

**PENGUNAAN SLANG PADA TUTURAN KOMENTATOR
PEMAIN GIM WINDAH BASUDARA: KAJIAN
SOSIOLINGUISTIK**



RAFIFAH ULAYYA

1210620035

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Sastra (S.S.)

PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

AGUSTUS, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rafifah Ulayya
No. Registrasi : 1210620035
Program Studi : Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Penggunaan Slang dalam Tuturan Komentator Pemain Gim Windah Basudara:
Kajian Sociolinguistik

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Aulia Rahmawati, M.Hum.
NIP. 198009142008012013

Pembimbing II

Dr. Asep Supriyana, S.S., M.Pd.
NIP. 196910091998021001

Penguji I

Dr. Miftahulkhairah Anwar, M.Hum.
NIP. 197811222006042001

Penguji II

Asida Wahyu Asri Putradi, M.Hum.
NIP. 197711262008121001

Jakarta, 31 Juli 2025

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji

Aulia Rahmawati, M.Hum.
NIP. 198009142008012013

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rafifah Ulayya
No. Registrasi : 1210620035
Program Studi : Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Penggunaan Slang pada Tuturan Komentator Pemain Gim
Windah Basudara: Kajian Sociolinguistik

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari hasil karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindak plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2025



Rafifah Ulayya
No. Reg. 1210620035

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rafifah Ulayya
NIM : 1210620035
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Sastra Indonesia
Alamat email : rafifahulayya@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penggunaan Slang pada Tuturan Komentator Pemain Gim Windah Basudara:

Kajian Sociolinguistik

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2025

Penulis

Rafifah Ulayya

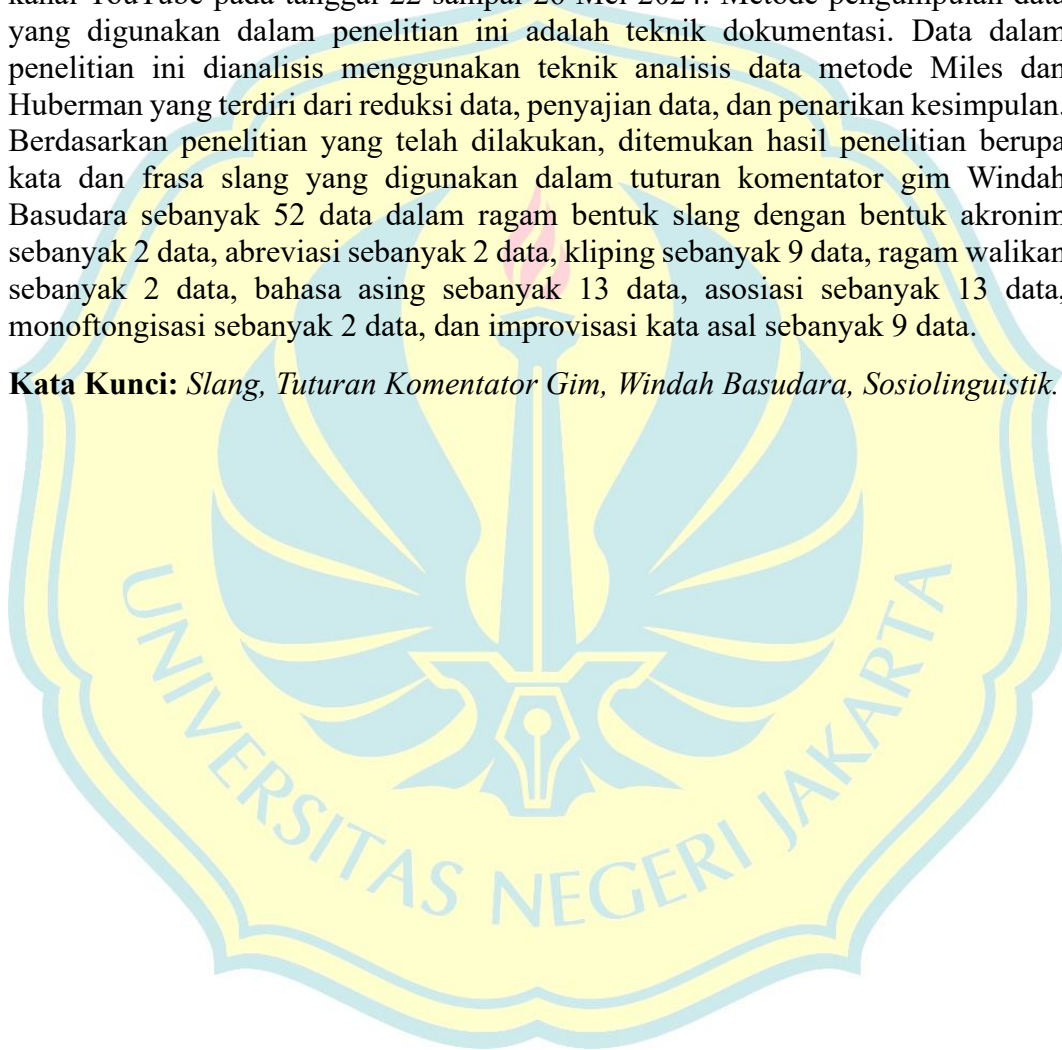
No. Reg 1210620035

ABSTRAK

RAFIFAH ULAYYA. Penggunaan Slang pada Tuturan Komentator Pemain Gim Windah Basudara: Kajian Sociolinguistik. Skripsi, Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. 2025

Penelitian ini mengkaji penggunaan slang dalam tuturan komentator pemain gim Windah Basudara di media sosial YouTube miliknya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data penelitian ini adalah tuturan yang mengandung slang dalam rekamannya bermain gim “That’s Not My Neighbor” dengan *Nightmare Mode* di kanal YouTube pada tanggal 22 sampai 26 Mei 2024. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data metode Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan hasil penelitian berupa kata dan frasa slang yang digunakan dalam tuturan komentator gim Windah Basudara sebanyak 52 data dalam ragam bentuk slang dengan bentuk akronim sebanyak 2 data, abreviasi sebanyak 2 data, kliping sebanyak 9 data, ragam walikan sebanyak 2 data, bahasa asing sebanyak 13 data, asosiasi sebanyak 13 data, monoftongisasi sebanyak 2 data, dan improvisasi kata asal sebanyak 9 data.

Kata Kunci: *Slang, Tuturan Komentator Gim, Windah Basudara, Sociolinguistik.*

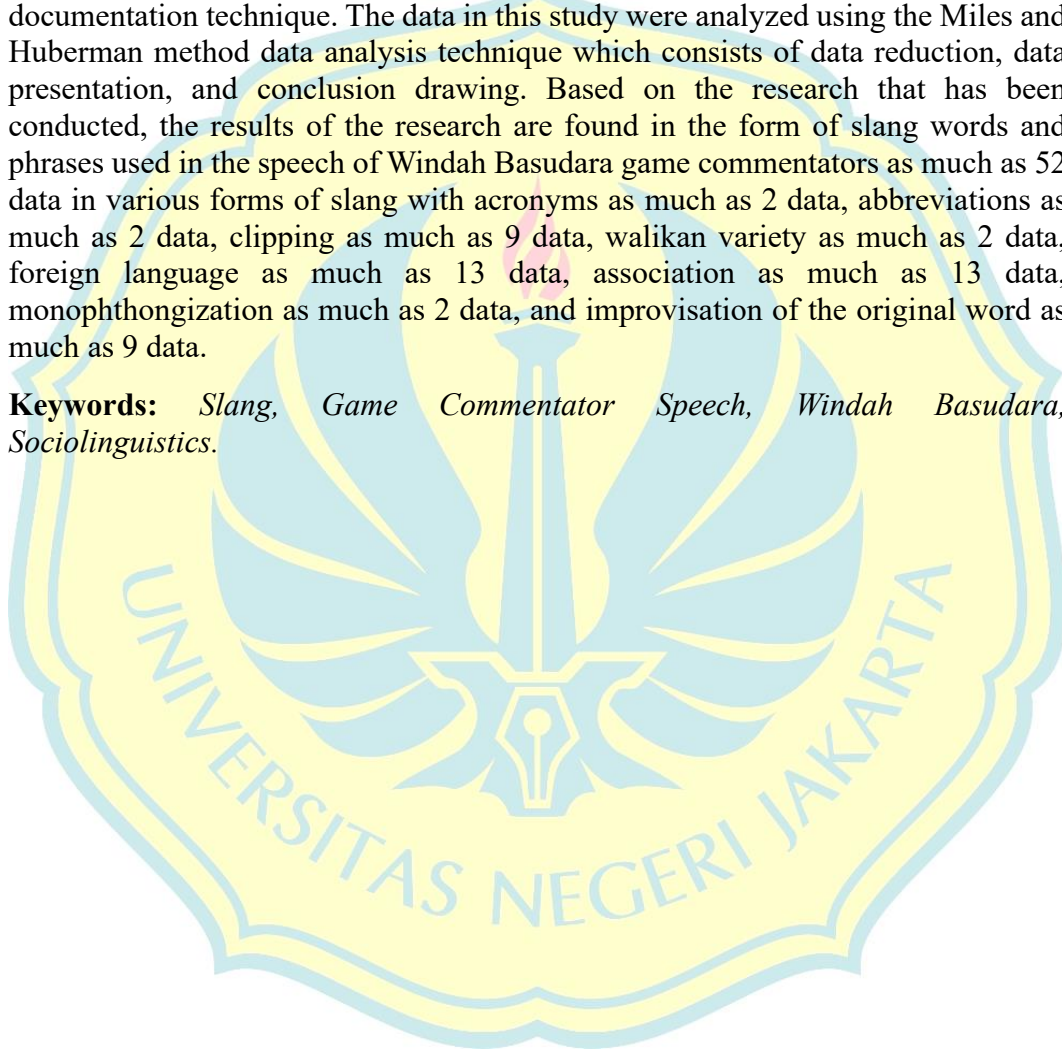


ABSTRACT

RAFIFAH ULAYYA. Slang Usage in the Speech of the Game Player Commentator Windah Basudara: a Sociolinguistic Study. Thesis, Indonesian Literature Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta. 2025

This study examines the use of slang in the speech of Windah Basudara game player commentators on his YouTube social media. This research uses qualitative method. The data of this research are slang-containing utterances in his recordings of playing the game “That's Not My Neighbor” with Nightmare Mode on his YouTube channel from 22 to 26 May 2024. The data collection method used in this research is documentation technique. The data in this study were analyzed using the Miles and Huberman method data analysis technique which consists of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the research that has been conducted, the results of the research are found in the form of slang words and phrases used in the speech of Windah Basudara game commentators as much as 52 data in various forms of slang with acronyms as much as 2 data, abbreviations as much as 2 data, clipping as much as 9 data, walikan variety as much as 2 data, foreign language as much as 13 data, association as much as 13 data, monophthongization as much as 2 data, and improvisation of the original word as much as 9 data.

Keywords: *Slang, Game Commentator Speech, Windah Basudara, Sociolinguistics.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SW yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian yang berjudul “Penggunaan Slang pada Tuturan Komentator Pemain Gim Windah Basudara: Kajian Sociolinguistik” ini dapat diselesaikan. Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi yang sangat berarti. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Asep Supriyana, S.S., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta sekaligus selaku dosen pembimbing metodologi yang telah memberikan masukan, arahan, serta bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Aulia Rahmawati M.Hum. selaku dosen pembimbing materi yang telah memberikan masukan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti dalam proses dan penyusunan penelitian ini.
3. Ibu Dr. Miftahulhairah Anwar, M.Hum. selaku dosen penguji ahli materi yang telah memberikan arahan dan masukan yang berarti agar skripsi ini dapat menjadi penelitian yang lebih baik lagi dalam segi substansial.
4. Bapak Asisda Wahyu Asri Putradi, M.Hum. selaku dosen penguji ahli metodologi yang telah memberi arahan dan masukan yang berarti agar skripsi ini dapat menjadi penelitian yang lebih baik lagi dalam segi metodologi.

5. Seluruh Dosen Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan banyak wawasan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis selama menjalani masa studinya di Program Studi Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta.
6. Orang tua serta saudara-saudara kandung tersayang yang senantiasa mencurahkan doa, semangat, motivasi, dan dukungan, baik secara moral dan materiil, dalam setiap langkah penulis pada masa studi hingga akhir.
7. Kerabat yang turut mendukung, mendoakan, dan memberi semangat untuk mendukung penulis menjalani perkuliahan.
8. Teman-teman seperjuangan skripsi dan wisuda penulis: Amel, Rara, dan Risa, yang telah kebersamaan penulis di setiap jatuh dan bangun penulis, memberi semangat, serta bantuan yang sangat berharga hingga akhirnya penelitian ini selesai.
9. Teman-teman alumni penulis: Athaya, Dhiva, Imani, Lala, Syifa, dan Mela, yang telah memberi berbagai saran dan bantuan selama penelitian ini berlangsung hingga akhir, juga memberi semangat bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan yang telah kebersamaan penulis, dalam sedih dan senang, juga dalam menuntut ilmu untuk berdiskusi banyak hal, memberi banyak bantuan, mendengarkan segala keluh kesah penulis, serta memberi semangat dan dorongan agar penulis terus bergerak untuk menyelesaikan penelitian ini, tak lupa memberi warna dan membuat kehidupan penulis menjadi lebih indah.

11. Semua pihak yang telah membantu dan ikut mendoakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif bagi pengembangan slang, khususnya dalam tuturan masyarakat dan kelompok sosialnya.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat menjadi referensi yang berguna dalam penelitian selanjutnya, serta memberikan wawasan baru dalam kajian Sastra Indonesia.

Jakarta, 4 Agustus 2025

Rafifah Ulayya



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus dan Subfokus	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Deskripsi Teori	7
2.1.1 Sociolinguistik	7
2.1.2 Variasi Bahasa	9
2.1.3 Slang	14
2.1.4 Ragam Bentuk Slang oleh Anindya & Rondang	18
2.1.5 YouTube dan YouTube Gaming	34
2.1.6 Penggunaan Slang oleh Pemain Gim YouTube dan Hubungannya dengan Sociolinguistik.....	37
2.2 Penelitian Relevan	39
2.3 Kerangka Berpikir	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1 Tujuan Penelitian.....	51
3.2 Lingkup Penelitian.....	51
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	51
3.4 Metode Penelitian	52
3.4.1 Rancangan dan Jenis Penelitian.....	53
3.4.2 Data dan Sumber Data	54
3.4.3 Teknik Pengumpulan Data	56

3.4.4 Teknik Analisis Data	57
3.4.5 Instrumen Penelitian	60
3.5 Peran dan Posisi Peneliti	63
3.6 Kriteria Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Deskripsi Data	67
4.2 Hasil Penelitian.....	68
4.3 Pembahasan	69
4.4 Keterbatasan Penelitian	103
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	113
BIODATA PENULIS.....	235



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pengodingan Data.....	58
Tabel 3.2 Tabel Instrumen Pengumpul Data	62
Tabel 4.1 Tabel Hasil Ragam Bentuk Slang	68
Tabel 5.1 Tabel Perbedaan Parameter Improvisasi Kata Asal (IKA) dengan Penelitian Sebelumnya	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Grafik Popularitas Gim “That’s Not My Neighbor” dengan Skala Seluruh Dunia	52
Gambar 4.1 Visualisasi Karakter Izanami Yomi dan Abnormal Titan	82
Gambar 4.2 Visualisasi Karakter Orcus Dis Pater dan Springtrap William Afton	84
Gambar 4.3 Visualisasi Karakter D.D.D. <i>Agent</i> dan Karakter Among Us	86
Gambar 4.4 Visualisasi Karakter Nyogtha Z’mog dan Nyonya Puff	87
Gambar 4.5 Visualisasi Karakter <i>Hooded Guy</i> dan Sasuke Uchiha	89
Gambar 4.6 Visualisasi Karakter Barbatos Barrabam dan Darth Maul	90
Gambar 4.7 Visualisasi Karakter Teutates Taranis dan Eren Jaeger	91
Gambar 4.8 Visualisasi Karakter Chaugnar Faugn dan Lu Bu	93
Gambar 4.9 Visualisasi Karakter Shub Niggurath dan Patung Kepala Medusa	94
Gambar 4.10 Visualisasi Bentuk Mata Karakter Nyogtha Z’mog dan Bentuk Mata <i>Rinnegan</i> Sasuke	95