

PENGGUNAAN BAHASA INGGRIS PADA FITUR QUICK CHAT DALAM INTERAKSI PEMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE

Rena Juliana¹, Reni Juliani²

¹ STAIN Teungku Dirungdeng Meulaboh

² Universitas Teuku Umar

Abstract

PUBG Mobile has features that help in the interaction process between players such as Quick Chat, Chat and Voice Chat. Exclamatory words and sentences using English are available in the Quick chat list in the game. The purpose of this study is to find out how the use of English in the Quick Chat feature in the interaction of PUBG Mobile game players. This research is a type of literature research with mix methode research. The results of the study show that the use of English in the Quick Chat feature in the interaction of PUBG Mobile game players belongs to the register language variation which has a function as a command. The use of Message in the Quick Chat feature is a form of differentiating the form of communication used by PUBG Mobile game players with other online games. English used as the link players from different countries.

Keywords

(Bahasa Inggris, Quick Voice Chat, Interaksi, Game Online PUBG Mobile)

Correspondence Contact

renajuliana@staindiru
ndeng.ac.id

PENDAHULUAN

Permainan berbasis online sejenis game dimainkan dengan mengandalkan jaringan internet mulanya masuk ke Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an. Game online yang terkenal pada saat itu adalah game Nexian dan juga Ragnarok. Game online tersebut menjadi primadona di kalangan masyarakat luas. Selain itu, beberapa game online mulai menjamur sehingga masyarakat diberikan banyak pilihan untuk memainkan game online. Game online itu antara lain Counter Strike, Dota, Atlantica, Point Blank, dan juga Three Kingdom seiring dengan pesatnya perubahan dan pengembangan permainan ini, game online semakin menonjolkan kelebihanannya dan semakin menyaingi game offline. Salah satu keunggulan game online yaitu tidak adanya keterbatasan jumlah pemain dan pemain diberikan peluang untuk dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Bahkan bukan saja itu, Industri game mulai marak bermunculan. Mereka hadir memberikan berbagai inovasi yang menarik bagi para gamers untuk menjadikan game online semakin diminati (Fajri, 2012:444).

Berdasarkan hasil pengamatan Kusumawardhani, Husain, Griffiths, Lu Jia dkk, dapat dikatakan bahwa game online yang semakin merambat ke segala segmen pasar saat ini telah berhasil mematahkan asumsi bahwa game online berkaitan dengan individualistis dan anti sosial, keberhasilan tersebut berdasarkan atas adanya fitur-fitur interaksi yang disematkan dalam game guna media komunikasi di dalam game. Kehadiran fitur ini membentuk interaksi yang terjalin antar sesama pemain sehingga akan tercermin unsur sosialitas, bahkan bentuk komunikasi antar pemain game online tersebut dapat membangun hubungan mereka menjadi kekerabatan, keluarga bahkan hubungan sangat kompleks lainnya (Cobobi, 2020:69). Tidak jarang kita melihat terjadi perceraian hanya karena pasangannya membangun hubungan spesial dengan teman di dalam game online yang mereka mainkan. Sehingga interaksi bukan saja berdampak positif terhadap hubungan antar pemain, namun juga mendatangkan pengaruh negatif kepada mereka.

Pada game PUBG Mobile terdapat fitur-fitur yang membantu dalam proses interaksi pemain pada saat bermain seperti, *Quick Chat*, *Chat* dan *Voice Chat*. Di dalam *Chat Room* baik menggunakan fitur *Quick Chat*, *Chat* maupun *Voice Chat*, interaksi antar sesama pemain akan terjadi selama permainan berlangsung. Interaksi seperti ini perlu dilakukan untuk membangun kekompakan dalam tim. Tim dituntut untuk mampu mengatur strategi dan selalu waspada. Fitur *Quick Chat* digunakan sebagai pesan cepat saat pemain ingin menyampaikan pesan secara instan kepada pemain lainnya. Beberapa kata-kata yang terdapat dalam *Quick Chat* yang digunakan di dalam permainan menggunakan bahasa Inggris. Hal ini membuat pemain PUBG Mobile yang menggunakan *Quick Chat* familiar dalam bahasa Inggris dan mengetahui beberapa kata yang penting dalam bahasa Inggris ketika berkomunikasi dengan sesama pemain. Oleh karenanya penulis berkeinginan untuk membahas lebih dalam mengenai penggunaan bahasa Inggris pada fitur *Quick Chat* dalam interaksi pemain game PUBG Mobile.

KAJIAN TEORITIK

Game Online Player Unknown Battle Ground Mobile

Game online adalah sebuah aplikasi permainan yang mempunyai peraturan yang tertera di dalam game dan *level-level* tertentu, biasanya terdiri atas beberapa genre. Permainan yang disediakan game online sangat menarik. Pemain dibuat penasaran dan merasakan kepuasan psikologis sehingga ingin memainkannya terus menerus (Fitri, Erwinda, dan Ifdil, 2018: 212).

Game Online Player Unknown Battle Ground Mobile atau disingkat dengan PUBG Mobile dapat dikatakan sebagai salah satu jenis game online yang sedang naik daun belakangan ini. PUBG merupakan game yang mengharuskan pemainnya bermain bersama tim. Permainan multiplayer ini bersifat kompetitif dan saling bersaing untuk meraih kemenangan. Hal ini yang menjadikan game "*Battle-Royale*" ini menjadi primadona game dikalangan game bergenre serupa. Istilah *Battle Royale* diadopsi dari sebuah novel keluaran tahun 1999 yang kemudian dibuatkan sebuah film klasik Jepang setahun setelahnya. Film tersebut mengisahkan tentang pemerintah menempatkan beberapa anak muda di sebuah pulau terpencil untuk membunuh satu sama lain. Setiap anak muda dibekali dengan sekotak senjata yang nantinya akan dipakai untuk menghabisi anak muda lainnya. Waktu terus bergulir menjadikan wilayah "pertempuran" atau sering disebut zona, semakin mengecil. Hal ini akan membuat setiap anak muda yang berhasil bertahan akan bertemu di zona terakhir dan saling bertarung untuk memperoleh kemenangan (Tuka dan Dirdjowidjono, 2020: 42).

Dalam PUBG ini, pertempuran yang terdiri 100 orang tanpa perbekalan apapun ditempatkan di sebuah area yang besar. Kemudian mereka harus segala hal yang ada di arena pertempuran guna memperkuat dan mempersenjatai diri mereka, mulai dari panci yang sejatinya digunakan sebagai alat untuk menggoreng makanan, namun di permainan ini, panci digunakan sebagai senjata *malee*, *body armor* yang sering disebut dengan rompi anti peluru yang berguna menahan kekuatan peluru yang ditembak oleh musuh, hingga senjata api seperti pistol, senjata AK bahkan senjata kaliber berat lainnya (Tuka dan Dirdjowidjono, 2020: 42-43).

Saat permainan berlangsung, pemain juga dapat menemukan kendaraan yang dapat digunakan untuk berpindah ataupun digunakan untuk menghindari musuh. Jenis kendaraan juga beragam, bisa berupa kendaraan roda dua, tiga dan roda empat bahkan pemain bisa menemukan kendaraan air seperti kapal dan *speed boat*.

Di dalam permainan, pemain harus bertahan dan berjuang sampai akhir. Pemain yang berhasil bertahan akan menjadi pemenang. Untuk bertahan dan memenangkan pertandingan bukan hal mudah bagi pemain. Pemain harus pandai mengatur strategi peperangan, mengetahui penggunaan senjata dengan benar, dan harus mengerti medan pertempuran sehingga tidak mudah dilacak oleh musuh.

Fitur Quick Voice Chat PUBG Mobile

Pada saat bermain *PUBG Mobile*, pemain dituntut untuk menentukan strategi apa yang akan dipakai saat permainan nanti agar mereka dapat bertahan hingga akhir pertandingan. Dalam hal ini, komunikasi dinilai sebagai *keypoint* di dalam permainan yang *genre battle royale*. Untuk mendukung kelancaran berkomunikasi, berbagai fitur menarik disediakan seperti fitur *Voice Chat*. Namun, terkadang pemain memilih untuk mematikan fitur *voice chat* karena halangan tertentu seperti tidak memakai *earphone*, jaringan jelek, bahkan ada perasaan malu untuk mengeluarkan suara saat bermain dengan *squad random* atau dengan orang yang tidak mereka kenal, atau lain sebagainya. Untuk itu, fitur *Quick Chat* menjadi solusi untuk tetap dapat berkomunikasi sesama pemain (Izza, 2020).

Seperti namanya, *Quick Chat* menjadi fitur cepat untuk berkomunikasi. Pemain hanya perlu menekan tombol *Quick Chat* kemudian memilih kalimat atau kata yang berada pada daftar. Kalimat dan kata yang telah dipilih nantinya ditampilkan di layar *smartphone* dan mengeluarkan suara sesuai dengan kalimat atau kata yang dipilih. *Quick Chat* yang sering digunakan yaitu *enemies ahead*, *let's go*, dan banyak lagi (Triyantama dan Santoso, 2019:62).

Penggunaan Bahasa Inggris dalam Interaksi

Dalam penggunaan bahasa, norma-norma sosial yang mengontrol tingkah laku dan pembicaraan harus dipatuhi. Hal yang tidak kalah pentingnya untuk dipahami adalah faktor-faktor sosiokultural yang menjadi penentu hubungan interpersonal dan interaksi antara pengguna bahasa. Untuk menempatkan diri sesuai situasi yang dihadapi, pemilihan kode-kode bahasa harus diperhatikan oleh pengguna bahasa. Fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi harus diperhatikan dalam proses komunikasi. Komunikasi akan berjalan lancar apabila bahasa yang digunakan dapat dipahami, baik oleh penutur maupun pendengar (Malabar, 2015: 22).

Penguasaan suatu bahasa yang sama seperti bahasa pertama, yang lebih dikenal sebagai bahasa ibu, menjadi faktor penentu keberhasilan dalam peristiwa komunikasi. Namun, tidak semua penutur akan selalu menggunakan bahasa pertamanya. Topik pembicaraan menjadi penyebab penutur menggunakan bahasa kedua atau ketiga. Hal ini dimaksudkan untuk memperlancar peristiwa komunikasi sehingga seorang penutur tidak mengalami kegagalan dalam penyampaian pesan. Peristiwa penggunaan bahasa secara bergantian disebut juga *bilingualism*, biasanya terjadi pada masyarakat *bilingual* atau *multilingual* (Malabar, 2015: 23).

Bahasa Ibu yang kita gunakan adalah bahasa Indonesia, sedangkan bahasa asing yang sering digunakan adalah bahasa Inggris. Bahasa ini merupakan bahasa ibu untuk lebih dari 400 juta orang diseluruh dunia. Penggunaan bahasa Inggris di dunia kerja maupun di kehidupan sosial bukanlah hal yang asing di telinga. Pada saat kepala pemerintahan bertemu atau orang-orang dari berbagai bangsa dipertemukan, bahasa Inggris sebagai bahasa pemersatu yang biasanya digunakan oleh mereka (Mahali, 2019:4).

Kelancaran dan ketepatan penyampaian pesan, maksud, atau tujuan merupakan hal yang harus terus menerus dipelajari khususnya bagi masyarakat bilingual atau multilingual. Pada saat berkomunikasi secara verbal, penutur tidak hanya menyampaikan pesan melalui kata-kata saja tetapi harus mengetahui fungsi, konteks, topik serta situasi yang ada. Fungsi bahasa dapat mengubah persepsi para pendengar. Tidak sedikit para penutur mengalami kegagalan dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap fungsi bahasa yang digunakannya untuk berkomunikasi (Malabar, 2015: 25).

Sosiolinguistik

Sosiolinguistik merupakan salah satu cabang linguistik. Sosiolinguistik mengkaji bagaimana seseorang melihat dan memposisikan kedudukan bahasa yang dikaitkan dengan penggunaan bahasa pada masyarakat. Dalam hal ini, manusia tidak dapat lagi disebut sebagai individu, namun sebagai masyarakat sosial sehingga semua yang dikerjakan manusia khususnya dalam penggunaan bahasa seperti bertutur, akan berkaitan erat dengan situasi dan kondisi di sekitarnya. (Putri, 2019:13).

Fishman menyebutkan bahwa sosiolinguistik sebagai pemahaman yang berkaitan dengan karakteristik variasi bahasa, fungsi bahasa dan pemakaian bahasa yang tertaut pada interaksi yang dibangun. Hal tersebut menjadi faktor penyebab ketiganya di dalam masyarakat tuturnya berubah (Putri, 2019: 16).

Interaksi Pemain *PUBG Mobile* dengan Menggunakan Fitur *Quick Voice Chat*

Internet sebagai produk teknologi yang saat ini paling banyak digunakan oleh masyarakat. Sebagai produk teknologi, internet hadir dengan memberikan inovasi pada bentuk-bentuk interaksi sosial baru yang lain dari pada sebelumnya. Apabila interaksi sebelumnya pada digunakan masyarakat dengan cara *face to face communication*, maka sekarang masyarakat menggunakan interaksi sosial berbasis online (Alyusi, 2016: 1).

Interaksi merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan dengan satu orang atau lebih dan mempunyai pengaruh dan efek antar anggota komunikasi (Rachmadi, 2020:3). Interaksi yang dipakai saat bermain game online dinilai sangat menarik dan menyenangkan. Sesama pemain dapat melakukan komunikasi satu sama lain seperti mengirim dan menerima pesan dari pemain lainnya. Pesan yang diterima oleh pemain lainnya akan dimaknai dan diterjemahkan sesuai dengan konstruksi yang ada dalam benak mereka (Ramdhani dan dkk, 2018: 60-61). Sehingga tidak jarang kita melihat adanya hubungan khusus yang terjalin antara pemain game dikarenakan interaksi yang *intens* yang mereka bangun.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan *mix method* dengan menggabungkan metode penelitian pustaka dan pendekatan partisipatif. Penelitian pustaka dengan pendekatan kualitatif dirasa sangat sesuai. Penelitian pustaka merupakan penelitian ditempuh dengan mengumpulkan data penelitian dengan mengandalkan berbagai referensi yang tersedia di perpustakaan seperti buku teks, buku ajar, buku referensi, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya, artikel, catatan, yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti (Sari dan Asmendri, 2020: 44).

Peneliti mengawali dengan mencari berbagai referensi dari sumber buku dan dokumen yang mendukung, setelah itu peneliti terlibat langsung dalam menggali informasi dengan ikut bermain *PUBG Mobile* dan menggunakan *Quick Chat* untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya. Kemudian peneliti mencatat semua informasi sebagai data penelitian yang

dilakukan secara langsung dan menganalisisnya untuk menjawab pertanyaan penelitian dan merangkumkan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kosakata Bahasa Inggris pada *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile*

Setelah mengamati fitur *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile*, penulis menemukan beberapa kosakata yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Kosakata tersebut keseluruhannya menggunakan bahasa Inggris. Setelah diterjemah, seluruh kosakata mengandung makna perintah, hal ini dapat dilihat pada rangkuman tabel di bawah ini:

Tabel 1. Daftar Kosakata Bahasa Inggris pada *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile*

No.	Kosakata	Pengertian
1	Bring up voice chat!	Buka obrolan suara
2	There can only be one winner. Let's go	Hanya ada satu pemenang. Ayo pergi.
3	Enemies ahead!	Musuh di depan!
4	I got surprise!	Aku mendapat kejutan!
5	Let's go	Ayo pergi
6	Get to the safe zone!	Pergi ke zona aman!
7	Help!	Tolong!
8	Thank you	Terima kasih
9	Search for vehicles!	Cari kendaraan!
10	Stay alert!	Tetap waspada!
11	Excellent work / Impressive!	Kerja bagus / Mengesankan!
12	Hold it! Don't move!	Tahan! Jangan bergerak!
13	Hold it! Don't fire!	Tahan! Jangan tembak!
14	I'm really sorry!	Aku sangat menyesal!
15	Not a problem!	Bukan masalah!
16	Same team!	Tim yang sama!
17	I have medicine!	Aku punya obat!
18	I need medicine!	Aku butuh obat!
19	I need ammo!	Aku butuh amunisi!
20	I need a Scope!	Saya butuh teropong pembesar!
21	I have ammo	Aku punya amunisi
22	Form up!	Bentuk formasi!
23	I got a gun!	Aku punya pistol!
24	I have a gun	Aku punya senjata
25	I need a gun	Aku butuh pistol
26	Keep quiet!	Diam!
27	I'm going in!	Aku akan masuk!
28	Cover me!	Lindungi aku!
29	I'll cover you!	Aku akan melindungimu!
30	There's an ambush. Play it safe!	Ada penyergapan. Bermain dengan aman!
31	Spread out!	Menyebarkan!
32	Get in the room!	Masuk ke kamar!
33	Run along the edges of the zone!	Jalankan di sepanjang tepi zona!

34	Charge!	Tanggung jawab!
35	Get behind a tree!	Sembunyi di belakang pohon!
36	Enemy!	Musuh!
37	Get the air drop!	Dapatkan kotak udara!
38	Leave the air drops!	Tinggalkan kotak udara!
39	Head towards the mark!	Menuju tanda!
40	Don't rush	Jangan terburu-buru
41	Crouch down!	Berjongkok!
42	OK	Oke
43	NO!	TIDAK!
44	Flank left	Belok kiri
45	Flank right	Belok kanan

Kajian Sociolinguistik Penggunaan Bahasa Inggris pada *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile*

Fishman menekankan bahwa studi sociolinguistik memfokuskan pada aspek variasi bahasa, fungsi bahasa dan pemakaian bahasa yang digunakan sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain.

a. Variasi Bahasa

Variasi bahasa berasal dari kegiatan penggunaan bahasa tutur masyarakat yang terbagi dalam 5 jenis yaitu (1) idiolek, (2) dialek, (3) tingkat tutur, (4) ragam bahasa, dan (5) register (Prihandini dan Isnendes, 2020: 555). Berdasarkan hasil penelitian di atas didapatkan bahwa apabila dilihat dari segi variasi bahasa, karakteristik bahasa yang digunakan pada pesan-pesan *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile* termasuk ke dalam variasi bahasa register. Register sendiri merupakan fenomena yang muncul dikarenakan adanya kegiatan kebahasaan dalam proses komunikasi antara sekelompok orang dalam satu bidang pekerjaan (Utomo, 2014:18).

Kosakata yang digunakan pada pesan *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile* digolongkan register dikarenakan kegiatan kebahasaan ini hanya digunakan oleh sekelompok orang atau pemain *Game PUBG Mobile* dan tidak digunakan di game yang lain.

Pemain *Game PUBG Mobile*-lah yang akan mengerti pesan yang ada pada *Quick Chat* tersebut karena setiap pemain diharuskan untuk paham alur permainan. Penggunaan bahasa Inggris pada *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile* membuat semua pemain dapat berkomunikasi walau tidak mengaktifkan *Voice Chat* atau speaker mereka dan tidak menggunakan *Chat* pada *Room Chat* untuk berinteraksi. Pemain *Game PUBG Mobile* bisa berasal dari negara manapun, terlebih mereka yang bermain *solo* tapi menggunakan mode *squad*. Pemain yang seperti ini akan menemukan pemain lainnya secara *random* sehingga mereka tidak dapat menentukan asal pemain yang akan menjadi *squad* mereka dalam permainan. Fungsi dari pesan *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile* yang menggunakan bahasa Inggris adalah setiap pemain dapat mengerti satu sama lain walau mereka berasal dari negara yang berbeda.

b. Fungsi Bahasa

Fungsi bahasa merupakan sarana komunikasi yang harus diperhatikan penutur pada saat proses komunikasi. Bahasa yang bisa dimengerti oleh komunikator dan komunikan menjadi kunci kelancaran dalam berkomunikasi. Selain sebagai alat untuk berkomunikasi, bahasa digunakan sebagai unsur-unsur dalam sebuah kebudayaan, pembeda antara seseorang dengan orang lainnya dan juga dipakai sebagai alat pendidikan. Bahasa sebagai unsur-unsur

kebudayaan dipakai untuk mempertahankan identitas sebuah kebudayaan di dalam masyarakat, sebagai pewaris budaya, dan faktor yang membedakan budaya satu dengan lainnya sehingga lahirlah ragam kebudayaan di dalam masyarakat. Penggunaan bahasa dalam masyarakat dapat diklasifikasikan yaitu sebagai berikut: (a) instrumentalia, (b) menyuruh, (c) interaksi, (d) kepribadian, (e) pemecah masalah, dan (f) untuk berkhayal (Malabar, 2015: 22-23).

Berdasarkan pada hasil penelitian dapat dilihat bahwa hampir keseluruhan bahasa yang digunakan menunjukkan perintah atau menyuruh. Dalam bahasa Indonesia, kalimat menyuruh disebut dengan kalimat imperatif yang maknanya bisa dipahami hanya dengan menemukan konteks yang menjadi latar belakang komunikasi. Ada tujuh belas makna pragmatik imperatif, antara lain yaitu perintah, suruhan, larangan, anjuran, permohonan, permintaan, bujukan, desakan, umpatan, persilaan, ajakan, imbauan, permintaan izin, mengizinkan, harapan, pemberian ucapan selamat, dan ngelulu (Mufazah dan Sumarti, 2017:3).

Dalam tata bahasa Inggris, kalimat imperatif disebut dengan *imperative sentence* yang mempunyai makna sebagai kalimat perintah. Bukan saja berupa perintah, kalimat yang bermakna menyampaikan permintaan dan juga peringatan juga disebut dengan kalimat imperatif.

Imperative sentence dapat mudah ditemui di papan pengumuman atau tempat umum lainnya. Kalimat imperatif mempunyai ciri tertentu dimana biasanya kalimat-kalimat tersebut diakhiri dengan tanda seru yang menunjukkan kalimat perintah. Sedangkan pada jenis kalimat permintaan, biasanya diakhiri dengan tanda tanya.

Pada pesan-pesan *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile* digunakan untuk menyampaikan perintah kepada pemain lain secara cepat dikarenakan mereka tidak perlu mengetik pesan atau mengaktifkan *speaker* untuk berkomunikasi. Pesan-pesan *Quick Chat* di *Game PUBG Mobile* harus dipilih terlebih dahulu sebelum bermain. Biasanya pemain akan memilih pesan-pesan yang sering mereka gunakan dan pesan-pesan yang mereka anggap penting sesuai dengan kebutuhan pemain.

c. Pemakaian Bahasa

Sumarsono (dalam Prihapsari, Setiawan dan Suryanto, 2018: 83) menjelaskan bahwa kajian sosiolinguistik tidak hanya fokus terhadap penggunaan bahasa saja, tetapi juga tindakan atas bahasa, perilaku akan bahasa dan penggunaan bahasa. Selain faktor-faktor linguistik, bahasa dan penggunaannya juga bergantung pada faktor-faktor yang bukan dari linguistik saja atau sering diistilahkan dengan nonlinguistik seperti faktor sosial. Suwito (dalam Prihapsari, Setiawan dan Suryanto, 2018: 84) mengungkapkan bahwa penggunaan bahasa pun didorong oleh beberapa faktor situasional seperti komunikator yang berbicara, ragam bahasa yang digunakannya, kepada komunikator yang bagaimana, kapan, di mana, dan pesan berkaitan dengan hal apa.

Bahasa dan pemakaiannya oleh masyarakat mustahil dapat diteliti secara individu, namun harus dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilakukan masyarakat tersebut. Hal ini dikarenakan masyarakat dan bahasa tidak dapat dipisahkan. Mereka adalah satu kesatuan yang mempunyai hubungan yang sangat dekat dan saling bergantung. Tanpa adanya bahasa, tidak mungkin komunikasi yang dilakukan antara komunikator dan komunikan akan efektif. Pemakaian bahasa saat berkomunikasi tidak jarang ditandai dengan adanya

kekhususan sendiri dalam penggunaan bahasa yang menjadikannya khas bagi sekelompok pengguna bahasa tersebut (Waty, 2018: 2-3).

Penggunaan pesan pada fitur *Quick Chat* sebagai pembeda bentuk komunikasi yang dipakai oleh pemain *game PUBG Mobile* dengan *game online* lainnya. Interaksi yang terjadi menjadi lebih khas dan khusus sehingga setiap pemain *game PUBG Mobile* akan merasa mengidentifikasi pesan-pesan *Quick Chat* di *game PUBG Mobile* sebagai pesan kelompok mereka saja (pemain *game PUBG Mobile*) bukan kelompok pemain *game* lainnya. Hal ini dikarenakan alur permainan suatu *game* akan berbeda dengan alur permainan *game* yang lain. Terlebih apabila *game* tersebut memiliki *genre* yang berbeda yang membuat tujuan penggunaan pesan juga berbeda.

Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa global dalam *Quick Chat* di *game PUBG Mobile* bertujuan untuk memudahkan pemain memahami pesan. Oleh sebab itu, bahasa Inggris sendiri merupakan bahasa yang sering dipakai oleh masyarakat dunia. Selain itu tujuan penggunaannya adalah menumbuhkan keseragaman penggunaan istilah di dalam *game* sehingga *game PUBG Mobile* itu sendiri mempunyai kekhususan tertentu yang menjadikannya khas yang tidak dipunyai oleh *game* lainnya.

Bahasa Inggris yang digunakan dalam *Quick Chat* di *game PUBG Mobile* menjadi penghubung setiap pemain yang berasal dari berbagai negara. Hal ini dikarenakan *game PUBG Mobile* merupakan *game* global yang dapat di *download* oleh semua orang di dunia sehingga bahasa yang digunakan di dalam *game* juga harus bersifat global.

Pesan-pesan *Quick Chat* di *game PUBG Mobile* hanya akan dikenal oleh pemain di *game PUBG Mobile* begitu juga pesan-pesan *Quick Chat* pada *game* lainnya jenis *game MOBA* seperti *game Mobile Legends: Bang Bang* juga memiliki fitur *Quick Chat* guna sebagai pesan cepat yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Pesan-pesan *Quick Chat* di *game PUBG Mobile* tidak dapat digunakan pada *game Mobile Legends: Bang Bang* dikarenakan *genre* dan jenis permainan mereka berbeda.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah penggunaan bahasa Inggris pada fitur *Quick Chat* dalam interaksi pemain *game PUBG Mobile* tergolong pada variasi bahasa register dan memiliki fungsi sebagai perintah atau menyuruh dan pemakaian bahasa digunakan saat berkomunikasi dengan menggunakan pesan pada fitur *Quick Chat* sebagai bentuk pembeda bentuk komunikasi yang dipakai oleh pemain *game PUBG Mobile* dengan *game online* lainnya. Bahasa Inggris yang digunakan sebagai penghubung pemain yang berasal dari berbagai negara.

DAFTAR PUSTAKA

Alyusi, Shiefti Dyah. (2016). *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana.

Cobobi, Muhammad Guntur. (2020). Antara Individualitas dan Kolektivitas: Studi Hubungan Pemain Gim *Playerunknown's Battleground (PUBG) Mobile*. *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 6, No.1, Hal: 67-86.

Fajri, Choirul. (2012). Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, Vol.1, No. 5. Hal: 443-454.

Fitri, Emria, Erwinda, Lira dan Ifdil, Ifdil. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol.4, No.3, Hal:211-219.

Izza, Afifah Nurul. (2020). Universal Mark Fitur Baru PUBG Mobile, Begini Cara Memakainya. <https://esportsku.com/universal-mark-fitur-baru-pubg-mobile-begini-cara-memakainya/>

Mahali, Muhammad. (2019). Fungsionalisasi Penggunaan Bahasa Inggris dalam Interaksi Sosial Masyarakat pada Daerah Pariwisata di Kecamatan Riung Kabupaten Ngada-NTT. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulawesi Selatan.

Malabar, Sayama. (2015). *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.

Mufazah, Ratu Faizatul dan Sumarti. (2017). Penggunaan Imperatif Bahasa Indonesia oleh Guru Perempuan dalam Pembelajaran di MAN. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra dan Pembelajaran)*, Vol. 5, No.2, Hal: 1-12.

Pihandini, Asih dan Isnendes, Retty. (2020). Variasi Bahasa pada Tuturan Seorang Anak di Masyarakat Multibahasa (Studi Kasus pada Anak Usia 12 Tahun di Sebuah Keluarga di Kota Bandung). *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS)*. Hal: 553-559.

Prihapsari, Ira., Setiawan, Budhi dan Suryanto, Edy. (2018). Karakteristik Bahasa Indonesia Logat Papua dan Relevansinya sebagai Materi Ajar Mata Kuliah Sosiolinguistik di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sebelas Maret. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, Vol. 6, No.2, Hal: 83-94.

Putri, Zella Sekar Arumi. (2019). Kajian Sosiolinguistik Tingkat Kedwibahasaan Mahasiswa PBSI Angkatan 2015, FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta di Luar Pembelajaran. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Rachmadi, Tri. (2020). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Tiga Ebook.

Ramahani, Neila., Wimbari, Supra dan Susestyo, Yuli Fajar. (2018). *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sari, Milya dan Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, Vol.6, No. 1, Hal: 41-53.

Tritantama, Alvie Rosalino dan Santoso, Edi. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game PUBG Mobile RPX E-Sport. *Medium*, Vol. 7, No.1, Hal: 53-71.

Tuka, Efraim Sammy dan Dirdjowidjono, Evando Yuel Arsanto. (2020). *Tren Teknologi dan Permainan Digital*. Semarang: Universitas Katolik Seogijapranata.

Utomo, Dhafid Wahyu. (2014). Register Laporan Pandangan Mata Komentator Sepakbola (Sebuah Kajian Sosiolinguistik). *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol.1, No.1, Hal: 16-33.

Waty, Indah Kurnia. (2018). *Pemakaian Bahasa Pedagang dalam Interaksi Penjualan di Pasar Kedinding Surya Surabaya: Kajian Sosiolinguistik*. Skripsi. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga, Surabaya.