

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk, makna, dan fungsi register yang digunakan oleh pengguna *game online* Genshin Impact dalam Komunitas Indonesia Main Genshin (Indomi) di Discord. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data primer diperoleh dari *room chat* # *.seputar-abyss* Discord Komunitas Indomi, terhitung dari 16 Juli-16 Agustus 2024, sedangkan data sekunder berasal dari referensi pendukung, seperti penelitian terdahulu, kamus, dan sumber tutorial permainan.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan cakap. Teknik dasar dari metode simak adalah teknik sadap, dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap, teknik rekam, dan teknik catat. Metode cakap menggunakan teknik pancing sebagai teknik dasar, dengan teknik lanjutan berupa cakap tak bertemu muka. Analisis data dilakukan dengan metode padan ekstralingual. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur tertentu, sedangkan teknik lanjutannya adalah teknik hubungan banding membedakan. Hasil analisis data disajikan menggunakan metode informal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 30 data register yang terdiri atas 16 register berbentuk kata dan 14 register berbentuk frasa. Berdasarkan makna kontekstual, ditemukan 16 data termasuk dalam register selingkung terbatas dan 14 data dalam register selingkung terbuka. Beberapa fungsi-fungsi yang ditemukan oleh peneliti adalah fungsi instrumental yang berjumlah 7 data, fungsi representasional yang berjumlah 6 data, fungsi interaksional yang berjumlah 7 data, fungsi personal yang berjumlah 6 data, dan fungsi heuristik yang berjumlah 4 data. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan register dalam komunitas *game* tidak hanya mencerminkan kekhasan bahasa kelompok, tetapi juga menunjukkan peran penting bahasa dalam membangun identitas sosial dan efektivitas komunikasi dalam komunitas daring.

Kata kunci: Bahasa, Komunitas Indomi, Register, Sociolinguistik

ABSTRACT

This study aims to identify the forms, meanings, and functions of registers used by Genshin Impact online game users in the Indonesian Main Genshin (Indomi) Community on Discord. The research employs a descriptive qualitative approach. Primary data were obtained from room chat # .seputar-abyss Discord Indomi Community, collected between July 16 and August 16, 2024. Secondary data were drawn from supporting references, including previous studies, dictionaries, and in-game tutorial sources.

Data were collected through observation and interview methods. The basic technique for observation was the tapping technique, followed by non-participant observation, recording, and note-taking techniques. The interview method employed the elicitation technique as the basic method, with non-face-to-face interviews as the advanced technique. Data were analyzed using the extra-linguistic identity method. The analysis involved identifying relevant linguistic units and applying a comparative-contrastive technique. The results were presented using an informal method.

The findings revealed 30 register items, consisting of 16 word-form registers and 14 phrase-form registers. Based on contextual meaning, 16 registers fell under the category of register selingkung terbatas, while 14 were classified as register selingkung terbuka. The functions identified include instrumental (7 items), representational (6 items), interactional (7 items), personal (6 items), and heuristic (4 items) functions. These findings indicate that the use of registers in gaming communities not only reflects the distinctiveness of group language but also underscores the significant role of language in shaping social identity and facilitating effective communication in online communities.

Keywords: *Language, Indomi Community, Register, Sociolinguistics*