

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bahasa

Dalam menjalani kehidupannya, manusia tidak terlepas dari adanya penggunaan bahasa. Bahasa menjadi suatu komponen penting bagi kehidupan manusia karena dalam menjalani kehidupannya bahasa dijadikan sebagai alat yang memudahkan mereka berkomunikasi, mencari informasi, dan menjadi alat penghubung antar sesamanya. Menurut Suhardi (2016:5), salah satu hal yang memiliki peran dalam menunjang kebutuhan manusia dalam kegiatan sosialnya dan komunikasinya serta menemukan identitas atau mengidentifikasi diri adalah dengan bahasa, yang memiliki arti sebagai lambang bunyi yang memiliki sifat arbitrer (manasuka). Maka dari itu, peran bahasa dalam setiap kehidupan manusia artinya bahasa adalah sebuah sistem yang dipergunakan manusia sebagai salah satu alat untuk menunjang kehidupannya.

Bahasa sebagai sistem, artinya bahasa memiliki komponen pembentuk yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Maksudnya, kalimat dalam bahasa Indonesia memiliki susunan yang sesuai dengan sistem kaidah kalimat bahasa Indonesia agar kalimat tersebut memiliki susunan atau dapat dikatakan sebagai kalimat bahasa Indonesia yang baik (Chaer dan Leonie Agustina, 2014:11). Tanpa adanya bahasa, kehidupan manusia akan jauh berbeda dari kehidupan saat ini, karena manusia akan

mengalami kesulitan dalam kegiatan bersosialnya seperti proses komunikasi, interaksi, dan proses tindak tutur serta proses berpikir.

Bahasa sebagai bentuk dari isi penutur dan alat dari proses berpikir, memiliki makna sebagai proses dari mempertimbangkan banyak hal dan berguna sebagai alat untuk menyampaikan atau mengungkapkan pikirannya tersebut, (Djajosuroto,2007:272).

Menurut Suhardi (2016:21) hakikat bahasa dibagi menjadi beberapa poin, yaitu.

- a. Bahasa adalah sistematis. Hal ini berarti bahasa memiliki aturan dan pola yang dapat dilihat melalui dua hal, yaitu sistem bunyi dan makna.
- b. Bahasa adalah arbitrer dan konvensional. Pada awalnya bahasa adalah arbitrer atau manasuka, namun seiring perkembangannya sifat manasuka ini menjadi aturan tetap (konvensional) dan menjadi sebuah sistem.
- c. Bahasa adalah ucapan atau vokal.
- d. Bahasa merupakan simbol, yaitu memiliki makna dan pesan yang disampaikan.
- e. Bahasa mengacu pada dirinya, yaitu dapat dianalisis untuk memahami bahasa tersebut.
- f. Bahasa adalah manusiawi, yaitu alat yang digunakan manusia dalam berkomunikasi.
- g. Bahasa adalah alat komunikasi.

Dari beberapa penjelasan bahasa menurut para ahli di atas dapat ditarik simpulan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi maupun alat yang dipergunakan manusia untuk berbagai kegiatan di hidupnya seperti kegiatan sosial, berinteraksi, komunikasi, dan tulis-menulis antar sesamanya.

2. Sociolinguistik

Dalam kehidupan manusia, baik itu anak-anak, remaja, dan dewasa bahasa memiliki konteks dalam penggunaannya. Pada orang-orang yang ada di generasi saat ini dengan obsesinya terhadap penggunaan media sosial yang semakin berkembang dari masa ke masa, penggunaan bahasa mereka tentunya mengalami perubahan. Selain itu perubahan bahasa pada orang-orang yang hidup di zaman ini juga dapat dipengaruhi oleh sekolah, budaya, teman sepermainannya, keluarga, lingkungan hidup atau tempat tinggalnya, dan lain sebagainya.

Dari konteks yang berbeda itulah bahasa dalam penggunaannya dapat disesuaikan sesuai dengan situasi sosial manusia atau bahasa menjadi bagian dari sistem sosial. Dalam hal ini kajian yang secara spesifik membahas tentang bahasa sebagai sistem sosial adalah sociolinguistik.

Secara etimologi sociolinguistik berasal dari kata sosiologi dan linguistik. Sosiologi adalah ilmu yang membahas tentang struktur dan proses-proses sosial. Sedangkan linguistik adalah ilmu yang mempelajari tentang bahasa. Jadi, sociolinguistik adalah bagian dari kajian linguistik

untuk mengkaji bahasa-bahasa yang terdapat dalam masyarakat dari berbagai macam aspek, misalnya ras, suku, dan lain sebagainya.

Menurut Wijana (2012:11), cabang ilmu sociolinguistik yang membahas tentang hubungan timbal balik atau sebab-akibat antara perwujudan struktur atau elemen bahasa dengan faktor yang berkenaan dengan segi sosial dan budaya masyarakat yang dalam pertuturannya memperhitungkan pentingnya pengetahuan dasar linguistik dengan berbagai macam cabangnya seperti fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik dalam menentukan dan menjelaskan kejadian-kejadian yang menjadi objek dari kajiannya.

Sedangkan menurut Chaer dan Agustina (2014:2-4), sociolinguistik merupakan ilmu antardisiplin atau bidang studi antara dua ilmu yaitu sosiologi dan linguistik. Dua bidang ilmu yang empiris ini memiliki kaitan yang sangat erat, selain itu sociolinguistik juga didefinisikan sebagai cabang ilmu yang bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi dengan objek kajian yang berhubungan antara bahasa dengan faktor sosial yang ada di dalam masyarakat tutur.

Sejalan dengan Sumarsono (2012:1), beliau mendefinisikan sociolinguistik sebagai kajian tentang bahasa yang dikaitkan dengan kondisi masyarakat dengan ilmu-ilmu sosial khususnya yang terkait dengan ilmu sosiologi. Penggunaan bahasa sangat diperlukan dalam kegiatan sosial kehidupan masyarakat, seperti pada saat pemberian nama bayi hingga

prosesi pemakaman. Oleh karena itu, sosiolinguistik juga tidak bisa terlepas dari hubungan antara bahasa dengan masyarakat.

Misalnya pada media sosial ditemukan penggunaan bahasa yang bebas dengan masih menjaga etika yang ada, akan berbeda jika penggunaan bahasa di situasi rapat atau formal maka penggunaan bahasa baik dan benar yang sesuai dengan kaidah kebahasaan menjadi suatu keharusan yang harus dilakukan.

Fenomena sosiolinguistik yang terjadi saat ini salah satunya dapat terlihat dari adanya perkembangan teknologi informasi yang membuat bahasa pada masyarakat juga memiliki perubahan maupun keragaman. Pada kalangan penggemar Korea keberadaan ragam bahasa hampir tidak dapat diperkirakan. Dari akses sosial media, mereka yang sifatnya menyukai hal-hal itu juga akan berpengaruh pada pemerolehan bahasa, gaya bahasa, maupun kosa katanya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik merupakan bahasa-bahasa yang ada pada masyarakat dengan melihat kebudayaan dan kondisi. Penutur dalam hal ini dengan penggunaan bahasa yang unik dan khas akan tetap dibenarkan, meskipun dalam bentuk yang tidak baku tetapi pada situasi yang sesuai dan dapat diterima oleh suatu komunitasnya atau lingkungan masyarakatnya.

3. Ragam Bahasa

Ragam bahasa adalah salah satu bagian dari ciri perkembangan zaman saat ini. Hal ini ditandai dengan kemunculan bahasa dengan

berbagai macam bentuk terutama dikalangan remaja ataupun masyarakat yang menggunakan media sosial. Fenomena ini membuat bahasa yang bermunculan menjadi bahasa keseharian dilingkungan atau di komunitas yang mereka ciptakan.

Sebagai *langue* bahasa memiliki sitem dan bagian sistem yang dipahami oleh sesama penutur bahasa, dengan penutur berada dalam masyarakat tutur bukan merupakan kumpulan manusia atau individu yang homogen. Maka, wujud bahasa yang nyata yang disebut *parole* menjadi tidak seragam, (Chaer dan Agustina, 2014:61). Sementara itu Kridalaksana (2011) berpendapat bahwa ragam bahasa merupakan variasi bahasa yang cara pemakaiannya berbeda-beda, disesuaikan dengan topik yang dibicarakan, lawan bicara, dan media pembicaraannya.

Ragam bahasa sendiri dibedakan menjadi empat, yaitu ragam dari segi penutur, segi pemakaian, segi keformalan, dan segi sarana.

a. Ragam dari segi penutur

Dari segi penutur terdapat ragam bahasa yang disebut dengan idiolek. Idiolek merupakan warna suara setiap individu. Warna suara ini merupakan suatu hal yang sangat dominan dan merupakan ciri kebahasaan pada diri seseorang. Idiolek menjadi ciri khas setiap individu dan hal itu melekat dan memiliki perbedaan antara satu individu dengan individu yang lain, (Hikmat dan Solihati, 2013:11).

Ragam bahasa dari segi penutur selanjutnya adalah dialek. Dialek merupakan ragam bahasa dari dari sekelompok penutur yang jumlahnya

relatif, berada dalam suatu wilayah atau area tertentu. Dialek didasarkan pada wilayah atau daerah tempat tinggal penutur, maka dialek ini disebut dengan dialek areal, dialek regional atau geografi (Chaer dan Agustina, 2014:63).

Selanjutnya ada kronolek atau bisa juga disebut dengan dialek temporal. Merupakan ragam bahasa yang didasarkan pada perbedaan urutan waktu, misalnya ragam bahasa Indonesia pada tahun 1945 hingga 1950 berbeda dengan bahasa Indonesia di tahun 1970 sampai 1980. Kronolek adalah ragam bahasa yang dipergunakan pada jangka waktu tertentu (Sumarsono, 2010:27).

Sejalan dengan ragam bahasa yang memiliki tingkat, golongan, status, dan kelas sosial penuturnya, biasanya dikemukakan ragam bahasa yang bisa disebut dengan akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, dan ken. Akrolek merupakan ragam bahasa sosial yang dianggap lebih tinggi atau lebih bergengsi dari ragam sosial lainnya. Basilek, merupakan ragam bahasa yang biasanya digunakan oleh mereka yang kurang terpelajar atau dari kalangan yang tidak atau kurang berpendidikan (Chaer dan Agustina, 2014:66). Sedangkan slang merupakan ragam sosial yang bersifat khusus dan rahasia (hanya dimengerti dan dipahami oleh suatu kelompok atau komunitas tertentu saja).

Kolokial yaitu ragam bahasa sosial yang digunakan dalam kegiatan percakapan atau komunikasi sehari-hari (bahasa percakapan atau lisan,

bukan bahasa tulis). Jargon merupakan ragam sosial yang digunakan secara terbatas oleh kelompok sosial tertentu. Ungkapan yang digunakan biasanya kurang dipahami oleh masyarakat umum atau diluar kelompoknya namun tidak bersifat rahasia.

Argot yaitu ragam sosial yang digunakan secara terbatas pada profesi tertentu dan bersifat rahasia. dalam hal ini argot biasanya adalah kekhususan pada penggunaan kosakata pada dunia kejahatan (kode). Ken merupakan ragam bahasa sosial tertentu yang bernada memelas, merengek-rengok dan berpura-pura, biasanya digunakan oleh kalangan peminta-minta atau pengemis (Aslinda, 2010:9).

b. Ragam dari segi pemakaian

Chaer dan Agustina (2014:66) mendeskripsikan raga, bahasa biasanya dibicarakan berdasarkan penggunaan, gaya, tingkat keformalan, dan sarana penggunaan. Ragam bahasa berdasarkan pemakaian merupakan bahasa yang digunakan dalam suatu bidang tertentu, misalnya bidang sastra, jurnalistik, militer, pertanian, pelayaran, perekonomian, perdagangan, pendidikan dan kegiatan keilmuan.

Ragam bahasa pada sastra biasanya menekankan pada penggunaan bahasa dari segi estetis atau keindahan, sehingga bahasa tersebut dipilih dan kosakatanya digunakan secara estetis dengan ciri eufoni serta dya ungkap paling tepat. Ragam pada jurnalistik memiliki ciri seperti sederhana, komunikatif, dan ringkas, hal ini dikarenakan agar berita

atau informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh penikmat berita atau khalayak. Ragam bahasa pada militer biasanya bersifat ringkas dan tegas, hal itu dikarenakan kehidupan militer yang penuh disiplin tinggi dan intruksi, terdapat pula singkatan atau akronim.

c. Ragam dari segi keformalan

Joss dalam Chaer dan Agustina (2014:70-72) membagi variasi bahasa menjadi lima gaya, yaitu ragam beku (*freeze*), ragam resmi (*formal*), ragam usaha (*konsulatif*), ragam santai (*casual*), dan ragam akrab (*intimate*). Ragam beku merupakan ragam bahasa yang paling formal, artinya ragam ini digunakan pada situasi-situasi atau kegiatan resmi. Disebut dengan ragam beku karena pola dan kaidahnya sudah ditetapkan secara mantap dan tidak boleh diubah.

Ragam resmi adalah bagian dari ragam bahasa yang digunakan dalam pidato kenegaraan, rapat dinas, surat menyurat resmi, ceramah keagamaan, buku-buku pelajaran dan sebagainya. Pola dan kaidah dalam ragam resmi sudah ditetapkan sebagai suatu standar, (Chaer dan Agustina, 2014:70). Ragam usaha merupakan ragam bahasa yang digunakan dalam atau oleh pengusaha maupun orang yang berbisnis. Wujud dari ragam usaha adalah berada di antara ragam formal dan informal (ragam santai).

Ragam santai merupakan ragam bahasa yang digunakan pada situasi tidak resmi untuk berbincang-bincang atau mengobrol dengan keluarga atau teman karib atau yang lain dalam situasi informal. Ragam akrab

merupakan ragam bahasa yang biasa digunakan oleh para penutur yang hubungannya sudah akrab seperti antar anggota keluarga maupun dengan teman sebaya.

d. Ragam dari segi sarana

Dari segi sarana ragam bahasa dibedakan menjadi ragam lisan dan tulis, bisa dikatakan ragam dalam berbahasa dengan menggunakan sarana atau alat bantu tertentu, misalnya dalam bertelepon, email, telegraf, dan lain-lain.

Bahasa lisan dibantu dengan unsur-unsur nonsegmental atau nonlinguistik yang berupa suara, gerak tangan, gelengan kepala, dan isyarat tubuh lain. Hal-hal yang disebutkan tersebut tidak ada pada bahasa tulis. Sebagai gantinya harus diterangkan secara verbal (Chaer dan Agustina, 2014:72).

4. Register

Pada penggunaannya, bahasa memiliki banyak ragam sesuai dengan konteks bagaimana bahasa tersebut diaplikasikan. Dalam sociolinguistik, ragam bahasa yang dimaksud adalah register. Register merupakan variasi linguistik yang disesuaikan dengan konteks penggunaannya. Maka dari itu, bahasa yang digunakan akan berbeda-beda, tergantung pada lingkungan dan media yang digunakan. Pada mulanya register digunakan di lingkungan kerja profesional, namun seiring dengan berkembangnya teknologi register mulai digunakan pada dunia entertain hingga komunitas-komunitas

kecil seperti kelompok pengamen, dan digunakan pada media massa maupun media sosial.

Menurut Chaer dan Agustina (2014:69), register merupakan variasi bahasa yang berkaitan dengan permasalahan bahasa yang digunakan pada bidang atau kegiatan tertentu. Register juga disebut dengan ragam bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (pekerjaan maupun dalam suatu bidang tertentu).

Sejalan dengan pendapat Alwasilah (1993:53), beliau menyatakan bahwa register merupakan ragam bahasa yang dalam penggunaannya berdasarkan pada konteks pemakai atau penggunaannya. Ragam bahasa merupakan jenis penggunaan bahasa yang pemakainya berbeda-beda. Perbedaan ini dapat dilihat dari topik yang dibicarakan, lawan bicara, dan orang yang dibicarakan.

Pada dasarnya register ini juga hanya sebuah bahasa yang diutarakan secara lisan maupun tertulis oleh seseorang atau individual, akan tetapi jika sudah terdengar atau terlihat oleh anggota masyarakat atau suatu komunitas, akhirnya bahasa ini dijadikan sebuah kebiasaan pada komunitas itu sendiri maupun masyarakat tertentu sehingga bahasa itu menjadi sebuah kebiasaan dan bahasa komunikasi yang dianggap umum.

Poedjosudarmo (2001:171-172), menjelaskan register merupakan bagian dari jenis wacana yang memiliki sifat khas, variasi bahasa ini bentuknya ditentukan oleh isi maksud. Maksud tersebut dapat diperoleh dari segala aspek maupun bentuk kehidupan seperti politik, seni dan budaya,

agama, ilmu, dan teknologi informasi. Adapun bentuk register yang terdapat atau sering digunakan dikalangan masyarakat berdasarkan ragam tulis maupun lisan menurutnya adalah sebagai berikut.

- a. Pemendekan, ragam tulis register terdapat unsur pemendekan, hal ini ditandai dengan penghilangan salah satu bagian dari kata.
- b. Pelesapan, yaitu bahasa yang menghilangkan beberapa huruf. Satuan lingual yang dilesapkan dapat berupa kata, frasa, klausa atau kalimat.
- c. Akronim, adalah kependekan yang menggabungkan antar kata satu dengan yang lainnya yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata yang wajar.
- d. Singkatan, pemakaian ragam tulis register juga menggunakan unsur penyingkatan. Penyingkatan merupakan bentuk istilah yang tulisannya dipendekkan.

Selain beberapa bentuk register yang telah dijelaskan di atas, menurut Kridalaksana (2011:1) menyebut register terdiri atas register lingual. Dalam register lingual bentuk register yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Kata, merupakan satuan terkecil bahasa yang dapat diujarkan sebagai suatu bentuk yang bebas. Data temuan kata-kata yang dikaji dalam penelitian ini dibagi menjadi bentuk kelas kata seperti nomina, verba, dan adektiva.
- b. Frasa, merupakan satuan bahasa atau linguistik yang lebih besar dari kata namun lebih kecil dari klausa dan kalimat.

- c. Kalimat, merupakan satuan bahasa yang terdiri dari rangkaian kata yang mampu berdiri sendiri dan memiliki arti penuh (pikiran dan maksud).

Dalam hal ini, penggunaan ragam bahasa terutama register pada penggunaannya disesuaikan dengan konteks dan situasi serta kondisi penggunanya. Di kalangan penggemar korea yang menggunakan media sosial *Twitter* untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama, memiliki kecenderungan dalam memakai dan menciptakan variasi bahasa register dengan berbagai bentuk-bentuk seperti yang telah dijelaskan di atas. Contohnya ada pada salah satu postingan atau *tweet* dari akun *mention confess* di bawah ini.

Tweet akun : [@idm](https://twitter.com/idm). 8 jam

-idm hah ini gap nya gede bgt, bayangin aja hari terakhir begini, auto kalah sih ini mah, tp jadi pada OGAH MENANG YAKAN(?). soalnya udh h-4 aja msh begini, biggest fandom lol lol lol. tp ya gapapa sih asal jangan nnt jangan malah marah2 karena ga menang, trs marahnya ke tim vote sm tim base vote aja.

Pada postingan akun *mention confess* di atas merupakan pesan yang berisikan bentuk kekesalan yang dikirimkan oleh salah satu pengguna akun melalui akun *mention confess*. Pada kicauan tersebut terdapat register yaitu kata 'gap', 'auto', 'idm', 'lol', 'fandom'. Hal itu menjadi register di kalangan mereka, dan sudah menjadi hal yang biasa karena dalam penggunaannya mereka cenderung menggunakan bentuk kata-kata seperti itu.

Selanjutnya bahasa register tidak hanya sebagai simbol dari suatu komunitas atau kelompok masyarakat tertentu. Adapun fungsi bahasa register yang dikemukakan oleh Halliday (dalam Tarigan, 2009:5) membagi fungsi bahasa menjadi tujuh antara lain.

- a. Fungsi Instrumental, yaitu bahasa yang memiliki orientasi pada pendengar atau lawan tutur. Fungsi ini bertujuan untuk memberikan arahan agar apa yang diharapkan dapat terjadi. Ditandai dengan ungkapan menyatakan, permintaan, himbauan, dan rayuan. Pada contoh kicauan (*tweet*) di atas memiliki fungsi instrumental karena pesan yang disampaikan berisikan himbauan agar orang lain yang membaca atau mengikuti akun tersebut mau berkontribusi dalam melakukan voting untuk idol yang dimaksud.
- b. Fungsi Regulasi. Yaitu penggunaan bahasa yang digunakan untuk mengawasi serta mengendalikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat atau manusia. Dengan kata lain, fungsi bahasa secara regulasi yaitu untuk mengatur dan mengendalikan penggunaan bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat (fungsi untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu).
- c. Fungsi Hayal atau Imajinasi. Yaitu fungsi pemakaian bahasa yang berorientasi pada apa yang dimaksud oleh penulis atau pembicara. Bahasa dalam fungsi ini digunakan sebagai alat untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikiran penulis.

- d. Fungsi Informatif. Fungsi ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun berita kepada orang lain agar dapat diketahui. Pada kicauan (*tweet*) di atas, pengirim pesan memberikan informasi kepada pengguna lain dengan menyampaikan “*haha ini gap nya gede bgt*” dari kalimat itu pengirim atau penulis pesan berusaha memberikan informasi kepada orang lain jika celah atau jarak dalam voting idolanya ke posisi teratas sangat besar, ‘*gap*’ disini yaitu berarti celah/jarak.
- e. Fungsi Kepribadian atau Personal. Yaitu fungsi bahasa yang berorientasi pada penutur. Dalam hal ini bahasa digunakan untuk mrnyatakan hal-hal yang bersifat pribadi yang berkaitan dengan dirinya. Terkadang seseorang menggunakan bahasa yang hanya dimengerti atau hanya diketahui oleh dirinya sendiri agar apa yang terjadi atau dirasakan tidak diketahui orang lain.
- f. Fungsi Heuristik. Yaitu fungsi pemakaian bahasa yang terdapat dalam ungkapan seperti meminta, menurut, atau menyatakan sesuatu jawaban terhadap masalah atau persoalan. Bahasa yang digunakan biasanya sebagai alat untuk mempelajari segala hal, menyelidiki realiras, mencari fakta, dan penjelasan. Ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam fungsi ini berupa suatu pertanyaan yang menuntut penjelasan atau penjabaran.
- g. Fungsi Interaksional. Yaitu fungsi bahasa yang dapat menjamin dan memantapkan ketahanan serta keberlangsungan proses komunikasi sosial.

Sedangkan menurut Chaer dan Agustina (2014: 14-17), membagi fungsi bahasa dalam register menjadi enam fungsi, yaitu.

1. Dari segi penutur, maka terdapat fungsi personal atau pribadi. Maksud dari fungsi ini yaitu penutur akan menyatakan sikap terhadap apa yang disampaikan, bukan hanya mengungkapkan emosi melalui bahasa tetapi juga memperlihatkan emosi yang dirasakannya selama menyampaikan tuturan atau pesannya. Dalam hal ini orang yang melihat pesan atau orang yang mendengar tuturan akan dapat menduga apakah si penutur atau penulis pesan merasa sedih, marah, kesal, dan gembira. Pada kicauan (*tweet*) yang telah dipaparkan di atas, penulis pesan menyampaikan pesan dengan memperlihatkan emosi pada tulisannya ditandai dengan penulisan kalimat dengan huruf kapital 'OGAH MENANG YAKAN(?)' dalam hal ini mereka yang membaca pesan yang disampaikan akan dapat menduga bahwa si pengirim pesan sedang dalam keadaan kesal.
2. Dari segi pendengar atau lawan bicara, maka terdapat fungsi direktif. Fungsi ini yaitu fungsi yang mengatur tingkah laku pendengar. Dalam hal ini bahasa tidak hanya membuat pendengar melakukan sesuatu akan tetapi akan melakukan kegiatan yang sesuai atau diinginkan oleh si penutur. Hal ini biasanya ditandai dengan penggunaan kalimat yang menyatakan perintah, himbauan, permintaan, dan rayuan.
3. Dari segi kontak antara penutur dan pendengar, maka terdapat fungsi fatik. Fungsi fatik adalah fungsi yang dapat menjalin hubungan,

memperlihatkan perasaan bersabat, dan solidaritas sosial. Ungkapan-ungkapan yang digunakan pada fungsi ini biasanya sudah berpola tetap, seperti sapaan sehari-hari, menanyakan kabar, dan lain-lain.

4. Dari segi topik ujaran, maka terdapat fungsi representasional. Di fungsi ini bahasa digunakan sebagai alat untuk membicarakan objek atau peristiwa yang ada di sekeliling penutur atau yang ada dalam budaya pada umumnya. Pada kicauan (*tweet*) dari akun *menfess* yang telah dipaparkan diatas, maka fungsi representasional yang terdapat dalam kicauan (*tweet*) tersebut yaitu topik yang sedang dibicarakan atau dibahas yaitu berkenaan dengan dunia *k-pop* dengan idolanya adalah ‘bangtan’ atau yang biasa disebut dengan ‘BTS’ dan voting untuk program *Seoul Music Award 2021*.
5. Dari segi kode yang digunakan, maka terdapat fungsi metalingual atau metalinguistik. Fungsi ini adalah fungsi bahasa yang membicarakan bahasa itu sendiri, biasanya terdapat pada proses pembelajaran dimana kaidah-kaidah bahasa dijelaskan dengan bahasa dan dalam kamus monolingual. Bahasa itu digunakan untuk menjelaskan arti bahasa itu sendiri (berupa kata).
6. Dari segi amanat, maka terdapat fungsi imajinatif. Dalam hal ini fungsi imajinatif adalah fungsi bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, baik yang sebenarnya ataupun yang hanya dibuat-buat. Fungsi imajinatif ini biasanya berupa karya seni, puisi, sastra, dongeng, dan lain-lain.

5. Media Sosial

Seiring kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, kemudahan proses berkomunikasi dan interaksi sosial kini dapat dengan mudah dilakukan melalui dunia digital. Kemudahan komunikasi ini biasanya dilakukan oleh masyarakat melalui media sosial. Media sosial adalah alat atau media komunikasi yang sejak lama mengalami perkembangan begitu pesat dan terus menerus hingga saat ini.

Menurut Hellenhorst (dalam Widjajanto, 2013:143), merupakan suatu bentuk kegiatan sosial yang menggabungkan penggunaan teknologi sebagai alat untuk berinteraksi sosial seperti memulai pembicaraan, membagikan gambar, video dan suara. Media sosial adalah media yang berada dalam jaringan internet dimana para penggunanya bisa dengan mudah dan cepat berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi maupun tulisan berupa blog, jejaring sosial, Wikipedia, maupun forum dan dunia virtual. Media sosial merupakan tempat didalam jaringan internet yang menjadi tempat realitas sosial terjadi antara ruang dan waktu penggunanya.

Sedangkan menurut Williamson (dalam Widjajanto, 2013:143), media sosial didefinisikan sebagai media yang dibuat untuk menyebarkan pesan atau informasi melalui interaksi sosial dan dibuat dengan teknik-teknik publikasi yang mudah diakses dan memiliki daya ruang besar. Sederhananya media sosial merupakan wadah baru dalam melakukan kegiatan interaksi sosial dengan menggunakan bantuan teknologi multimedia dengan jaringan internet.

Sejalan dengan Van Dijk (dalam Nasrullah, 2016:11), menyatakan media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada keberadaan pengguna yang memberikan sarana kemudahan dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Oleh karena itu media sosial menjadi wadah atau sarana yang berada di dalam jaringan yang memberikan sebuah penguatan hubungan antar pengguna sekaligus dalam ikatan sosial.

Media sosial juga memiliki jenis-jenis dengan kegunaannya masing-masing. Menurut Sahaja, 2013 (dalam artikelnya Pengertian Media Sosial, Manfaat, dan Jenisnya) jenis-jenis media sosial adalah sebagai berikut.

- a. Proyek kolaborasi. Website mengizinkan *user* atau penggunanya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun memindahkan konten-konten yang ada di website terkait, contohnya Wikipedia.
- b. *Blog*, pengguna atau *user* lebih bebas dalam mengekspresikan segala hal di blog ini, seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Contohnya *wordpress* dan *blog*.
- c. Konten, dalam hal ini penggunanya akan saling membagikan konten-konten media seperti, video, *e-book*, gambar, dan lain-lain. Contohnya *YouTube*, *V-Live*, *Netflix*, *Viu*, dan lain ssebagainya.
- d. Situs jejaring sosial atau *microblog*. Berupa aplikasi yang mengizinkan penggunanya untuk dapat terhubung dengan cara membua informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Infprmasi tersebut biasanya dapat berupa foto-foto, pesan teks, video, dan lain sebagainya.

Contohnya adalah *Twitter, Instagram, Weverse, Facebook, Weibo, Buble*, dan lain-lain.

- e. *Virtual game world*. Yaitu dunia virtual dimana terdapat lingkungan 3D dan penggunaanya dapat muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya game online.
- f. *Virtual social world*, merupakan dunia virtual yang dimana penggunaanya merasa hidup di dunia virtual, hamper sama dengan *virtual game world*, pengguna di *virtual social world* juga berinteraksi dengan yang lain melalui karakter-karakter. Contohnya adalah aplikasi *Zepeto*.

Dari pendapat ahli yang menjelaskan tentang media sosial dan jenis jenisnya, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media atau sarana yang digunakan oleh manusia melalui jaringan internet untuk saling berkomunikasi, berkolaborasi, berkarya dan berinteraksi sosial. Sedangkan pada penelitian ini jenis media sosial yang akan diambil atau yang menjadi objek penelitian adalah jenis media sosial *microblog* yaitu media sosial *Twitter*.

6. *Twitter*

Twitter merupakan situs jejaring sosial yang memberikan fasilitas pada penggunaanya untuk membagikan postingan berupa pesan berbasis teks yang dibatasi sampai 140 kata per-postingan, postingan ini juga lebih dikenal dengan sebutan *tweet* atau jika dalam bahasa Indonesia dapat

diartikan sebagai kicauan, (Zukhrufillah, 2018:103). *Twitter* sendiri didirikan pada bulan Maret 2006 oleh Jack Dorsey. Sejak diluncurkan, media sosial ini ini menjadi salah satu dari sepuluh situs yang paling sering dikunjungi di internet dan dijuluki sebagai “pesan singkat dari Internet”. Di *Twitter*, pengguna yang tak terdaftar atau memiliki akun hanya bisa membaca *tweet* (kicauan), sedangkan pengguna yang memiliki akun akan dapat mengakses, mencari informasi, dan menulis pesan atau unggahan yang dapat di akses melalui situs web pada perangkat PC atau dengan melalui aplikasi pada perangkat seluler android maupun ios.

Kemunculan *Twitter* sendiri tidak dapat terlepas dari penemuan teknologi informasi dan komunikasi terdahulu seperti televisi, radio, dan internet. Penemuan paling fenomenal dalam internet yaitu dengan mengenalkan *World Wide Web (www)* pada tahun 1990 oleh Barners Lee. Hal ini tentunya menjadi angin segar dan sebagai permulaan pengembangan media massa khususnya dalam kegiatan interaksi sosial dalam berkomunikasi dengan munculnya media sosial. Media sosial dulunya digunakan sebagai media untuk menghubungkan teman seangkatan dalam sebuah universitas. Namun seiring digunakan aplikasi media sosial ini semakin disukai dan mendapat respon baik sehingga semakin digunakan. Aplikasi ini antara lain *Twitter, Facebook, Friendster* dan masih banyak lagi.

Dalam *Twitter* terdapat fitur *tweet* atau jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti kicauan. *Tweet* ini juga serupa dengan

postingan, yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk membagikan konten berupa tulisan, foto, video, maupun gif kepada orang lain yang juga menggunakan *Twitter*. Secara umum tweet atau postingan yang dibagikan pengguna *Twitter* dapat dilihat oleh khalayak luas bahkan pada orang yang tidak menggunakan *Twitter* sekalipun. Namun terlepas dari hal itu orang yang bukan pengguna *Twitter* hanya dapat membaca atau melihat postingan saja tanpa bisa memberikan komentar, balasan, suka, dan berbagi.

Di Indonesia sendiri media sosial *Twitter* ini juga memiliki banyak peminat terutama di generasi saat ini yang kebanyakan dari mereka adalah penggemar korea yang merupakan bagian dari Gen Z (Generasi *Zoomer*). Keberadaan Gen Z yang disebut-sebut sebagai generasi yang lahir di era keterbukaan dan kecanggihan teknologi dan informasi menjadikan media sosial sebagai tempat untuk menunjukkan eksistensi diri dan berinteraksi dengan orang lain maupun dengan antarsesamanya, (Zukhrufillah, 2018:106).

Dengan kemudahan yang disediakan oleh media sosial *Twitter* ini, mereka yang menjadi pengguna akan bebas mengakses informasi terkini mengenai hal-hal yang baru saja terjadi. Selain itu, *Twitter* juga memberikan kesempatan untuk bergabung atau menjadi bagian dalam komunitas tertentu, seperti dalam komunitas amal, belajar, maupun kelompok penggemar (seperti penggemar korea, sepakbola, dll). Terdapat juga akun-akun yang menyajikan informasi berupa pendidikan, karya seni, akun *mention confess*, akun alter, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini

akun yang dijadikan sebagai objek dari penelitian adalah dua akun *mention confess* yang memiliki basis sebagai akun untuk para penggemar korea.

7. *Mention Confess*

Mention Confess atau yang lebih sering disebut dengan *Menfess*, merupakan bahasa gaul yang sering digunakan di media sosial khususnya media sosial *Twitter*. Kata ini diambil dari bahasa Inggris yaitu kata *mention* yang memiliki arti *menyebutkan* dan *confess* yang memiliki arti *mengakui*. Sederhananya *menfess* ini merupakan pesan anonim, yaitu kata atau pesan untuk mengungkapkan perasaan kepada orang yang disukai secara anonim. Popularitas *menfess* ini berawal dari maraknya dunia RP (*Role Player*), RP merupakan kegiatan bermain peran menjadi orang lain seperti menjadi seorang tokoh, atau biasanya memainkan karakter yang disukainya seperti tokoh idola, dan lain sebagainya (*Line Today*).

Seiring dengan berkembangnya media komunikasi saat ini *menfess* tidak hanya digunakan sebagai ajang untuk bermain peran maupun mengungkapkan perasaan. Banyak akun *menfess* di media sosial *Twitter* yang berisikan informasi maupun berbagi informasi seputar dunia pendidikan, perkuliahan, *entertainment*, dan yang paling banyak digunakan saat ini yaitu penggunaan *menfess* pada akun-akun *base* penggemar *K-Pop* dan *K-Drama*. Pada akun-akun ini terdapat keunikan sendiri seperti munculnya istilah-istilah baru yang menjadi ciri khas mereka dan penggunaan bahasanya yang cenderung santai dan khas serta biasanya terdapat pula penggunaan bahasa lain selain bahasa Indonesia.

8. *Korean Wave*

Popularitas sebuah budaya populer dari Korea Selatan di negara-negara lain merupakan wujud dari *Korean Wave* yang juga sering disebut dengan gelombang korea. Gelombang korea ini didalamnya terdapat budaya populer dari Korea Selatan seperti film, drama, musik, dan makanan. Perwujudan gelombang korea yang memiliki pengaruh paling kuat yaitu dengan adanya *K-pop* dan *K-drama* yang sudah menjadi bagian dari kehidupan orang terutama dikalangan penggemar korea, (Arifin, 2013:22-23).

Lalu menurut Yecies dalam Reimeingam (2014:16), menyatakan bahwa *Hallyu* merupakan sebuah gelombang yang kental dan luas dari budaya populer korea. Budaya korea memiliki jangkauan yang besar dalam proses penyebarannya, popularitas budaya korea tentu saja menjadi sangat populer di kalangan para remaja saat ini bahkan hingga dewasa dan anak-anak, hal ini dapat dilihat dari banyaknya penggemar musik Korea (*k-pop*), drama-drama (*K-drama*), film, *fashion* atau gaya hidup, dan makanan.

Gelombang korea juga memiliki indikator-indikator, Arifin (2013:22-23), membagi menjadi dua indicator. Indikator pertama yaitu *Role Model* (panutan), yaitu seseorang atau orang tokoh yang dijadikan panutan dan diikuti dan dicontoh segala bentuk kehidupannya atau kerja kerasnya, hal ini seperti mengikuti tokoh idola atau yang lainnya. Yang kedua yaitu indicator *Expressions of Idolization*, yaitu ekspresi dari pemujaan. Maksudnya seseorang yang meniru segala hal yang menjadi

inspirasi dan mengimitasi pola pengetahuan dan pola konsumsinya. Perilaku seseorang yang mencari tahu tentang sesuatu yang menurut mereka sedang populer dan hal-hal yang layak untuk diambil atau dikonsumsi.

Jang dan Paik (2012:200), membagi karakteristik dari gelombang korea atau *Korean wave*, yaitu *korean wave* adalah adopsi dari popularnya budaya tradisional korea dan budaya barat. Kedua, penyebaran *Korean wave* menghasilkan dampak yang berbeda-beda dari *cross-national level*, karena adanya serapan dari budaya barat sehingga efek pengaruhnya akan berbeda-beda di setiap daerah atau negara. Ketiga, adanya Gerakan anti-*Korean wave* yang signifikan yang justru mengindikasikan kesuksesan atau pengaruh *Korean wave* di berbagai negara.

Gelombang korea juga memiliki periodisasi, Kim (2015:157-159), membaginya menjadi empat, yaitu.

1. *Hallyu 1.0* (1995-2005), perkembangan ini tersebar di negara China, Taiwan, dan Jepang. Hal ini dilihat dari menyebarnya konten-konten hiburan seperti *k-pop* dan *k-drama*, dan produk-produk yang didistribusikan oleh perkumpulan orang-orang korea di sana.
2. *Neo Hallyu 2.0* (2006-2015), penyebarannya terjadi di seluruh wilayah Asia, Amerika Utara, dan Eropa. Penyebaran kontennya berupa industri music populer korea *k-pop idols*, yang lebih berorientasi pada artis-artis korea. Media penyebarannya adalah internet dan penampilan *live* di perangkat-perangkat *online*.

3. *Hallyu 3.0 Neologism* (2015-sekarang), tersebar hamper di seluruh belahan dunia yang ditandai dengan penyebaran budayanya seperti musik *k-pop*, drama-drama *k-drama*, pendidikan, bahasa, pariwisata, makanan, kebutuhan gaya hidup, dan lain sebagainya. Media yang digunakan dalam penyebarannya adalah media sosial atau SNS, seperti *Twitter, Instagram, Facebook, Weverse, Vlive, Youtube, Buble*, dan lain-lain.

4. *Hallyu 4.0* (yang akan datang), hal ini berkaitan dengan prediksi di masa mendatang dimana mereka yang memiliki minat ke gaya hidup artis-artis atau idola korea akan lebih mengekspresikan diri dengan meniru dari pakaian, gaya hidup, makanan, dan tempat tinggal, disebut dengan *K-Style*.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Korean wave* adalah sebuah fenomena tren budaya yang didalamnya didapati pengaruh dari beberapa instrumen seperti *K-Pop, K-Drama, Fashion*, gaya hidup dan makanan. Penyebaran gelombang korea juga menjadi faktor bagaimana mereka yang penggemar ataupun pengikut budaya korea menjadi lebih mendominasi. Seperti pada media sosial *twitter* yang ditandai dengan munculnya akun-akun yang berkaitan dengan korea. Contohnya adalah akun autobase *mention confess* yang basis akunnya adalah akun yang disediakan untuk kalangan penggemar korea, para penggunanya memiliki keunikan tersendiri dalam penggunaan bahasa tulis yang menjadi ciri khasnya. Maka dari itu penelitian

ini akan membahas register yang terdapat pada postingan atau *tweet* pada akun-akun *menfess* penggemar korea yang ada di media sosial *twitter*.

B. Kajian Penelitian Relevan

Kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ini mengkaji dari empat hasil karya terhadap penelitian terdahulu, hasil penelitian terdahulu penulis gunakan sebagai acuan untuk penelitian ini. Penelitian pertama, dilakukan oleh Meiliana Nurul Khasanah (2021) mahasiswa STKIP PGRI Pacitan dengan skripsinya yang berjudul “Ragam Bahasa Jurnalistik Pada Pemberitaan *Covid-19* di *Media Online* Radar Madiun (Kajian Sociolinguistik)”. Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan bentuk serta fungsi register yang terdapat dalam pemberitaan online tersebut. Pada penelitian ini ditemukan hasil data penelitian dalam bentuk register lingual dan bentuk fungsi registernya yaitu fungsi instrumental dan fungsi regulatoris. Kelebihan dari penelitian ini yaitu penelitian ini memberikan penjelasan kepada masyarakat tentang arti dari temuan-temuan register yang ada dalam penelitian. Sedangkan kekurangannya adalah penelitian ini masih terlalu awal dilakukan sehingga register-register yang muncul setelah dilakukannya penelitian ini belum termuat dalam penelitian.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tri Janarti (2018), mahasiswa fakultas Ilmu Budaya Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan skripsinya yang berjudul “Register *Role Player* dalam *Role Playing* di Media Sosial *Twitter*”. Hasil dari penelitian ini yaitu ditemukan karakteristik

penggunaan bahasa seperti pelesapan afiks, interferensi morfologi, perubahan tulisan, abreviasi, campur kode dan alih kode. Istilah-istilah dalam penggunaan aktivitas *role playing* ditemukan beberapa bentuk, seperti wadah, hubungan, jenis, panggilan, perilaku, kegiatan, peraturan, dan makna lambang. Sedangkan untuk faktor sosial yang mempengaruhi bahasa yaitu faktor sosial atau status sosial yang meliputi, jenis status *role player*, kehidupan nyata *role player*, dan tingkat pendidikan *role player*. Kelebihan dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan dengan baik permasalahan-permasalahan yang diangkat dan menjelaskan dengan detail hasil penelitiannya. Sedangkan kekurangannya yaitu pada penelitian ini hanya terdapat faktor sosial saja yang mempengaruhi terjadinya aktivitas *role playing* sehingga faktor lain seperti faktor individu atau kepribadian belum terdapat dalam penelitian.

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lintang Brikarisma (2019) mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dengan penelitiannya yang berjudul “Register *Driver Ojek Online* di Media Sosial *Twitter*”. Pada penelitian ini peneliti memiliki tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi bentuk serta makna pada register-register yang terdapat dalam akun ojek online di media sosial *Twitter*. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa bentuk register yang ditemukan adalah berupa kata, frasa, verba, dan adjektiva. Adapun bentuk fungsi register yang ditemukan adalah fungsi bahasa emotif, referensial, retorikal, dan fungsi fatis. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori milik Chaer dan Leonie Agustina. Kelebihan dari penelitian ini adalah peneliti mendeskripsikan

bentuk dan makna pada register yang terdapat dalam akun ojek online dengan baik dan pembaca dapat dengan mudah memahami. Sedangkan kekurangannya adalah dengan semakin berkembangnya ojek online register-register baru yang bermunculan setelah penelitian ini dilakukan belum termuat secara keseluruhan.

Penelitian keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novita Chairunnisa (2021), mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Sastra Indonesia Universitas Jenderal Soedirman dengan judul “Register dalam *Role Play (RP) Kpop* dan *Anime* pada Media Sosial *Twitter* (Kajian Sociolinguistik)”. Pada penelitian ini peneliti membahas dan mendeskripsikan bentuk register yang datanya berupa tuturan yang merupakan unggahan dari akun *autobase* dan akun pemain *role play*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bentuk-bentuk register yang berupa bentuk kata tunggal, kata berafiks, kata majemuk, penggalan, singkatan, hibrida, akronim, dan bentuk angka yang digunakan sebagai pengganti suku kata. Sedangkan temuan fungsi register dalam penelitian ini adalah fungsi heuristik, instrumental, regulatoris, informatif, interaksi, imajinatif, dan fungsi personal. Kelebihan dari penelitian ini yaitu peneliti memberikan penjelasan bentuk-bentuk register kepada pembaca dengan baik dan mudah dipahami. Sedangkan untuk kekurangan dalam penelitian ini yaitu dalam penelitian ini peneliti mengambil *role playing k-pop* dan *anime* yang memiliki rentang peminat yang berbeda.

Dari keempat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini kelebihan dan kekurangan dalam penelitian terdahulu agar lebih mudah dibaca akan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1

Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Kelebihan	Kekurangan
1.	Meiliana Nurul Khasanah (2021), <i>Ragam Bahasa Jurnalistik Pada Pemberitaan Covid-19 di Media Online Radar Madiun (Kajian Sociolinguistik)</i> .	Memberikan penjelasan kepada masyarakat tentang arti dari temuan-temuan register yang ada dalam penelitian.	Penelitian ini masih terlalu awal dilakukan sehingga register-register yang muncul setelah dilakukannya penelitian ini belum termuat dalam penelitian.
2.	Tri Janarti (2018), <i>Register Role Player dalam Role Playing di Media Sosial Twitter</i> .	peneliti mendeskripsikan dengan baik permasalahan-permasalahan yang diangkat dan menjelaskan dengan detail hasil penelitiannya.	Pada penelitian ini hanya terdapat faktor sosial saja yang mempengaruhi terjadinya aktivitas <i>role playing</i> sehingga faktor lain seperti faktor individu atau kepribadian belum terdapat dalam penelitian.
3.	Lintang Brikarisma (2019), <i>Register Driver Ojek Online di Media Sosial Twitter</i> .	Peneliti mendeskripsikan bentuk dan makna pada register yang terdapat dalam akun ojek online dengan baik dan pembaca dapat dengan mudah memahami.	Dengan semakin berkembangnya ojek online register-register baru yang bermunculan setelah penelitian ini dilakukan belum termuat secara keseluruhan.

4.	Novita Chairunnisa (2021), <i>Register dalam Role Play (RP) Kpop dan Anime pada Media Sosial Twitter (Kajian Sociolinguistik)</i> .	Peneliti memberikan penjelasan bentuk-bentuk register kepada pembaca dengan baik dan mudah dipahami.	Dalam penelitian ini peneliti mengambil role playing k-pop dan anime yang memiliki rentang peminat yang berbeda.
----	---	--	--

Sedangkan untuk perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya akan dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. 2
Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Judul Penelitian	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Register Pada Akun <i>Menfess</i> Penggemar Korea di <i>Twitter</i> (Studi Kajian Sociolinguistik).	Ragam Bahasa Jurnalistik Pada Pemberitaan <i>Covid-19</i> di Media <i>Online</i> Radar Madiun (Kajian Sociolinguistik).	- Metode pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. - Kajian sociolinguistik	- Objek penelitian - Subjek penelitian - Media sumber data - Fokus penelitian lebih ke ragam bahasa jurnalistik.
	Register <i>Role Player</i> dalam <i>Role Playing</i> di Media Sosial <i>Twitter</i> .	- Objek yang diteliti adalah sama-sama media sosial <i>Twitter</i> . - Jenis metode pendekatan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif.	- Subjek penelitian - Fokus penelitian lebih ke aktivitas <i>role playing</i> .

		<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti tentang register. - Kajian sosiolinguistik. 	
	Register <i>Driver Ojek Online</i> di Media Sosial <i>Twitter</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian media sosial <i>Twitter</i>. - Menggunakan metode penelitian kualitatif - Meneliti register. - Kajian sosiolinguistik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subyek penelitian - Fokus penelitian ke <i>driver ojek online</i>.
	Register dalam <i>Role Play (RP) Kpop dan Anime</i> Pada Media Sosial <i>Twitter</i> (Kajian Sosiolinguistik)	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian media sosial <i>Twitter</i>. - Meneliti register. - Kajian sosiolinguistik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian - Fokus penelitian ke <i>role play kpop dan anime</i>.

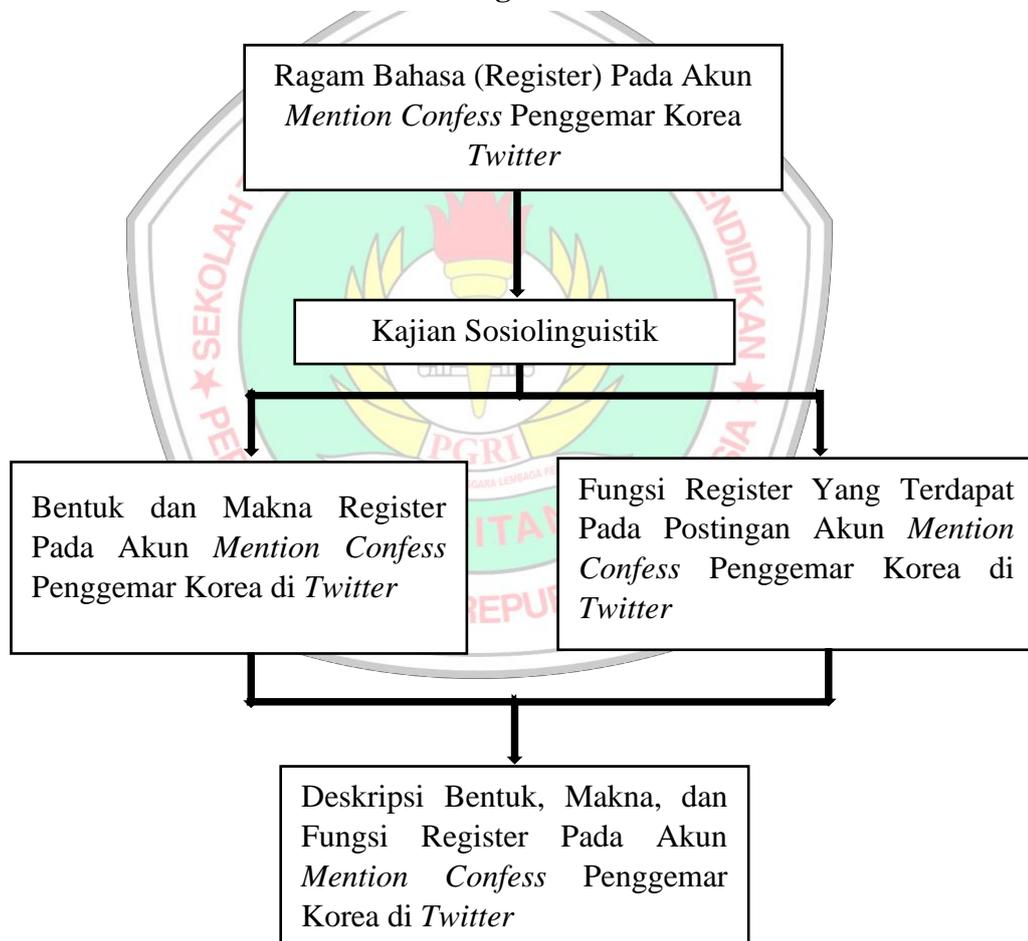
Dari pemaparan tabel tersebut di atas, jelaslah bahwa dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, meskipun terdapat beberapa kesamaan objek penelitian diantaranya adalah menggunakan media sosial *Twitter*. Namun secara garis besar subyek dan fokus penelitian yang akan diteliti berbeda sehingga nantinya hasil dalam penelitian ini akan berbeda dengan hasil yang ada dalam penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam sebuah penelitian dipergunakan untuk memperlancar pelaksanaan penelitian. Selain itu, kerangka pikir juga digunakan untuk mengarahkan analisis sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Penelitian ini menggunakan kerangka pikir sebagai berikut.

Bagan 2.1

Kerangka Pikir



Berdasar pada kerangka pikir di atas, maka penelitian ini memiliki alur sebagai berikut. Peneliti akan menganalisis ragam bahasa yang berupa register

pada akun *mention confess* penggemar korea yaitu akun @indomyfess yang merupakan *base* akun penggemar *K-pop* dan akun @kdrama_menfess yang merupakan *base* akun penggemar *K-drama* yang ada di media sosial *Twitter*. Langkah pertama, peneliti akan menganalisis ragam bahasa (register) yang terdapat pada akun *mention confess* penggemar korea yang ada di *Twitter*. Dengan menggunakan studi kajian sosiolinguistik, peneliti mencari bentuk dan makna register serta fungsi dari register yang ada pada akun *mention confess* penggemar korea di *Twitter*. Setelah mendapatkan data dan mengolah data, peneliti kemudian akan mendeskripsikan hasil yang telah diperoleh selama penelitian.

