

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian Register *Game* Lost Saga Origin Komunitas RebornGates ID di Media Sosial Discord yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, register berbentuk kata tunggal ditemukan 12 data. Seluruh register berbentuk kata tunggal berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Lalu, register berbentuk kata kompleks ditemukan 26 data. Secara rinci, register berbentuk kata kompleks terdiri dari 18 data register berbentuk kata kompleks dari bahasa Inggris, lima data register berbentuk kata kompleks dari bahasa Indonesia, dan tiga data register berbentuk kata kompleks yang berasal dari dua bahasa asal atau lebih. Selanjutnya, ditemukan sembilan data register berbentuk frasa. Secara rinci, register berbentuk frasa terdiri dari enam data register berbentuk frasa dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris, satu data register berbentuk frasa dari bahasa Indonesia, dan dua data register berbentuk frasa yang berasal dari dua bahasa asal atau lebih.

Selanjutnya, makna register dibagi menjadi dua buah bagian. Bagian pertama adalah makna leksikal dan bagian kedua adalah makna kontekstual.

Makna leksikal dibagi lagi menjadi empat buah bagian. Pada bagian pertama yaitu makna leksikal yang menyatakan suatu perangkat atau benda dalam *game* Lost Saga Origin ditemukan 15 data. Bagian kedua, yaitu makna leksikal yang menyatakan istilah pada sistem awal dalam *game* Lost Saga Origin ditemukan 13 data. Bagian ketiga, yaitu makna leksikal yang menyatakan suatu tindakan dalam *game* Lost Saga Origin ditemukan 12 data. Bagian keempat, yaitu makna leksikal yang menyatakan suatu sifat dalam *game* Lost Saga Origin ditemukan tujuh buah data. Dapat disimpulkan bahwa pada makna leksikal, data register yang ditemukan cenderung memiliki makna yang menyatakan suatu perangkat atau benda dalam *game* Lost Saga Origin. Hal ini dapat terjadi karena banyaknya istilah yang digunakan oleh komunitas RebornGates ID untuk menyebutkan berbagai macam benda (*item*) yang tersedia pada *game* Lost Saga Origin.

Pada bagian makna kontekstual dibagi menjadi tiga buah bagian. Pada bagian pertama, yaitu makna kontekstual yang berkaitan dengan sistem dalam *game* Lost Saga Origin ditemukan 26 data. Bagian kedua, yaitu makna kontekstual yang berkaitan ketika permainan sedang berlangsung ditemukan 13 data. Pada bagian ketiga, yaitu makna kontekstual yang berkaitan dengan interaksi jual-beli dalam grup Discord RebornGates ID ditemukan delapan buah data.

Terakhir, pada bagian analisis fungsi register dibagi menjadi empat buah jenis fungsi. Fungsi register yang pertama adalah fungsi *direktif* ditemukan empat data. Fungsi register yang kedua adalah fungsi *referensial/denotative/informatif* ditemukan 31 data. Fungsi register yang ketiga adalah fungsi *metalingual* ditemukan tiga data. Lalu, fungsi register yang keempat adalah fungsi *imaginative* ditemukan sembilan data.

Pada penelitian ini, dapat juga ditarik kesimpulan bahwa dalam komunitas RebornGates ID pada media sosial Discord yang membahas mengenai *game* Lost Saga Origin terdapat berbagai jenis register. Beberapa register ada yang berbentuk sebagai kata tunggal, ada yang berbentuk sebagai kata kompleks berupa singkatan dan akronim, dan ada juga yang berbentuk sebagai frasa. Asal bahasa yang ditemukan pada penelitian ini cenderung berasal dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat register yang merupakan perpaduan dari dua asal bahasa yang berbeda. Selanjutnya, pada makna register yang terkandung terdapat beberapa register yang memiliki perbedaan makna leksikal dan makna kontekstual yang sangat mencolok. Selain itu, ada beberapa register yang memiliki makna leksikal dan makna kontekstual serupa. Pada bagian fungsi register hanya ditemukan fungsi register berupa fungsi *direktif*, *referensial/denotative/informatif*, *metalingual*, dan *imaginative*. Sementara itu, fungsi *personal* dan fungsi *fatik* tidak ditemukan pada penelitian kali ini.

Kesimpulan berikutnya yang dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah berdasarkan data-data percakapan yang sudah diambil, register *game* Lost Saga Origin cenderung diisi dengan bentuk kata kompleks yang terdiri dari beberapa singkatan, akronim, dan yang lainnya. Data register berbentuk singkatan dan akronim cenderung sering muncul pada percakapan grup Discord RebornGates ID karena kebiasaan manusia untuk melakukan penyingkatan atau menuliskan sesuatu menjadi lebih singkat, pendek, dan lebih mudah serta lebih efisien. Hal tersebut juga didukung oleh media mereka dalam menyampaikan pesan yaitu pada media sosial *online* khususnya Discord yang merupakan media sosial *online* berbasis teks sebagai media bahasa utamanya.

Selanjutnya, pengguna atau pemain dari *game* Lost Saga Origin cenderung dimainkan oleh kalangan remaja berusia 17-25 tahun dan bukan dimainkan oleh anak-anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan data percakapan yang ada dikirim pada jam tujuh pagi sampai jam 12 siang serta jam 10 malam sampai jam 3 pagi ketika anak-anak sedang sekolah atau beristirahat dan tidak memungkinkan bagi mereka memainkan *game* ini pada waktu tersebut. Kesimpulan tersebut juga diperkuat oleh pendapat langsung dari kedua informan yang ada bahwa mereka menyatakan pemain *game* Lost Saga Origin cenderung dihuni oleh pemain dari kalangan remaja. Walaupun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *game* Lost Saga Origin dimainkan oleh kalangan anak-anak atau manusia dewasa di atas 30 tahun atau lebih meskipun dengan

jumlah yang relatif jauh lebih sedikit. Terakhir, dalam kaitannya terhadap perkembangan bahasa, maka penelitian ini dapat menambahkan kosakata-kosakata bahasa Indonesia karena banyaknya istilah baru yang muncul pada register *game* Lost Saga Origin. Beberapa register yang sudah dijelaskan sebelumnya, seperti *bacot*, *mabar*, dan lain sebagainya juga sudah masuk dan dicatat secara resmi dalam KBBI VI versi *online*.

## 5.2 SARAN

Peneliti menyadari bahwa penggunaan bahasa pada saat ini terus berkembang ke dalam bentuk dan maknanya masing-masing. Salah satu perkembangan bahasa yang terjadi adalah penggunaan bahasa khusus pada komunitas RebornGates ID yang membahas mengenai *game* Lost Saga Origin. Penggunaan bahasa yang cenderung bersifat khusus atau hanya diketahui diseputar pemain *game* Lost Saga Origin saja membuat peneliti juga menyadari bahwa masih banyak kosakata-kosakata yang masih belum terkuak makna serta penggunaannya. Penelitian berjudul “Register Game Lost Saga Origin Komunitas RebornGates ID di Media Sosial Discord” merupakan salah satu contoh sederhana dari penelitian mengenai bahasa khusus yang berkembang di kalangan masyarakat tertentu.

Peneliti menyadari bahwa penelitian sederhana ini tidak lepas dari adanya kesalahan baik yang disadari ataupun tidak disadari oleh peneliti. Tentu saja masih ada beberapa hal yang setidaknya dapat diperbaiki pada penelitian-

penelitian berikutnya yang serupa. Dengan demikian, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran serta pendapat yang diharapkan dapat bermanfaat atau berguna pada penelitian di masa yang akan datang. Adapun beberapa saran tersebut adalah:

1. Hendaknya peneliti pada penelitian berikutnya dapat menelaah mengenai fungsi register lebih mendalam. Analisis yang diperdalam tersebut dapat berupa penggunaan teori fungsi yang lebih bervariasi dari berbagai tokoh dan lain lain. Selain itu, register yang dikaitkan dengan fungsi dapat ditambah lagi bahan analisisnya seperti lebih memperdalam hubungan antara register, fungsi register, dengan penggunaannya.
2. Hendaknya bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan analisis mengenai istilah-istilah yang ada pada *game online* khususnya *game Lost Saga Origin* ke dalam ruang lingkup lain atau yang lebih luas. Berdasarkan penelitian kali ini, pada bagian bentuk dapat diambil sebuah analisis register dalam bidang yang lain seperti bidang morfologi khususnya abreviasi karena melihat data-data berupa singkatan serta akronim dan lain sebagainya yang banyak dijumpai di media sosial. Selain itu, penelitian bahasa/istilah khusus yang ditemukan dalam komunitas *game Lost Saga Origin* juga dapat dianalisis dalam bidang sosiolinguistik yang lainnya.
3. Penelitian selanjutnya juga dapat menganalisis pengguna dari register *game Lost Saga Origin* mengingat pada penelitian ini belum sepenuhnya

bisa merepresentasikan siapa, berapa, dan bagaimana pengguna atau anggota dari komunitas RebornGates ID yang menggunakan register *game* Lost Saga Origin.

4. Mengingat banyak data yang ditemukan merupakan istilah baru dengan bentuk serapan serta pelafalan yang cukup unik dan didukung oleh beberapa kata yang sudah diresmikan ke dalam KBBI VI versi *online*, maka peneliti menyarankan untuk dilakukan pembuatan glosarium yang difokuskan kepada kumpulan bahasa-bahasa atau istilah yang digunakan pemain *game online*. Jika hal tersebut sudah dilakukan, maka penelitian ini dapat menambahkan beberapa kosakata atau istilah yang ada pada glosarium tersebut.

Melihat beberapa saran yang sudah peneliti kemukakan, maka peneliti berharap agar penelitian di masa yang akan datang dapat melanjutkan penelitian serupa dalam bidang yang lain khususnya dalam bidang ilmu sosiolinguistik, mengingat masih banyaknya kosa kata baru yang masih belum dianalisis. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu linguistik dengan menemukan beragam register yang terus berkembang pada zaman sekarang baik dari kalangan komunitas *game* Lost Saga Origin atau komunitas *game* yang lainnya. Terakhir, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah bahan rujukan ilmiah dan bahan perbandingan bagi peneliti di masa depan.