 1) “Nerf-nya jelek Montoon.” (DM 2)

Bentuk kata *nerf* dapat diartikan sebagai perubahan yang dilakukan dalam sebuah *game* terhadap beberapa objek tujuan untuk mengurangi *skill* atau kekuatan *hero* dalam *game Mobile Legends Bang Bang*.

Pada kalimat “Nerf-nya jelek Montoon.” dapat diartikan sebagai ungkapan terhadap penulis atau pemain dengan menekankan konotasi negatif. *Nerf* yang dimaksud untuk menunjukkan perubahan *skill hero* dalam *game* bahwa *hero* tersebut menjadi lebih tidak bagus atau tidak sesuai dengan keinginan pemain yang menggunakan *hero* tersebut. Kata

tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

- 2) “Gue ga nge-lag sama sekali padahal.” (DM 3)

Bentuk kata “lag” berasal dari bahasa Inggris yang artinya kelambatan. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan keterlambatan server atau lambannya suatu jaringan yang digunakan oleh pemain di dalam *game*. Jaringan yang lamban akan menyebabkan performa di dalam *game* menjadi tidak bagus dan dapat menyebabkan kekalahan dalam pertandingan.

Kalimat “Gue ga nge-lag sama sekali padahal.” berarti menyampaikan berupa penjelasan bahwa pemain tidak mendapatkan kondisi lag dalam *bermain game Mobile Legends Bang Bang*. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

- 3) “MMRnya busuk di-up.” (DM 4)

Bentuk kata “up” berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti atas. Dalam register bahasa *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan meminta *hero* diambil terlebih dahulu oleh pemain di dalam *game* tersebut.

Kalimat “MMRnya busuk di-up.” dapat diartikan sebagai ungkapan dengan konotasi negatif atau ujaran kebencian yang dilakukan oleh pemain terhadap pemain yang ada di dalam *game Mobile Legend bang bang*. Maksud dari kalimat tersebut adalah sebuah *match making rate* yang ada dalam suatu pertandingan dengan *hero* yang ditentukan. Biasanya *MMR* terdapat presentase seberapa sering pemain tersebut menggunakan *hero* yang dipilih. Dalam hal ini kalimat “MMRnya busuk di-up” menandakan *hero* yang dipilih memiliki *match* pertandingan yang rendah dan kurang bagus. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

- 4) “Invite classic, ntar kita main troll!” (DM 5)

Bentuk kata “troll” berasal dari bahasa Inggris yang artinya kumbaran tali pancing. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan sebagai pemain yang hanya bermain-main di dalam *game* dan tidak serius dalam bertanding. *Troll* sering dilakukan karena ada pemain yang kurang puas dalam *match* pertandingan seperti misalnya salah memilih *hero*.

Kalimat “invite classic ntar kita main troll.” dapat diartikan sebagai ajakan pemain untuk bermain *troll*. *Troll* yang dimaksud adalah bermain tidak sesuai dengan tujuan atau alur *match* yang diberlakukan dalam *game*. Pemain mengajak pemain lain yang ada di dalam *game* untuk bermain-main dengan tujuan membuat rusuh atau dapat pula melakukan *feed* secara disengaja dan saling merugikan. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

- 5) “Hadeh gue nge-feed.” (DM 6)

Bentuk kata “feed” merupakan kata dalam bahasa Inggris yang dapat diartikan pengumpan. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* diartikan sebagai pemain yang dengan sengaja bermain buruk sehingga merugikan teman satu tim.

Kalimat "hadah gue nge-*feed*." dapat diartikan sebagai pernyataan seorang pemain yang memberi pengakuan melakukan performa buruk. Dapat dilihat bahwa pemain sedang merasakan performa tidak bagus atau sedang tidak bisa bermain. Hal ini dapat merugikan tim karena salah satu dari pemain dalam tim melakukan kesalahan dalam *match*/pertandingan. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

6) "Hanabi mau ditb-in?" (DM 7)

Bentuk kata "*tb*" yaitu berasal dari singkatan tumbalin. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan bahwa ada *hero* yang berperan sebagai tumbal atau pancingan untuk melakukan pertarungan. Biasanya yang menjadi tumbal dalam *game* ini adalah *hero* tipe tank atau *hero* pendukung.

Kalimat "hanabi mau ditb-in?" dapat diartikan bahwa pemain yang ada di dalam *game* tersebut menawarkan kepada pemain lain yang menggunakan *hero* hanabi untuk diberikan tban atau tumbalan. Maksud tumbalin yaitu pemain menyelamatkan pemain yang menggunakan *hero* hanabi agar dapat tetap hidup dalam pertandingan atau dapat tetap melakukan *farming* tanpa tanpa terkena serangan musuh lawan. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

7) "Miya nge-*blink*." (DM 12)

Kata "*blink*" merupakan bentuk kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti kedipan. Jika dilihat dari sisi penggunaan register bahasa tersebut pada *game Mobile Legends Bang Bang* memiliki arti sebagai *hero* yang memiliki kemampuan menghilang dalam sekejap atau secara tiba-tiba. Penggunaan register bahasa ini seringkali muncul ketika hal demikian terjadi dan mengandaikan jika *hero* tersebut hilang seolah-olah hanya dalam sekejap mata.

Kalimat "Miya nge-*blink*." dapat diartikan bahwa pemain yang berada dalam *game* tersebut memberi tahu bahwa *hero* Miya sedang menghilang. Menghilang yang dimaksud adalah melakukan uliti atau mengeluarkan kekuatan untuk menghilang. *Blink* tersebut untuk menghindari musuh atau agar menghilang tidak diketahui musuh. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

**b. Bentuk dan Makna Register Selingkung Terbuka Penggunaan Register Bahasa pada *Game Mobile Legends Bang Bang*.**

Berdasarkan analisis register terkait bentuk dan makna register selingkung terbuka diperoleh sebanyak 6 data. Berikut adalah pemaparan masing-masing dari bentuk dan makna register selingkung terbuka pada *game Mobile Legends Bang Bang*.

1) "Noob saya bang." (DM 8)

Kata "*noob*" jika dalam istilah bahasa Inggris sama dengan *newbie* atau anak baru. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan sebagai pemain yang cupu atau tidak bisa bermain dengan bagus.

Kalimat "Noob saya bang." diartikan pemain memberi tahu kepada teman dalam *game* bahwa ia tidak bisa bermain *game* dengan baik. *Noob*

seringkali digunakan untuk pemain yang melakukan performa buruk di dalam *game*. Biasanya ditandai dengan pemain yang baru memainkan *game* ini atau baru mengenal *game Mobile Legends Bang Bang*.

- 2) “Tiba-tiba ga gerak, *game gg*.” (DI 5)

Kata “*gg*” merupakan singkatan dari *good gaming*. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan sebagai istilah pujian untuk pemain di dalam *game* tersebut. Selain pujian, *good gaming* juga digunakan sebagai sindiran terhadap *hero* yang bermain kurang baik di dalam *game*.

Kalimat “Tiba-tiba ga gerak, *game gg*.” dapat diartikan pemain yang sedang bermain *game* tidak dapat bergerak. Dalam hal ini, yang tidak bisa bergerak adalah *hero* pemain. *Gg* dalam kalimat tersebut diutarakan sebagai ungkapan sindiran. Kata tersebut sebagai register selingkung terbuka karena memiliki makna yang lebih luas dan dapat diketahui oleh khalayak umum.

- 3) “*Defend* aja dulu *Fi*.” (DM 1)

Bentuk kata “*defend*” merupakan bentuk kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti bertahan. Dilihat dari sisi penggunaan register bahasa tersebut pada *game Mobile Legends Bang Bang* memiliki arti bertahan dari serangan musuh dan lebih memilih mundur ke turret terlebih dahulu sampai keadaan di dalam *game* tidak muncul perlawanan dari musuh.

Kalimat “*Defend* aja dulu *Fi*.” Menunjukkan bahwa kalimat tersebut mengartikan suatu penggalan kalimat dengan tujuan untuk memerintahkan atau untuk memberi aba-aba bahwa harus melakukan *defend*. *Defend* yang dimaksud ialah memberi perintah untuk bertahan dari serangan tim lawan dalam *game* dengan tujuan agar tidak terjadi kekalahan dalam bertanding. Kata tersebut sebagai register selingkung terbuka karena memiliki makna yang lebih luas dan dapat diketahui oleh khalayak umum.

- 4) “Claynya berusaha untuk nge-*clear* minion.” (DY 1)

Bentuk kata “*clear*” berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti “membersihkan”. Dalam register bahasa pada *game Mobile Legends Bang Bang* dapat diartikan membersihkan minion, *jungle*, dan *buff* dalam *game* tersebut. Biasanya *clear* digunakan untuk membersihkan monster minion-minion yang sedang menyerang turret tim.

Kalimat “Claynya berusaha untuk nge-*clear* minion.” dapat diartikan sebagai penjelasan Clay yang sedang melakukan *clear* minion. Hal ini dapat diartikan pula Clay sedang berusaha agar minion bisa dikalahkan oleh Clay dengan tujuan dapat meretas minion dari musuh lawan. Kata tersebut sebagai register selingkung terbatas karena memiliki makna yang lebih sempit dan hanya diketahui oleh kelompok tertentu.

## 2. Fungsi Register

Berdasarkan analisis penggunaan register pada *game online Mobile Legends Bang Bang* ditemukan fungsi register sebanyak 5 fungsi. Fungsi ditemukan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber *gamers* berdasarkan data register yang sudah ditentukan. Fungsi yang ditemukan meliputi 1) fungsi informasi, 2) fungsi memudahkan komunikasi, 3) fungsi kerahasiaan, 4) fungsi meningkatkan gengsi, 5) dan fungsi memaksimalkan komunikasi. Berikut adalah pemaparan dari hasil analisis fungsi register.

### a. Fungsi Informasi

Fungsi informasi yang digunakan dalam register bahasa pada *game online Mobile Legends Bang Bang* berfungsi untuk menyampaikan segala informasi yang berkaitan dengan kebutuhan para pemain *game* tersebut. Berikut analisis data berupa penggalan kalimat yang termasuk dalam fungsi informasi.

#### 1) Nge-lag (DM 3)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *nge-lag* dan untuk apa?”

P2 : “Untuk memberitahu kepada teman saya bahwa kondisi internet sedang tidak stabil.”

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *nge-lag*. Register ini memiliki arti pemain mendapatkan kondisi *game* tidak stabil karena kerusakan server dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang*. Register *nge-lag* termasuk ke dalam fungsi informasi karena ditandai dengan narasumber memberi tahu kepada tim bahwa internet tidak stabil.

#### 2) Di-up (DM4)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *di-up* dan untuk apa?”

P2 : “Untuk memberi tahu teman bahwa ada *hero* unggulan ketika *match*, dan memberi tahu bahwa *hero* tersebut harus lebih awal diambil.”

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *di-up*. Register ini memiliki arti meminta *hero* diambil terlebih dahulu oleh pemain di dalam *game* tersebut. Register *di-up* termasuk ke dalam fungsi informasi karena narasumber memberitahu *hero* tertentu yang memang harus diambil terlebih dahulu.

#### 3) Troll (DM5)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *troll* dan untuk apa?”

P2 : “Memberitahu teman *match* bahwa saya sendiri main asal-asalan atau mungkin dari teman saya atau musuh lawan bermain asal.”

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *troll*. Register ini memiliki arti yaitu pemain yang hanya bermain-main di dalam *game* dan tidak serius dalam bertanding. Register *troll* termasuk ke dalam fungsi informasi karena ditandai dengan narasumber memberitahu teman *match* bahwa bermain secara asal-asalan.

### b. Fungsi Memudahkan Komunikasi

Fungsi memudahkan yang digunakan dalam register bahasa pada *game online Mobile Legends Bang Bang* berfungsi untuk menyampaikan segala informasi yang berkaitan dengan kebutuhan para pemain *game* tersebut dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi secara menyeluruh. Berikut analisis data berupa penggalan kalimat yang termasuk dalam fungsi informasi.

#### 1) Defend (DM 1)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *defend* dan untuk apa?”

P2 : “Saya menggunakan kata tersebut agar saya dapat dengan mudah berkomunikasi dengan teman-teman saya dengan harapan agar dapat bertahan dalam *game*.”

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *defend*. Register ini memiliki arti bertahan dari serangan musuh dan lebih memilih mundur ke turet terlebih dahulu sampai keadaan di dalam *game* tidak muncul perlawanan dari musuh. Register

*defend* termasuk ke dalam fungsi memudahkan komunikasi ditandai dengan narasumber menjelaskan bahwa *defend* digunakan agar mudah berkomunikasi dengan teman-temannya dengan harapan agar dapat bertahan dalam *game*

2) Nge-*buff* (DM 13)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata nge-*buff* dan untuk apa?”

P2 : “Karena untuk saya sendiri agar nge-*buff* menyuruh teman supaya *heronya* lebih kuat pada saat melawan musuh.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu nge-*buff*. Register ini memiliki arti melakukan *farming* yang biasanya dilakukan oleh *herocore* agar mendapatkan level yang tinggi dan lebih mudah untuk menyerang musuh. Register nge-*buff* termasuk ke dalam fungsi memudahkan komunikasi karena ditandai dengan narasumber yang menyuruh temannya atau dari narasumbernya untuk melakukan *buff* agar kuat melawan musuh.

3) Nge-*push* (DM 14)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata nge-*push* dan untuk apa?”

P2 : “Karena istilah ini untuk menyuruh teman saya atau saya sendiri agar melakukan *push*.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu nge-*push*. Register ini memiliki arti untuk menaikkan tingkatan (level) pada salah satu *hero* yang digunakan ketika sedang bermain *game* ini. Register nge-*push* termasuk ke dalam fungsi memudahkan komunikasi dengan ditandai narasumber menyuruh temannya agar melakukan *push*.

### c. Fungsi Kerahasiaan

Fungsi kerahasiaan yang digunakan dalam register bahasa pada *game online Mobile Legends Bang Bang* berfungsi untuk menyampaikan segala komunikasi yang berkaitan dengan kebutuhan para pemain *game* tersebut yang bersifat rahasia. Berikut analisis data berupa penggalan kalimat yang termasuk dalam fungsi informasi.

1) Nerf-nya (DM 2)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *nerf* dan untuk apa?”

P2 : “*Nerf* menurut saya adalah istilah dari *game* itu sendiri jadi tidak memiliki arti.”

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu Nerf-nya. Register ini memiliki arti perubahan dan bermaksud untuk menunjukkan perubahan *skill hero* dalam *game* bahwa *hero* tersebut menjadi dikurangi atau bisa lebih tidak bagus atau tidak sesuai dengan keinginan pemain yang menggunakan *hero* tersebut. Register Nerf-nya termasuk ke dalam fungsi kerahasiaan ditandai dengan asumsi narasumber yang mengetahui istilah *nerf* hanya pada *game* itu sendiri.

2) AFK (DM 11)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata AFK dan untuk apa?”

P2 : “Saya menggunakan istilah AFK berdasarkan kebiasaan komunikasi yang sering diucapkan oleh teman-teman dalam *game*.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *AFK*. Register ini memiliki arti *game* pemain secar tiba-tiba meninggalkan arena pertandingan, baik sengaja maupun tidak sengaja. Register *AFK* termasuk ke dalam fungsi kerahasiaan dengan ditandai dari percakapan narasumber menggunakan kata *AFK* berdasarkan kebiasaan komunikasi yang sering diucapkan oleh orang-orang sekitarnya yang bermain *game*.

3) *Nge-taunting* (DM 15)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *nge-taunting* dan untuk apa?”

P2 : “Istilah *taunting* hanya digunakan untuk player *Mobile Legend* saja dan biasanya untuk mengejek sehingga saya tahu dari orang-orang yang ada pada *game* ini.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *nge-taunting*. Register ini memiliki arti kegiatan membuat seseorang marah dengan cara memberi hasutan kepada pemain-pemain yang di dalam *game* agar dapat ditertawakan setelahnya. Register *nge-taunting* termasuk ke dalam fungsi kerahasiaan dengan ditandai narasumber mengetahui arti register tersebut hanya digunakan oleh pemain *game Mobile Legend Bang Bang* saja.

#### d. Fungsi Meningkatkan Gengsi

Fungsi informasi yang digunakan dalam register bahasa pada *game online Mobile Legends Bang Bang* berfungsi untuk menyampaikan segala sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan para pemain *game* tersebut dengan tujuan untuk kegengsian. Berikut analisis data berupa penggalan kalimat yang termasuk dalam fungsi informasi.

1) *Noob* (DM 8)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *noob* dan untuk apa?”

P2 : “Karena untuk mengejek dan memberikan respon kepada teman saya atau musuh saya.”

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *noob*. *Noob* pemain yang cupu atau tidak bisa bermain dengan bagus. Berdasarkan penggalan kalimat tersebut, register *noob* termasuk ke dalam fungsi meningkatkan gengsi karena untuk mengejek dan memberikan respon negatif kepada teman dari narasumber atau musuh dari narasumber tersebut.

2) *Mukill* (DM 10)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *noob* dan untuk apa?”

P2 : “Untuk memperingatkan teman satu tim atau lawan jangannapsu, karena saya merasa tidak bermain *mukill* sehingga saya mengatakan kata tersebut.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *mukill*. Register *mukill* bermakna pemain yang memiliki kemauan berlebihan, terlalu bersemangat bahkan terlalu nafsu untuk mengalahkan *hero* lawan dalam *game*. Register *mukill* termasuk ke dalam fungsi meningkatkan gengsi karena dapat dilihat dari jawaban narasumber yang memiliki rasa tidak bermain *mukill*, sehingga dapat meningkatkan rasa gengsi tersebut dengan mengucapkan *mukill* untuk rekan tim atau musuh dalam *game*.

3) *Retri Indomaret* (DM 16)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *retri indomaret* dan untuk apa?”

P2 : “Karena biasanya untuk mengata-ngatai teman saya ketika tidak bisa melakukan *retribution* dengan bagus.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *retri indomaret*. Register *retri indomaret* memiliki arti kesalahan melakukan *retribution* dan tidak digunakan secara tepat dalam penggunaannya. Register ini termasuk ke dalam fungsi untuk meningkatkan gengsi dengan ditandai dengan penggalan percakapan narasumber untuk mengata-ngatai temannya.

fungsi meningkatkan gengsi dengan ditandai sebagai sindiran.

**e. Fungsi Memaksimalkan Komunikasi**

Fungsi informasi yang digunakan dalam register bahasa pada *game online Mobile Legends Bang Bang* berfungsi untuk menyampaikan segala sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan para pemain *game* tersebut dengan tujuan untuk memaksimalkan komunikasi . Berikut analisis data berupa penggalan kalimat yang termasuk dalam fungsi informasi.

1) *Di-tb-in* (DM 7)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *di-tb-in* dan untuk apa?”

P2 : “Memberi tahu teman misal *hero* saya mau mati sehingga saya memerintahkan *hero* teman saya untuk melindungi saya.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *di-tb-in*. Register ini memiliki arti *hero* yang berperan sebagai tumbal atau pancingan untuk melakukan pertarungan. Register *di-tb-in* termasuk ke dalam fungsi memaksimalkan komunikasi karena narasumber memberi tahu untuk memerintahkan agar dapat dilindungi.

2) *Nge-clear* (DY 1)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *nge-clear* dan untuk apa?”

P2 : “Karena untuk menyuruh teman saya agar membersihkan minion agar mempermudah untuk menyerang turret musuh.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *nge-clear*. Register ini memiliki arti membersihkan minion, *jungle*, dan *buff* dalam *game* tersebut. Biasanya *clear* digunakan untuk membersihkan monster minion-minion yang sedang menyerang turret tim. Register *nge-clear* termasuk ke dalam fungsi memaksimalkan komunikasi dengan tujuan narasumber menyuruh tim untuk membersihkan minion agar mempermudah menyerang turret musuh.

3) *Nge-banned* (DY 11)

P1 : “Kenapa kamu menggunakan kata *nge-banned* dan untuk apa?”

P2 : “Karena ditujukan untuk memberi informasi melarang *hero* yang akan di pick dalam pertandingan *game*.

Pada data tersebut terdapat penggalan kalimat yang menunjukkan penggunaan register yaitu *nge-banned*. Register ini memiliki arti melarang *hero* untuk dalam pertandingan. Register *nge-banned* termasuk ke dalam fungsi memaksimalkan komunikasi dengan ditandai narasumber memberi informasi melarang *hero* yang akan di-pick

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat klasifikasi berdasarkan bentuk dan makna register serta fungsi register bahasa pada penelitian ini. Telah ditemukan data sebanyak 36 data yang kemudian diklasifikasikan sesuai kebutuhan penggunaan register. Adapun penggunaan register yaitu berupa bentuk dan makna register serta fungsi register. Bentuk dan makna register terdiri dari bentuk dan makna register selingkung terbuka serta bentuk dan makna register selingkung terbatas. Pada analisis bentuk dan makna register selingkung terbuka terdapat sebanyak 30 data dan pada analisis bentuk dan makna register selingkung terbatas terdapat sebanyak 6 data.

Selain itu, analisis penggunaan register pada *game online Mobile Legends Bang Bang* juga ditemukan fungsi register sebanyak 5 fungsi. Fungsi ditemukan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber berdasarkan data register yang sudah ditentukan. Fungsi yang ditemukan meliputi 1) fungsi informasi, 2) fungsi memudahkan komunikasi, 3) fungsi kerahasiaan, 4) fungsi meningkatkan gengsi, 5) dan fungsi memaksimalkan komunikasi.

### **Daftar Pustaka**

- Chaer, Abdul. 2014. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maharani, Nourmalita Puspa. 2014. Register Kepolisian pada Majalah Manggala Naya Wiwarottama. Yogyakarta.
- Malabar, Sayama. 2015. *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Pateda, Mansoer. 2015. *Sosiolinguistik*. Bandung: CV Angkasa.
- Rokhman, Fatur. 2013. *Sosiolinguistik: Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Semarang: Graha Ilmu.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press..
- Sumarsono. 2012. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, I Dewa Putu & Muhammad Rohmadi. 2012. *Sosiolinguistik: Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.