

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, terdapat interaksi sosial yang membuat proses tersebut menjadi lebih hidup. Ketika melakukan interaksi sesama manusia dibutuhkan sebuah komunikasi sebagai jembatan, dan aspek untuk menjembatani agar komunikasi tersebut berjalan dengan lancar ialah menggunakan bahasa. Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk berkomunikasi antar manusia. Menurut Nurhadi (2017:64) segala sesuatu pasti menggunakan bahasa yang digunakan untuk merangsang hasil pikiran dan khayalan. Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (Chaer, 2014:32) bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang abitrer yang digunakan oleh para anggota sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan sebagai identitas diri seseorang. Bahasa ditinjau dari aspek internal dan aspek eksternal. Pada aspek internal ruang lingkup bahasa ialah fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Sedangkan untuk aspek eksternal salah satunya dihubungkan dengan sosiolinguistik.

Pateda (2015:3) menyatakan sosiolinguistik merupakan ilmu pengetahuan antardisiplin antara sosiologi dan linguistik. Sosiologi adalah kajian objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam lingkup masyarakat. Sosiologi berusaha mengetahui bagaimana masyarakat itu terjadi, dan keberlangsungan dalam masyarakat. Sedangkan linguistik merupakan studi yang mempelajari tentang bahasa,. Dengan demikian sosiolinguistik dikatakan sebagai bidang ilmu yang mempelajari tentang bahasa dan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat. Penggunaan bahasa itu bersifat beragam, yang artinya meskipun bahasa memiliki pola atau kaidah yang sama, namun penutur bahasa itu bersifat heterogen yang memiliki latar belakang sosial yang berbeda, hal tersebut membuat bahasa menjadi beragam dan bervariasi.

Kevariasian ini terjadi selain disebabkan penutur yang heterogen juga disebabkan adanya interaksi sosial yang dilakukan, dan

hal tersebut bersifat beragam. Sebelumnya, variasi bahasa merupakan keragaman bahasa yang disebabkan oleh adanya suatu kegiatan interaksi sosial di dalam masyarakat yang dilakukan oleh sekelompok orang yang beragam, dan disebabkan penuturnya yang tidak homogen. Chaer dan Agustina (2010:62) membedakan variasi bahasa ialah dari segi penutur, pemakaian, keformalan, dan sarana. Variasi bahasa dari segi penutur adalah variasi bahasa yang bersifat individual atau sekelompok orang yang berjumlah banyak yang berada di daerah tertentu. Jenis variasi bahasa dari segi penutur dapat dikategorikan berdasarkan penuturnya yaitu idiolek, dialek, kronolek, dan sosiolek.

Sosiolek merupakan variasi bahasa yang berkaitan dengan tingkat, golongan, status dan kelas sosial penuturnya. Variasi ini meliputi akrolek, basilek, vulgar, kolokial, jargon, argot, ken, prokem, dan slang. Slang termasuk bagian dari sosiolinguistik. Slang merupakan variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. artinya variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu oleh karena itu kosakata yang digunakan dalam hal ini selalu berubah-ubah. Slang dianggap sebagai ragam bahasa akrab karena bersifat pribadi dan relatif dalam kelompok tutur, yang digunakan sebagai kode untuk berinteraksi

Penggunaan slang selain digunakan untuk berkomunikasi secara lisan juga dapat digunakan secara non lisan/verbal. Terlebih lagi di media sosial twitter, slang tersebut bisa membuat penggunaannya terlihat lebih gaul, yang mana semakin banyak kosakata baru yang kemungkinan tidak diketahui oleh pengguna baru twitter atau masyarakat golongan muda awam.

Twitter adalah jenis media sosial microblogging yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktivitas dan juga pendapatnya. Dalam media sosial twitter ditemukan banyak pengguna yang mengelompokkan diri mereka ke dalam kelompok tertentu dan membuat sebuah ciri khusus. Kelompok akun tersebut terbagi menjadi empat macam akun, yaitu *cyber account (CA)*, *personal account (PA)*, *roleplayer account (RPA)*, dan *fan account (FA)*.

Salah satu akun yang menarik untuk dikaji adalah *Fan account*. Akun ini terbentuk digunakan untuk mendukung dan membahas

aktivitas yang sesuai dengan kegemaran masing-masing. Salah satunya ialah komunitas *anime lovers*. Komunitas ini terbentuk melalui adanya sistem dalam twitter yang disebut *Base*, yang memiliki arti sebuah wadah tempat berkumpulnya akun-akun individu sesuai dengan minat dan aktivitasnya di twitter.

Alasan penulis meneliti tentang komunitas ini adalah karena penulis melihat fenomena yang terjadi di twitter, yaitu tentang akun penggemar *anime* yang semakin bertambah dari setiap waktu ke waktu di twitter terlebih lagi sejak pandemi bermula. Dibuktikan dengan adanya *base anime*, tempat yang memiliki ribuan pengikut dan dibuat pada tahun 2019 ketika pandemi bermula. Kemudian mereka menciptakan ruang lingkup kepada sesama penggemar *anime* yang disebut *anitwt* (*anime twitter*) dan membuat slang yang hanya bisa diketahui oleh mereka sendiri. Slang tersebut digunakan untuk berinteraksi di twitter, contoh dari slang yang sering digunakan untuk berinteraksi dengan sesama *anitwt* adalah kata 'hmu' yang memiliki arti adalah *hit me up*.

Penelitian ini serupa dengan penelitian 'Bentuk Penggunaan Slang pada Media Sosial Line (Akun Batavia Undip) oleh Shoula Maharani Husna, sebuah penelitian yang menggunakan media sosial Line sebagai subjek dan slang sebagai objek. Agustawan dari Universitas Muhammadiyah Mataram (2020) dengan judul Pemakaian Bahasa Slang pada Komunitas *Game Personal Computer* di Kota Mataram dengan menggunakan komunitas game personal komputer sebagai objek yang diteliti. Tannia Christina Rumagit dari Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan judul Penggunaan Slang Bahasa Inggris oleh Anak Muda di Kota Malang, dengan menggunakan anak muda Malang sebagai objek yang diteliti. Terdapat pembaharuan dalam penelitian ini, ialah penulis mengambil subjek di media sosial twitter dengan objek yaitu komunitas *anime lovers*. Pada studi penelitian yang diangkat penulis memang dikhususkan pada cuitan twitter, dan penelitian tersebut masih jarang mengkaji khususnya objek komunitas *anime lovers* yang tidak ditemukan di website literatur.

Berdasarkan pemaparan di atas, dilakukan penelitian 'Penggunaan slang gaul dalam cuitan komunitas *anime lovers* di media sosial twitter'

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Menurut pendapat Chaer dan Agustina (2014:67) slang sebagai variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu dan sangat terbatas. Slang bersifat temporal dan lebih umum digunakan oleh para kaum muda. hanya diketahui oleh kalangan komunitas tersebut. Slang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, yang artinya slang ini digunakan oleh komunitas tertentu yaitu komunitas *anime lovers* atau disebut sebagai anitwt dan digunakan untuk berinteraksi.

2. Batasan Masalah

Batasan penelitian ini dilakukan pada media sosial twitter, khususnya di akun anitwt dan *base anime*, yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober sampai dengan 20 Desember 2022 dan hanya akun yang sering men-*tweet* tentang *anime* saja, sehingga tidak keluar dari batasan penelitian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil batasan masalah, rumusan pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana penggunaan slang gaul dalam cuitan komunitas anime lovers di media sosial twitter?
2. Bagaimana bentuk slang gaul dalam cuitan komunitas anime lovers di media sosial twitter?

D. Tujuan

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan slang yang digunakan oleh akun komunitas *anime lovers* di twitter.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi bentuk slang berupa singkatan, kata, frasa, dan fungsi penggunaannya dalam komunitas *anime lovers* di media sosial twitter.

E. Manfaat

Pada penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat berupa manfaat praktis dan manfaat teoretis

1. Manfaat Teoretis

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan pengetahuan kepada para pembaca terkait dengan slang. Pembaca diharapkan mampu memahami apa itu sosiolinguistik beserta ruang lingkungannya, terutama variasi bahasa, dan yang utama adalah slang

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai sumber ide untuk melakukan penelitian yang serupa bagi peneliti yang lain, menginformasikan hal-hal yang terdapat pada penelitian ini seperti bentuk slang, penggunaan slang dalam komunitas tersebut.

F. Batasan Istilah

1. Sosiolinguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang bahasa, ciri, fungsi, variasi, dan kaitannya penggunaan bahasa tersebut dalam ruang lingkup masyarakat, beserta penggunaannya dalam masyarakat tutur.
2. Variasi bahasa merupakan cabang linguistik yang menjelaskan ciri-ciri variasi bahasa dan menetapkan korelasi ciri-ciri variasi bahasa tersebut dengan ciri-ciri sosial kemasyarakatan, yang disebabkan oleh adanya suatu kegiatan interaksi sosial di dalam masyarakat yang dilakukan oleh sekelompok orang yang beragam, dan disebabkan penuturnya yang tidak homogen
3. Slang merupakan variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Variasi ini berbentuk ujaran yang memiliki ciri-ciri berupa kosa katanya baru dan cepat berubah artinya variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu.

4. Media sosial merupakan media yang berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi. Media massa juga menjadi sarana untuk penggunaannya dalam menggali berbagai informasi, dan digunakan sebagai sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya.
5. Singkatan merupakan hasil dari proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf.
6. *Anime lovers* merupakan orang yang menyukai anime secara umum. Dalam media sosial twitter *anime lovers* disebut sebagai anitwt yaitu akun yang sering bercuit tentang hal-hal seputar anime. Untuk berinteraksi dengan sesama, para anitwt melakukannya dalam *base anime*, yaitu berupa wadah akun yang digunakan untuk saling berdiskusi, bertanya dan membahas segala konten *anime*