

# VARIASI BAHASA OLEH WARGA KOTA MINISTRY OF ROLEPLAY (MORP) INDONESIA PADA GAME GRAND THEFT AUTO V

Gede Irwandika<sup>1</sup>, Gede Dharma Arya Wicaksana<sup>2</sup>, Ni Luh Dian Cahyani<sup>3</sup>  
Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar, Lab Bahasa Universitas Ngurah  
Rai Denpasar, Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar  
[iiirwandika@gmail.com](mailto:iiirwandika@gmail.com), [yakushimadema@gmail.com](mailto:yakushimadema@gmail.com), [Dianchyn22@gmail.com](mailto:Dianchyn22@gmail.com)

## Abstrak

Penggunaan variasi bahasa oleh warga kota MORP pada game Grand Theft Auto V menggunakan metode descriptive qualitative dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah warga kota MORP Indonesia (pemain/player), dan subjek penelitian ini adalah Bahasa yang digunakan oleh warga kota MORP Indonesia. Teknik pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, metode survei, dan metode interview. Teknik Analisa data yang digunakan adalah model analisis Miles dan Huberman yaitu data reduction, data display, dan verification. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada 28 Jargon dan 28 Slang yang digunakan dalam komunikasi permainan GTA V Roleplay yang. 28 Jargon yang ditemukan kebanyakan dari bahasa Inggris dan beberapa dari Bahasa Indonesia. Sebagai tambahannya, 28 Slang yang ditemukan dibagi menjadi 3 yaitu kategori 1 slang terkait permasalahan ketika bermain, kategori 2 slang terkait sesuatu di dalam permainan, kategori 3 slang terkait sesuatu dari luar permainan.

**Kata Kunci:** variasi bahasa, bahasa Indonesia, GTA V, jargon, dan slang

## Pendahuluan/Introduction

Di Indonesia terdapat kurang lebih 750 bahasa yang eksis di masyarakat. Keberagaman Bahasa tersebut merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Hal tersebut menarik untuk dibahas pada bidang sosiolinguistik. Bidang ini berfokus pada masyarakat dan linguistik. Sosiolinguistik juga berfokus pada pembahasan aspek-aspek di masyarakat yang terkait dengan Bahasa dan perbedaan-perbedaan yang ada dalam Bahasa yang mana ada hubungannya dengan factor kemasyarakatan (Nababan, 1993:2). Dalam penelitian ini yang dimaksud masyarakat adalah pemain/player dalam sebuah game virtual yang bernama Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V) yang dapat dimainkan melalui perangkat computer atau laptop dengan bantuan internet. Sedangkan bahasa yang dimaksud di sini adalah penggunaan Bahasa Indonesia oleh pemain/player dalam permainan ini.

Perkembangan bahasa di dunia nyata dan di dunia maya atau game tentunya memiliki kesamaan dan perbedaan. Kesamaannya dapat dilihat dari Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris. Tapi dalam penelitian ini yang diteliti adalah Bahasa Indonesianya karena Bahasa ini lebih dominan digunakan dalam permainan. Perbedaannya dapat dilihat dari bagaimana bahasa Indonesia itu digunakan untuk membantu pemain atau

player mendeskripsikan dirinya tanpa menyebutkan kendala teknis yang dihadapinya dalam permainan.

Dalam permainan GTA V Roleplay, pemain atau player akan memerankan seorang karakter yang kita bentuk sendiri sesuai dengan karakter yang kita inginkan misalnya berbadan besar, memiliki sifat agresif, tempramen, atau kasar. Karakter tersebut harus diperankan dengan sungguh-sungguh agar dapat membuat cerita di dalam game GTA V Roleplay. Segala peraturan yang ada di dunia nyata berlaku juga di dunia game ini misalnya seperti tidak boleh sembarangan memukul atau membunuh seseorang, harus mengikuti rambu lalu lintas ketika berkendara di jalan, apabila lapar atau sakit harus mengunjungi tempat makan atau rumah sakit. Jadi kegiatan dalam game ini hampir mirip dengan kehidupan di dunia nyata termasuk komunikasinya yang juga menggunakan Bahasa Indonesia.

Kemiripan aktivitas di dunia nyata dan di dunia game tentu juga memiliki kesamaan atau kemiripan dalam bidang Bahasa. Fenomena bahasa yang menarik untuk di teliti dalam duni game ini adalah bagaimana player dalam game ini sebisa mungkin bermain peran 100% tanpa memotong alur permainan ketika ada kendala teknis. Kendala apapun yang terjadi di dalam game, harus di samarkan dengan deskripsi atau pilihan kata yang lain, misalnya pada permainan seorang player tidak bisa bergerak karena kesalahan system. Untuk menetralsir hal tersebut tanpa memotong alur permainan bisa menyampaikan kendala teknisnya kepada lawan mainnya dengan mengatakan “tubuh saya kesemutan” yang artinya karakternya sedang tidak bisa bergerak.

Banyaknya istilah teknis dan variasi Bahasa yang timbul dalam permainan ini secara tidak langsung dapat menyulitkan pemain baru untuk beradaptasi. Salah satu contohnya ketika ada warga baru/player baru yang mengalami kendala suara, player tersebut bilang “Pak mic saya rusak, jadi suaranya putus-putus”. Player yang sudah lama bermain biasanya akan membimbing “pak bilang mic itu bilangnye tenggorokan”. Tapi apabila player yang sudah lama ini tipe player yang sinis “apa itu mic? Gak ngerti saya”. Perbedaan resopon tersebut kadang memberikan kesan yang baik bagi yang menerima atau kesan dongkol. Sehingga penelitian ini akan difokuskan pada pembahasan variasi Bahasa yang muncul pada game Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V).

Beberapa penelitian terdahulu terkait variasi Bahasa telah dilakukan oleh Margaretha yang tekah meneliti variasi Bahasa oleh kalangan waria kota Merauke. Fokus dari penilitian yang telah dilakukan Margaretha menunjukkan bahwa berdasarkan klasifikasi variasi bahasa yang digunakan oleh waria adalah: 1) jargon, 2) bahasa gaul, 3) akronim, dan 4) bentuk

permainan kata. Sedangkan fungsi variasi bahasa yang digunakan oleh waria adalah: 1) menciptakan humor, 2) menyindir atau mengejek, 3) mengintimidasi/mengakrabkan hubungan, 4) menjaga informasi tertentu, 5) memperhalus sesuatu yang dianggap vulgar atau tabu, dan 6) mengungkapkan sikap dan perasaan hati. Dalam penelitian ini akan merujuk pada hasil penelitian sebelumnya dengan kebaharuan pada subjek penelitian dan setting penelitian yang mana subjek penelitian ini adalah pemain game online yang mengambil lokasi penelitian di daring atau online.

Tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk mengobservasi variasi Bahasa yang muncul dalam permainan Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V) khususnya pada server/kota Ministry of Roleplay (MORP) Indonesia. Selain itu penelitian ini juga bertujuan sebagai panduan untuk pemain baru agar memudahkan pemain baru untuk beradaptasi di lingkungan kota MORP, sehingga proses bermain peran di kota MORP berjalan dengan lancar dan menyenangkan bagi pemain permainan ini.

### **Materi dan Metode**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan di dalam game Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V) kota MORP Indonesia selama 1 bulan, dari tanggal 1 Mei 2021 – 1 Juni 2021. Kota MORP adalah salah satu kota atau server GTA V Roleplay yang sudah lama ada di Indonesia yang telah berumur sekitar 2 tahun. Kota MORP memiliki rata-rata pemain atau player di dalam kota kurang lebih sekitar 80 orang di jam kerja dan bisa mencapai sekitar 200 orang ketika jam malam sampai dini hari. Purposive sampling digunakan untuk menentukan responden dalam penelitian ini yang mana melibatkan 4 responden atau warga kota yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang variasi Bahasa yang digunakan dalam berinteraksi di dalam kota MORP.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 metode, yaitu 1) metode simak atau observasi yang dilakukan dengan menyimak penggunaan Bahasa, 2) metode survey yang dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan yang terstruktur untuk mendapatkan informasi dari informan, 3) metode wawancara dilakukan dengan cara melakukan percakapan dengan informan. Sebagai tambahannya Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari *data reduction*, *data display*, dan *verivication*.

## Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari informan atau warga kota MORP yang telah diseleksi berdasarkan lamanya pengalaman bermain di kota MORP. Keragaman Bahasa yang muncul di permainan ini muncul karena interaksi antara dunianya dan dunia daring.

### 1. Variasi Bahasa yang digunakan oleh pemain GTA V Roleplay kota MORP

Setiap komunitas memiliki variasi bahasanya masing-masing. Komunitas pemain GTA V Roleplay kota MORP khususnya memiliki variasi Bahasa yang unik untuk diteliti. Variasi Bahasa tersebut muncul karena kebutuhan pokok dalam berkomunikasi yang mana tujuannya untuk menjaga alur cerita atau kenyamanan dalam bermain peran atau roleplay di dalam kota.

#### 1.1 Jargon

Jargon adalah kosa kata khusus yang biasanya dipakai dalam kehidupan tertentu, seperti yang dipakai oleh pekerja seperti montir, tukang kayu, guru, dan sebagainya (Kridalaksana, 2008:98). Jargon yang digunakan warga kota MORP dalam game GTA V Roleplay adalah jargon yang biasa digunakan ketika berinteraksi secara langsung atau verbal dengan lawan main.

Tabel 1.1 Bahasa Warga Kota dalam bentuk Jargon

No.	Jargon	Arti
1	Roleplay (RP)	Memerankan sebuah karakter yang telah dibuat sedemikian rupa untuk membuat cerita yang sesuai dengan keinginan pemain dengan penuh penghayatan.
2	In Character (IC)	Segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia Game seperti nama karakter, pekerjaan, sifatnya, pengetahuan, dll.
3	Out of Character (OOC)	Segala sesuatu diluar dunia game seperti nama asli pemain, alamat rumah, umur, pekerjaan, dll.
4	Me	Perintah yang digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang dirasakan atau akan dilakukan pemain.
5	Do	Perintah yang digunakan untuk menunjukkan hasil dari ME.
6	Player Kill (PK)	Kondisi saat karakter atau pemain koma atau tidak terselamatkan karena kecelakaan.
7	Character Kill (CK)	Kondisi dimana karakter atau pemain mengakhiri sebuah cerita atau meninggal dunia dalam game tersebut.
8	Real Money Trading (RMT)	Transaksi menggunakan mata uang dunia nyata dengan barang di dunia game (dilarang)
9	Away From Keyboard (AFK)	Sedang tidak di depan computer atau laptop
10	Meta Gaming (MG)	Mengetahui suatu hal/ fitur/ informasi/ suatu rahasia dalam game, kemudian mengaplikasikannya tanpa sumber yang jelas.
11	Power Gaming (PG)	Melakukan sesuatu yang berlebihan atau diluar kemampuan manusia.
12	Refuse RP	Menolak menerima roleplay yang diberikan oleh lawan main
13	Deatchmatch (DM)	Balas dendam yang tidak berujung

14	Kill on Sight (KoS)	Menghilangkan nyawa seseorang ketika pertama kali bertemu tanpa alasan
15	Mixing	Mencampurkan informasi ic ke ooc atau sebaliknya
16	Non RP Behavior	Tidak berperilaku sebagaimana karakter kita seharusnya
17	Non RP Fear	Tidak memiliki rasa takut ketika dihadapkan dengan situasi yang berbahaya
18	Zona Putih	Area dimana tidak boleh melakukan tindak kejahatan
19	Zona Hijau	Area dengan tingkat keamanan sedang
20	Zona Merah	Area dengan tingkat keamanan rendah
21	Disconnect (DC)	Keluar dari permainan karena kesalahan internet
22	Bug abuse	Pemanfaatan bug (kesalahan teknis) dalam game
23	NgeCheat	Menggunakan cara curang di dalam game
24	NgeRob	Melakukan perampokan
25	Exiting	Keluar dari game secara paksa
26	EMS (Emergency Medical Service)	Satuan yang bertanggungjawab akan Kesehatan dan keselamatan
27	Discord (DS)	Aplikasi di luar permainan yang digunakan untuk berkomunikasi dan menunjang kegiatan roleplay.
28	Interkom	Alat komunikasi diluar game

Tabel 1.1 menunjukkan variasi Bahasa warga kota MORP dalam bentuk jargon yang sering digunakan dalam berinteraksi di dalam permainan GTA V Roleplay. Jargon ini ditemukan umumnya ketika pemain mereka membicarakan peraturan dalam game, sebagai contoh **“Orang itu sepertinya mixing deh”** maksud dari kalimat yang bercetak tebal itu adalah bahwa seseorang telah mencampurkan informasi IC (In Character) ke OOC (Out of Character) atau sebaliknya ketika dalam permainan. Hal tersebut biasanya terjadi ketika seorang karakter, sebut saja Namanya Budi (OOC) merasa kesal terhadap Bintang (OOC) di luar game. Kemudian Budi sengaja mencari keberadaan Bintang di dalam game dan membunuhnya tiba-tiba, padahal di dalam permainan mereka tidak saling kenal dan tidak ada cerita yang mendasari perbuatan Budi tersebut.

## 1.2 Slang

Slang adalah variasi bahasa yang dibuat oleh sekelompok masyarakat tertentu yang dipergunakan sebagai bahasa dalam pergaulan dengan sesama komunitas pemakai bahasa tersebut (Padmadewi, Ni Nyoman; Merlina, P.D.; Saputra, N.P.H, 2014:9). Slang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Bahasa khusus yang dibuat pemain dalam permainan ini dan hanya dimengerti oleh yang memainkan permainan ini pada umumnya.

No.	Slang	Arti
<b>Kategori Slang 1 (permasalahan teknis ketika bermain)</b>		
1	Satelit	Koneksi internet
2	Libur	Tidak bisa masuk ke dunia game secara permanen
3	Melamun	Tidak sedang di depan computer
4	Kesantet/dipanggil imigrasi	Keluar dari permainan

5	Lemes	Terdeteksi tidak bergerak lebih dari 15 menit
6	Pokemon	Karakter belum terlihat sempurna
7	Badai	Maintenance atau restart sever
8	Mata merah	Permasalahan visual
<b>Kategori Slang 2 (sesuatu dari dalam permainan)</b>		
9	Sayuran	Narkoba
10	Bandara	Login server
11	Garasi kuning	Tempat mengambil kendaraan yang hilang
12	Mainan	Senjata Api (Pistol)
13	Batrai	Peluru senjata api
14	Masak	Memproses barang terlarang
15	Mantra	Perintah
16	Sertifikat	Level karakter/skill
<b>Kategori Slang 3 (sesuatu dari luar permainan)</b>		
17	Website	Discord
18	Nama paspor	Nama akun Steam (akun permainan)
19	Email	Nama akun Discord
20	Bitcoin	Mata Uang Rupiah
21	Dewa	Pemilik server/ permainan
22	Kaca mata	Layar monitor
23	Jam internasional	Waktu sebenarnya di dunia nyata
24	Kampung	Asal sebenarnya di dunia nyata
25	Ngomong kasar/jorok	Berbicara sesuatu diluar permainan ketika dalam permaian
26	Otot	Tombol keyboard
27	Buka kamera	Sedang melakukan siaran langsung
28	Lakban	Mute suara pemain

Tabel 1.2 menunjukkan variasi Bahasa pemain GTA V Roleplay yang digunakan ketika berinteraksi di dalam permainan yang telah dikelompokkan berdasarkan asalnya. Pada kategori slang 1 ditemukan 8 data yang digunakan pemain ketika mengungkapkan atau menyamakan permasalahan teknis yang terjadi baik dari dalam permainan atau luar permaian. Kategori slang 2 ditemukan 8 data yang digunakan pemain ketika mengungkapkan atau menyamakan sesuatu yang beasal dari dalam permainan. Berikutnya kategori slang 3 ditemukan 12 data yang digunakan pemain ketika mengungkapkan atau menyamakan sesuatu dari luar permainan.

### 1.2.1 Kategori Slang 1

Kategori slang 1 ditemukan ketika seseorang mengalami kendala teknis yang mana pemain tersebut sedang berada dialam permainan. Sebagai contoh ketika bermain tiba tiba, suara dari pemain lain tidak terdengar jelas, atau terdapat perbedaan visual anta 1 pemain dan pemain lainnya karena koneksi internet. Untuk mengekspresikan hal tersebut tanpa mengatakan permasalahan secara eksplisit dalam permainan, maka pemain dapat mengekspresikannya dengan “waduh, sepertinya **satelitku** bermasalah, tunggu sebentar yah”.

Kata satelitku digunakan sebagai pengganti kata internet karena internet diibaratkan tidak ada dalam dunia permainan. Sehingga untuk menyamakan kata internet digunakanlah kata satelit.

### 1.2.2 Kategori Slang 2

Kategori slang 2 ditemukan ketika seseorang ingin menyampaikan atau menyamakan sesuatu dari dalam permainan yang bertujuan untuk memperhalus suatu benda yang dimaksud. Sebagai contoh: dalam permainan untuk menyamakan barang atau kegiatan yang bersifat illegal biasanya digunakan kata lain sebagai pengganti untuk menyebutkan kegiatan atau barang illegal tersebut “Saya mau beli **maian** sama **batrainya**, nanti sebagai gantinya saya akan **maskin** barang kamu”. Kalimat tersebut mengandung pesan implisit bahwa seseorang ingin membeli pistol beserta pelurunya, dan sebagai gantinya pembeli ini akan membantu penjual untuk memproses barang terlarang si penjual.

### 1.2.3 Kategori Slang 3

Kategori slang 3 ditemukan ketika seseorang ingin menyampaikan atau menyamakan sesuatu dari luar permainan yang bertujuan untuk memperhalus suatu benda yang dimaksud. Sebagai contoh:

A: “Nanti jam berapa rapat sama pak Presiden dan staff?”

B: “Kayaknya jam 8 **internasional** bagian barat”

Contoh di atas adalah cuplikan pertanyaan dari pemain ketika di dalam dunia permainan menanyakan perihal waktu pelaksanaan rapat. Kata yang bercetak tebal diatas “internasional” adalah kata yang diperhalus atau disamakan untuk merujuk pada waktu di dunia nyata “waktu Indonesia bagian barat atau WIB”.

## Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada 28 Jargon dan 28 Slang yang digunakan dalam komunikasi permainan GTA V Roleplay yang. 28 Jargon yang ditemukan kebanyakan dari bahasa Inggris dan beberapa dari Bahasa Indonesia. Sebagai tambahannya, 28 Slang yang ditemukan dibagi menjadi 3 yaitu kategori 1 slang terkait permasalahan ketika bermain, kategori 2 slang terkait sesuatu di dalam permainan, kategori 3 slang terkait sesuatu dari luar permainan. Dapat disimpulkan bahwa dalam permainan ini terdapat banyak variasi Bahasa khususnya Jargon dan Slang yang digunakan untuk mengekspresikan kondisi, situasi, atau suatu barang baik dari dalam ataupun luar permainan yang membuat alur Roleplay atau bermain peran menjadi lebih menarik.

**Rujukan**

Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Pembentukan Kata dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.

Padmadewi, Nyoman. 2014. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nababan. 1993. *Sosiolinguistik suatu pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama