

INTISARI

Penelitian yang berjudul “Fenomena Bahasa *Slang* di Kalangan Mahasiswa UGM Asal Jakarta dalam Tinjauan *Language Games* Ludwig Wittgenstein” menggambarkan tentang permainan bahasa berupa bahasa *slang* yang digunakan oleh kalangan mahasiswa Jakarta yang menempuh Pendidikan di UGM. Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Bahasa adalah kehidupan itu sendiri. Sebuah bahasa memiliki pola tertentu yang sama. Namun, karena penutur yang heterogen, yang memiliki latar belakang sosial dan kebiasaan yang berbeda pada akhirnya membentuk kosakata baru yang dikenal dengan istilah bahasa *slang*. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan deskripsi, sejarah serta perkembangan bahasa *slang*, secara umum menjelaskan kajian filosofis bahasa menurut Ludwig Wittgenstein dan secara khusus memaparkan teori *language games* (permainan bahasa), menganalisis orientasi pemikiran penggunaan bahasa *slang* pada mahasiswa yang berasal dari Jakarta, memaparkan *rule of the games*, menggali konsep *family resemblances*, serta mencari tahu nilai-nilai yang terkandung di balik penggunaan bahasa *slang*.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dengan para penutur bahasa *slang* Jakarta serta studi kepustakaan melalui sumber buku, jurnal, dan penelitian lainnya yang terkait. Dalam penelitian ini, bahasa *slang* digunakan sebagai objek material dan teori *language games* sebagai objek formal. Pemahaman tersebut dituangkan dalam bentuk laporan penelitian dengan unsur deksriptif, analisis, dan interpretasi.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bahasa *slang* merupakan hasil permainan bahasa yang terjadi pada setiap generasi dan digunakan sebagai bahasa rahasia dalam kelompok tertentu. Wittgenstein menyebutnya sebagai konsep *language games* dalam filsafat bahasa. (2) Bahasa *slang* sebagai ragam bahasa yang tidak resmi yang digunakan oleh kaum muda atau kelompok tertentu untuk berkomunikasi sebagai usaha orang di luar kelompoknya tidak mengerti. (3) *Rule of the Games* menjadi landasan aturan bagaimana sebuah kata dalam bahasa *slang* Jakarta terbentuk sehingga menjadi kosakata yang disepakati dan digunakan sehari-hari. (4) Keaktifan mahasiswa Jakarta menggunakan bahasa *slang* banyak mempengaruhi bahasa dan cara berkomunikasi mahasiswa yang berasal dari daerah lain.

Kata kunci: **bahasa, bahasa *slang*, *language games*, mahasiswa UGM asal Jakarta**

ABSTRACT

The research entitled “The Slang Language Phenomenon Among UGM Students of Jakarta in Ludwig Wittgenstein Language Games” describe the language games in slang language used by Jakarta’s education students in UGM. Language as a means of communication plays a fundamental role in life. Language is life itself. A language has a certain pattern in common. However, because of heterogeneous speakers, who had different social backgrounds and customs, eventually formed a new vocabulary known as slang language. The research was done to provide a description, history and development of slang language, then generally explain Ludwig Wittgenstein’s language philosophy and specifically the language games theory, analyzing slang orientation of thought for students from Jakarta, explain the rule of the games, digging the concept of family resemblances, and figure out the values behind the use of slang language.

The steps taken in this research are by conducting interviews with slang speakers of Jakarta and literature studies through source books, journals and other related research. In this research, the slang language is used as material object and the language games theory as formal object. The understanding is put in the form of research report with descriptive, analytic, and interpretation elements.

The results of this research are: (1) Slang language is the result of language games that occur in every generation and is used as a secret language in a particular group. Wittgenstein called it the language games concept in language philosophy. (2) Slang is a language of informal languages spoken by young people or particular group to communicate as efforts people outside their group don’t understand. (3) Rule of the Games became the basis for how a single word in Jakarta slang was formed and thus became the agreed vocabulary and used everyday. (4) The activation of the Jakarta student using slang language has affected many languages and ways of communicating students from other areas.

Keywords: language, slang language, language games, UGM students from Jakarta