

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ditemukan 18 kosakata bahasa *slang gamer* yang dituturkan oleh Hanae dan teman-temannya. Adapun satu kata berjenis *ryuukou go*, tujuh kata berjenis *senmon yougo*, dan sepuluh kata berjenis *wakamono kotoba*. Selain itu, berdasarkan analisis data dengan menggunakan metode SPEAKING ditemukan bahwa bahasa *slang gamer* digunakan saat berkomunikasi di dalam *game* dan dalam hal ini Natsuki dan kawan-kawan tersambung dalam sambungan *online* di dalam *game*. Adapun dengan pembicara dan lawan bicara sesama *gamer*. Penggunaan bahasa *slang gamer* tidak dibatasi oleh umur. Untuk tujuan penggunaan bahasa *slang gamer* umumnya untuk mendeskripsikan sesuatu di dalam *game*.

Berdasarkan analisis data, tidak terdapat penggunaan nada tertentu dalam percakapan. Selain itu, percakapan dilakukan secara lisan dan bahasa yang digunakan adalah bahasa tidak formal. Tuturan yang digunakan sesuai dengan aturan berinteraksi. Namun saat percakapan Natsuki dengan Kenshou tidak sesuai dengan aturan berinteraksi. Hal itu terjadi karena situasi dan hubungan pertemanan mereka yang dekat, membuat Natsuki menggunakan bahasa informal yang bertentangan dengan aturan berinteraksi. Adapun genre yang digunakan adalah berbentuk dialog.

Selain itu juga ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan bahasa *slang gamer*. Faktor-faktor tersebut adalah faktor kebiasaan, faktor memudahkan, faktor sosial dan identitas, serta faktor lingkungan.

4.2 Saran

Bahasa *slang gamer* adalah bahasa *slang* yang digunakan oleh para *gamer* ketika berkomunikasi dengan sesamanya. Bahasa *slang* ini merupakan satu dari banyaknya bahasa *slang* yang ada di Jepang. Saat ini jumlah *gamer* di Jepang berkembang sangat pesat, begitu juga *geemu jikkyousha*. Hal ini membuat diperlukan pemahaman yang lebih mengenai bahasa yang digunakan oleh *gamer*.

Pada penelitian berikutnya, diharapkan dapat meneliti bahasa *slang gamer* dengan lebih bervariasi dan tidak hanya terfokus kepada satu jenis *game* saja. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat meneliti bahasa *slang gamer* dalam lingkungan anak muda Jepang.

