

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian *Register Pengguna Game Genshin Impact pada Komunitas Main Genshin (Indomi) di Discord*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, total keseluruhan data register yang ditemukan dalam komunitas ini adalah sekurang-kurangnya sebanyak 30 data. Peneliti menganalisis bentuk register berdasarkan satuan lingualnya. Register yang digunakan oleh anggota Komunitas Indonesia Main Genshin (Indomi) terdiri atas dua bentuk utama, yaitu berupa kata dan frasa. Register berbentuk kata ditemukan sebanyak 16 data. Register ini terdiri dari kata berbahasa Indonesia dan bahasa asing, baik dalam bentuk monomorfemik maupun polimorfemik. Bentuk kata tersebut mencakup nomina dan verba. Register berbentuk frasa ditemukan sebanyak 14 data. Frasa-frasa tersebut mencakup frasa nomina, frasa numeralia, dan frasa verba. Frasa yang digunakan juga merupakan hasil adaptasi dari kombinasi bahasa Indonesia, bahasa asing, serta bahasa Indonesia dan bahasa asing.

Kedua, peneliti menganalisis makna yang terkandung pada register. Analisis makna dilakukan dengan bantuan kamus untuk mengetahui apakah ada perbedaan makna antara makna leksikal dan makna kontekstual dari data register yang ditemukan. Berdasarkan makna kontekstual dan tingkat keterbatasan pemahamannya di luar komunitas, peneliti menemukan sebanyak 16 data

memiliki makna kontekstual yang berbeda dengan makna leksikalnya dan sebanyak 14 data mengandung makna kontekstual yang sama dengan makna leksikalnya. Oleh karena itu, register diklasifikasikan menjadi dua kategori berdasarkan pendapat Halliday dan Hasan, yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Register selingkung terbatas merupakan register yang maknanya hanya dapat dipahami oleh anggota komunitas Genshin Impact. Makna register ini berbeda dari makna leksikal umum, dan bersifat khusus dalam konteks permainan. Jumlah register jenis ini adalah 16 data. Kemudian, register selingkung terbuka, yaitu register yang maknanya masih dapat dipahami oleh masyarakat umum meskipun digunakan dalam konteks komunitas *game*. Jumlah register jenis ini adalah 14 data.

Ketiga, peneliti menganalisis terkait fungsi register. Fungsi penggunaan register dalam komunitas ini mengacu pada teori 7 fungsi bahasa yang dikemukakan oleh Halliday. Beberapa fungsi-fungsi yang ditemukan oleh peneliti adalah fungsi instrumental, fungsi representasional, fungsi interaksional, fungsi personal, dan fungsi heuristik. Terdapat fungsi instrumental yang berjumlah 7 data, fungsi representasional yang berjumlah 6 data, fungsi interaksional yang berjumlah 9 data, fungsi personal yang berjumlah 6 data, dan fungsi heuristik yang berjumlah 2 data. Secara keseluruhan, fungsi instrumental berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membujuk, mengajak, atau menyarankan tindakan spesifik dalam permainan. Fungsi representasional untuk menggambarkan realitas sebenarnya dalam permainan yang dapat dibuktikan kebenarannya. Fungsi interaksional untuk mempermudah komunikasi, menjalin

hubungan sosial, dan mempererat komunikasi antaranggota komunitas. Fungsi personal untuk mengekspresikan perasaan, pendapat, atau emosi pribadi anggota terhadap pengalaman bermain. Fungsi heuristik, yakni untuk mengetahui informasi tertentu dalam permainan.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan register dalam komunitas *game online*, khususnya pada Komunitas Indonesia Main Genshin (Indomi) di Discord, tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi teknis, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial, identitas kelompok, dan kreativitas bahasa para anggotanya. Ditemukannya variasi register dalam bentuk kata maupun frasa, dengan makna leksikal dan kontekstual yang beragam, menunjukkan bahwa bahasa dalam komunitas daring berkembang sesuai kebutuhan interaksi dan budaya kelompok. Beberapa register kata atau frasa mungkin dapat ditemukan pada penelitian di komunitas pemain *game* lain, seperti komunitas pemain *game* Mobile Legend, bukan hanya ada di Komunitas Indonesia Main Genshin (Indomi). Sebagai contoh kata “*hero*” pada komunitas pemain *game* Mobile Legend, sedangkan dalam Komunitas Indomi dikenal sebagai kata “*chara*”. Namun, kata dan frasa yang menjadi ciri khas komunitas Indomi sebagai komunitas pemain *game* Genshin Impact dan pembeda dengan komunitas pemain *game* lain masih dapat ditemukan.

Lebih jauh, penelitian ini menegaskan bahwa register tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga medium untuk mengekspresikan emosi, menciptakan kedekatan, dan membangun solidaritas antaranggota. Dengan demikian, penelitian ini menambah pemahaman bahwa bahasa dalam komunitas

digital tidak bersifat statis, melainkan adaptif terhadap konteks, fungsi, dan identitas sosial para penggunanya.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyadari masih terdapat kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini. Beberapa saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Memperluas ruang lingkup penelitian

Peneliti menyarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan menambah jumlah narasumber. Selain itu, peneliti juga menyarankan untuk memperpanjang waktu pengambilan data penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih detail dan akurat.

2. Memperbaiki kekurangan penelitian

Penulis selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini, baik dari segi teori atau metode yang digunakan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan referensi yang lebih relevan untuk mendukung argumentasi penelitian. Peneliti selanjutnya hendaknya dapat menelaah bentuk, makna, dan fungsi register lebih mendalam. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan juga dapat mengembangkan topik penelitian yang lebih luas. Sebagai contoh dengan mengaitkannya ilmu linguistik lain seperti dari segi morfologinya.

3. Memperhatikan keterbatasan penelitian

Penelitian ini mengalami sejumlah hambatan, misalnya beberapa calon narasumber tidak memberikan respons ketika hendak melakukan wawancara.

Penulis selanjutnya diharapkan menyadari keterbatasan penelitian ini dan berusaha untuk mengatasi keterbatasan tersebut dalam penelitian selanjutnya.

4. Pembuatan glosarium

Mengingat banyaknya istilah-istilah khusus yang ditemukan di suatu komunitas pemain *game online*, penulis menyarankan untuk diadakannya pembuatan glosarium yang difokuskan pada kumpulan istilah yang sering digunakan oleh pemain *game online*. Jika ternyata hal tersebut telah dilakukan, peneliti berharap data hasil penelitian ini dapat ditambahkan ke glosarium tersebut untuk memperkaya kosakata yang ada.

Dengan adanya penelitian *Register Pengguna Game Genshin Impact dalam Komunitas Main Genshin (Indomi) di Discord*, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang linguistik. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian-penelitian sejenis, khususnya penelitian sosiolinguistik yang berkaitan dengan register.