

## BAB 5

### Kesimpulan dan Saran

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa slang dalam komunitas *Among Us* di media sosial *Facebook* memiliki karakteristik unik dan beragam yang mencerminkan kreativitas serta dinamika komunikasi antar anggotanya. Setelah melakukan analisis di bab sebelumnya, saya telah menarik kesimpulan mengenai dua pertanyaan dari identifikasi masalah yang saya ajukan. Untuk pertanyaan pertama, yaitu tentang bahasa slang apa saja yang digunakan dalam komunitas *Among Us* di media sosial *Facebook* dan pertanyaan yang kedua apa saja proses pembentukannya Bahasa yang ada pada komunitas *Among Us*. Saya menemukan 20 bahasa slang yang digunakan dalam komunitas *Among Us* pada media sosial *Facebook*. Salah satunya *buddy*, kata *buddy* merujuk pada teman atau sahabat. Istilah ini sangat umum dan dipahami luas dalam konteks informal, dalam komunitas *Among Us*, kata *buddy* sering digunakan dalam beberapa konteks seperti, rekan satu tim. *Buddy* digunakan untuk merujuk pada rekan satu tim dalam permainan. Misalnya, seorang pemain bisa mengatakan ‘*I was with my buddy*’ untuk menunjukkan bahwa mereka bersama pemain lain selama permainan.

Selanjutnya saya menggunakan teori Connie Able, untuk mengidentifikasi proses pembentukan bahasa slang dan mengkategorikan berdasarkan buku *Slang and Sociability*. Dalam bukunya, proses perubahan bentuk kata

terbagi menjadi lima kategori yaitu *compounding*, *affixation*, *functional shift*, *shortening*, and *blending*. Hasil yang ditemukan terdapat empat bentuk bahasa slang yang ditemukan yaitu (1) 5 bentuk *affixation*, (2) 5 bentuk *functional shift*, (3) 10 bentuk *shortening*. Salah satu contoh pembentukannya ialah kata *dummy*, kata *dummy* terbentuk dari akar kata *dumb* dengan penambahan akhiran *-y*. Proses pembentukan kata *dummy* melalui *affixation* (pengimbuhan) melibatkan penambahan imbuhan pada akar kata untuk membentuk kata baru yang memiliki makna yang berbeda atau spesifik. Akhiran *-y* dalam bahasa Inggris digunakan untuk membentuk kata sifat dari kata benda atau kata kerja. Namun, dalam kata ini, imbuhan *-y* digunakan untuk mengubah kata sifat menjadi kata benda yang menunjukkan sesuatu atau seseorang yang memiliki sifat tersebut.

## 5.2. Saran

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan seperti variasi bahasa slang yang dicampur dengan bahasa Indonesia, dan memperluas periode pengumpulan data dan melibatkan platform media sosial lainnya selain *Facebook*. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang penggunaan bahasa slang dalam komunitas *Among Us*. Selain pendekatan kualitatif, penggunaan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis frekuensi penggunaan istilah slang dapat memberikan informasi tambahan tentang seberapa umum dan populer istilah-istilah tersebut di kalangan pemain. Penelitian dapat diperluas dengan

membandingkan penggunaan bahasa slang dalam komunitas *Among Us* dengan komunitas game lainnya. Ini akan membantu dalam memahami perbedaan dan persamaan dalam penggunaan bahasa *slang* di berbagai komunitas *game*.