

**SKRIPSI**

**ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA *SLANG GAMER*  
PADA *CHANNEL YOUTUBE* HANAE NATSUKI**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG**

**2022**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA SLANG GAMER  
PADA CHANNEL YOUTUBE HANAE NATSUKI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Humaniora*



**OLEH  
INDAH RAHMA PUTRI  
BP . 1710752021**

**Dosen Pembimbing :**

**Radhia Elita, S.S., M.A.**

**Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum.**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG**

**2022**

## ABSTRAK

### ANALISIS PENGGUNAAN BAHASA *SLANG GAMER* PADA *CHANNEL YOUTUBE HANAE NATSUKI*

oleh : Indah Rahma Putri

Pembahasan pada penelitian ini mengenai analisis penggunaan bahasa *slang gamer* pada *channel Youtube* Hanae Natsuki dengan menggunakan tinjauan sosiolinguistik. Bahasa *slang* adalah variasi bahasa yang digunakan pada kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar itu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan bahasa *slang gamer* pada *channel Youtube* Hanae Natsuki.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian terdiri atas tiga tahap yaitu pertama tahap pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik dasar sadap, serta teknik lanjutan dengan menggunakan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Kedua, tahap analisis data menggunakan metode padan. Teori yang digunakan saat menganalisis data adalah teori *SPEAKING* oleh Hymes. Tahap ketiga adalah tahap penyajian data dengan menggunakan metode informal.

Berdasarkan analisis data, terdapat 18 bahasa *slang gamer* Jepang. Adapun satu kata berjenis *ryuukou go*, tujuh kata berjenis *senmon yougo*, dan sepuluh kata berjenis *wakamono kotoba*. Berdasarkan teori *SPEAKING*, bahasa *slang gamer* digunakan ketika berkomunikasi di dalam *game* dengan sesama *gamer*. Selain itu, penggunaan bahasa *slang gamer* disebabkan oleh empat faktor yaitu, faktor kebiasaan, faktor memudahkan, faktor sosial dan identitas, serta faktor lingkungan.

**Kata Kunci : Bahasa *Slang*, *Gamer*, Hanae Natsuki, Sosiolinguistik**

## ABSTRACT

### ANALYSIS OF GAMER LANGUAGE SLANG USAGE ON HANAE NATSUKI'S YOUTUBE CHANNEL

**By: Indah Rahma Putri**

This research is an analysis of gamer language slang usage on Hanae Natsuki's Youtube channel with sociolinguistic analysis. Slang language is a variation of language that is used by certain people and should not be known by the outsider. The research purpose is to find out the gamer language slang usage on Hanae Natsuki's Youtube channel.

This research is a qualitative descriptive method. The research has three steps. The first step is the collection phase of data by using the observation method with the base technique that used is tapping technique and advanced is uninvolved conversation observation technique (SBLC) and noting technique. The second step is the data analysis phase by using identity method. The theory that is used in this research is the SPEAKING theory by Hymes. And the third step is the presentation phase of the result of data analysis by using an informal method.

Based on the result of data analysis, there are 18 words of gamer language slang. One word is *ryuukou go*, seven words are *senmon yougo*, and ten other words are *wakamono kotoba*. Based on the SPEAKING theory, gamer language slang used in game conversation with the fellow gamers. And gamer language slang usage are caused by four factors: the habit factor, convenience factor, social and identity factor, and the environmental factor.

**Keywords : Slang Language, Gamer, Hanae Natsuki, Sociolinguistic**

## 要旨

### 花江夏樹さんのユーチューブチャンネルにおける ゲーマー俗語の分析

インダー ラーマ プトリ

本研究は花江夏樹さんのユーチューブチャンネルに社会言語学の分析でゲーマー俗語を研究する。俗語とは限定で特定された人しか使えない言語のバリエーションで、外の人に知られてはいけない。本研究の目的は花江夏樹さんのユーチューブチャンネルにおけるゲーマー俗語の利用を観測する。

本研究は記述的の質的(qualitative descriptive)という研究である。本研究は三段階がある。最初はデータの収集段階ではobservation methodとタッピングテクニックと無料堪能関与聞くテクニック(SBLC)とノチンテクニックを使用した。データの分析はidentity methodを使用した。本研究にはHymesのSPEAKING 理論を使用した。最後にデータの結果のプレゼンテーションではインフォーマルの方法を使用した。

研究の結果によるとゲーマー俗語は 18 あって、一単語は流行語と、七単語は専門用語と十単語は若者言葉である。SPEAKING 理論によって、ゲーマー俗語はゲームの中の会話でゲーム仲間と話してる時に使われてる。そしてゲーマー俗語の利用は四つあって、癖、便利さ、社会的と正体、そして環境的である。

キーワード：俗語、ゲーマー、花江夏樹、社会言語学