



Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Gaul pada Interaksi Karakter Film Fast and Furious Movie X 2023

Evi Rahmawati¹, Prasetyo Yuli Kurniawan², Elinda Umisara³

^{1,2,3}Universitas Muhadi Setiabudi Brebes, Indonesia

E-mail: evrahmawatii@gmail.com, prasetyoyulikurniawan@gmail.com, elindasara33@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-03 Keywords: <i>Slang;</i> <i>Sociolinguistics;</i> <i>Content Analysis;</i> <i>Character Interaction;</i> <i>Action Movies.</i>	This study analyzes the use of slang in character interactions in the film Fast and Furious X (2023). The background of this study is based on the phenomenon of slang use in popular media, particularly films, which reflects the dynamics of contemporary language and culture. The objective of this study is to identify the types of slang used, the contexts in which it is used, and its impact on characterization and plot development. The research method employed is descriptive qualitative analysis using content analysis techniques. The research process includes data collection through observation of film dialogue, transcription of conversations, classification of slang based on specific categories, and contextual analysis. The results of the study show that slang in this film is dominated by American slang, automotive terms, and informal expressions that reinforce the characters' identities and the atmosphere of the story. The discussion reveals that the use of slang not only functions as a means of communication but also as a marker of social relationships and cultural background in the film. The implications of this study contribute to understanding the role of slang in visual media and its influence on film audiences globally.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-03 Kata kunci: <i>Bahasa Gaul,</i> <i>Sosiolinguistik;</i> <i>Analisis Konten;</i> <i>Interaksi Karakter;</i> <i>Film Aksi.</i>	Penelitian ini menganalisis penggunaan ragam bahasa gaul pada interaksi karakter dalam film Fast and Furious X (2023). Latar belakang penelitian ini didasari oleh fenomena penggunaan bahasa gaul dalam media populer, khususnya film, yang mencerminkan dinamika bahasa dan budaya kontemporer. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi jenis-jenis bahasa gaul yang digunakan, konteks penggunaannya, serta dampaknya terhadap karakterisasi dan alur cerita. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik analisis konten. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data melalui observasi dialog film, transkripsi percakapan, klasifikasi bahasa gaul berdasarkan kategori tertentu, serta analisis kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa gaul dalam film ini didominasi oleh slang Amerika, istilah otomotif, dan ekspresi informal yang memperkuat identitas karakter dan suasana cerita. Pembahasan mengungkap bahwa penggunaan bahasa gaul tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penanda hubungan sosial dan latar budaya dalam film. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami peran bahasa gaul dalam media visual serta pengaruhnya terhadap penikmat film secara global.

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, sehingga pikiran manusia dapat dipengaruhi oleh bahasa. Perkembangan bahasa mencerminkan perubahan sosial, budaya dan teknologi yang mempengaruhi manusia. Perubahan sosial dan budaya berperan penting dalam perubahan bahasa, termasuk teknologi dan perubahan kebutuhan komunikasi manusia. Kita juga akan melihat pengaruh migrasi, kontak antarbudaya dan adopsi kata-kata baru dari bahasa asing. Perkembangan bahasa mencakup perubahan dalam struktur dan bentuk bahasa. Pemahaman tentang dinamika perkembangan bahasa akan memberikan wawasan yang lebih

baik tentang esensi bahasa dan komunikasi. Bahasa merupakan identitas suatu bangsa. Fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi atau alat interaksi hanya dimiliki oleh manusia (Sari&Pahar, 2022).

Variasi bahasa adalah bagian yang tidak terpisahkan dari keanekaragaman bahasa di suatu masyarakat. Beberapa faktor seperti faktor geografis, sosial budaya, dan lain-lain dapat mempengaruhi varian bahasa yang berkembang dalam suatu masyarakat. Variasi bahasa memegang peran penting dalam membentuk identitas dan budaya suatu kelompok masyarakat. Variasi bahasa hadir sebagai hasil dari perbedaan bahasa yang digunakan oleh penutur dan petutur. Percakapan sehari-hari

yang dilakukan individu dengan individu lainnya maupun individu dengan lingkungannya dapat menyebabkan timbulnya variasi bahasa (Sidharta, 2022).

Dalam lingkup masyarakat bahasa akan selalu mengalami perkembangan dan perubahan. Hal ini disebabkan bahwa bahasa memiliki hubungan dengan budaya dan sosial ekonomi masyarakat penggunaannya. Bahasa dapat berkembang dengan pesat atau sebaliknya, secara perlahan musnah karena ditinggalkan penggunaannya. Salah satunya termasuk bahasa gaul (ragam slang). Variasi bahasa gaul bersifat internal dan cenderung berubah-ubah atau bersifat sementara sehingga sering terjadi perubahan penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan dan penggunaan bahasa gaul atau slang di tengah-tengah kebebasan dalam berkomunikasi di media sosial menjadi perhatian pengamat bahasa. Kehawatiran tersebut muncul karena yang memakai bahasa gaul atau slang sangat bervariasi.

Dengan perkembangan teknologi informasi turut mendistribusikan pemakaian bahasa gaul ke lingkup yang lebih luas. Media komunikasi, khususnya yang membahas mengenai remaja, dalam mengkomunikasikan informasi juga menggunakan bahasa gaul yang sedang menjadi tren atau populer di generasi remaja. Salah satu media yang digunakan untuk mendistribusikan bahasa gaul tersebut adalah film. Keterkaitannya dengan bahasa gaul, penelitian ini membahas masalah (1) bentukan kata bahasa gaul, (2) konteks yang melatarbelakangi penggunaan bahasa gaul.

Film adalah sebuah karya seni audiovisual yang menggabungkan elemen-elemen visual, suara, narasi, dan gerak untuk menyampaikan cerita, pesan, atau ide kepada penonton. Secara teknis, film merupakan hasil dari proses perekaman gambar bergerak yang disusun secara berurutan, dipadukan dengan elemen suara, efek khusus, dan editing untuk menciptakan pengalaman yang imersif. Film dapat berfungsi sebagai media hiburan, edukasi, propaganda, atau ekspresi seni, tergantung pada tujuan pembuatannya. Dalam konteks budaya, film sering dianggap sebagai cerminan masyarakat, karena ia merefleksikan nilai-nilai, norma, dan isu-isu sosial yang relevan pada masa pembuatannya. Film adalah "sebuah bentuk seni yang dinamis, yang memanfaatkan teknologi dan kreativitas untuk menciptakan ilusi gerak dan emosi, sehingga mampu menghubungkan penonton dengan cerita dan karakter di dalamnya" (Bordwell dan Thompson, 2023).

Selain itu, film juga merupakan produk industri yang melibatkan berbagai tahapan produksi, mulai dari pra-produksi (seperti penulisan skenario, casting, dan perencanaan), produksi (pengambilan gambar), hingga pasca-produksi (editing, penambahan efek visual, dan penyuntingan suara). Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara film diproduksi dan dinikmati, memungkinkan pembuatan efek visual yang lebih kompleks dan distribusi yang lebih luas melalui platform streaming. Film modern tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga alat komunikasi global yang mampu melintasi batas-batas geografis dan budaya. Dengan demikian, film merupakan kombinasi unik antara seni, teknologi, dan industri, yang terus berkembang seiring dengan perubahan zaman dan kebutuhan masyarakat. (Smith dan Johnson, 2023).

Bahasa gaul dalam film berfungsi sebagai sarana komunikasi dan penggambaran latar belakang dan karakter. Pada film *Fast and Furious Movie X* menjadi salah satu contoh yang menarik untuk diteliti karena interaksi antar karakternya yang kompleks. Pada film *Fast and Furious Movie X*, penggunaan bahasa gaul pada karakter menjadi salah satu kunci untuk menegaskan perbedaan latar belakang, status dan kepribadian para tokoh. Bahasa gaul dalam film sering kali digunakan untuk menyoroti perbedaan karakter. Misalnya, karakter yang lebih berpengalaman mungkin menggunakan bahasa yang lebih formal, sementara karakter muda dan energik akan menggunakan istilah-istilah *slang*. Hal ini menciptakan kontras yang menarik dan membantu penonton memahami dinamika hubungan antar karakter. Perkembangan teknologi dan media sosial seringkali berkontribusi pada peningkatan penggunaan bahasa gaul di kalangan generasi muda. Istilah-istilah baru yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari telah cepat menyebar melalui platform seperti Instagram, TikTok, dan Twitter.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam analisis penggunaan bahasa gaul pada interaksi karakter film "Fast and Furious X" dapat dilakukan melalui metode deskriptif. Metode ini digunakan peneliti untuk menggambarkan dan mengkategorikan jenis-jenis bahasa gaul yang digunakan dalam film tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti dapat menggunakan skrip film sebagai sumber data utama dan menganalisis kata-kata gaul yang muncul dalam dialog

karakter. Dengan demikian, pendekatan deskriptif ini tidak hanya membantu dalam memahami variasi bahasa yang digunakan dalam film, tetapi juga memberikan wawasan tentang bagaimana bahasa gaul mencerminkan interaksi sosial dan identitas budaya karakter dalam film tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan ragam bahasa gaul bukan hanya digunakan dalam situasi santai, tegang dan humor akan tetapi dalam penelitian ini penggunaan ragam bahasa gaul mencerminkan identitas sosial dan budaya. Hasil Penelitian disajikan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

B. Pembahasan

Bahasa gaul yang muncul tidak hanya terbatas pada slang berbahasa Inggris-Amerika, tetapi juga mencakup unsur multibahasa dan multikultur, mencerminkan latar belakang karakter yang berasal dari berbagai etnis dan komunitas internasional. Dialog antar karakter seperti Dominic Toretto, Roman Pearce, Letty Ortiz, dan Tej Parker menunjukkan penggunaan bahasa yang tidak formal, termasuk frasa khas, ejekan bersahabat, kutipan jalanan (street quotes), serta seruan yang penuh emosi. Penelitian ini menunjukkan bahwa ragam bahasa gaul bukan sekadar variasi linguistik, melainkan simbol solidaritas, kepercayaan, dan kedekatan emosional antar tokoh.

Penggunaan bahasa gaul dalam film ini juga mencerminkan identitas sosial dan budaya dari masing-masing karakter. Misalnya, Roman yang sering menggunakan slang Afrika Amerika Vernacular English (AAVE), memperkuat identitasnya sebagai pria kulit hitam urban Amerika yang cenderung ekspresif dan penuh gaya. Tej, sebagai karakter teknologi dan mekanik cerdas, menggunakan bahasa gaul yang lebih teknis namun tetap kasual, menunjukkan bahwa gaya bicara juga berfungsi sebagai representasi dari latar belakang profesional. Film ini menunjukkan bahwa bahasa adalah salah satu cara paling nyata dalam membentuk dan menegaskan identitas karakter di hadapan penonton.

Data yang diperoleh yaitu dialog atau percakapan dari karakter film *Fast and Furious* movie X 2023 yang di sutradarai oleh Louis

Letterier dari skenario yang ditulis oleh Dan Mazeau, Justin Lin dan Zach Dean. Hasil penelitian dan pembahasan akan dipaparkan sebagai berikut :

Dialog ke-1 : Persiapan saat akan melakukan misi di Roma, Italia. (00:35:00)

"Man, chill! My skills are smoother than Dom's bald head. Just sit back and watch the master work."

"(Santai kawan! Keahlian aku lebih mulus dari pada kepala botak Dom. Duduk saja dan lihat sangmaster bekerja)"

Analisis makna sosial dan budaya pada kalimat dialog percakapan : Identitas kelompok : bahasa gaul mencerminkan ikatan kuat antar anggota keluarga dalam film *Fast and Furious*. Mereka menggunakan bahasa gaul atau slang untuk menegaskan solidaritas dan latar belakang urban (khususnya komunitas Afrika-Amerika yang memengaruhi budaya mobil dan jalanan).

Dialog ke-2, Saat tim sedang membahas persiapan untuk melakukan misi di Roma, Italia. (01:10:00)

"Your plan sucks, bro"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat dialog percakapan : Penyebutan *"Bro"* sebagai identitas persahabatan dan maskulinitas *"Bro"* merupakan kependekkan dari *"brother"* adalah istilah sapaan akrab yang umum dalam budaya populer, terutama di kalangan pria. Makna Sosial : mengurangi kesan kasar, meskipun mengkritik, kata *"bro"* membuat kalimat terdengar lebih seperti teguran seorang teman dari pada serangan. Kata *"bro"* sering digunakan dalam komunitas olahraga, otomotif, atau grup pertemanan maskulin untuk menegaskan ikatan.

Dialog ke-3, Percakapan antara Tej dan Ramsey saat sedang melakukan misi Roma, Italia. (00:55:00)

"Girls, you scary when you geek out"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat dialog percakapan : Kalimat *"Girl, yous scary when you geek out"* yang diucapkan Tej kepada salah satu karakter perempuan (Ramsey) dalam sebuah adegan yang menunjukkan diskusi intens tentang rencana teknis atau strategi berbahaya. Menurut teori William Labov, penggunaan ragam bahasa gaul seperti *"yous"* (varian non-standar dari *"you are"*) dan *"geek out"* (berbicara antusias tentang topik, biasanya teknologi atau hal detail) mencerminkan identitas sosial penutur sebagai bagian dari kelompok in-group yang akrab dan saling percaya.

Dialog ke-4, Saat sedang melakukan misi.

"I'm improvising baby"

dialog percakapan : Pengaruh globalisasi Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: *"improvising"* merupakan kalimat asli dari *"improvisasi"* merupakan bahasa gaul hasil akulturasi bahasa inggris dengan bahasa lokal. Bahasa gaul dalam dialog ini juga berperan sebagai penanda generasi, menunjukkan bahwa Roman adalah bagian dari budaya populer yang mengutamakan gaya bicara santai, humor, dan sikap *"cool"*.

Dialog ke-5, Letty dan dom kedatangan tamu tak diundang

(musuh). (01:00:00)

"Dom, we got company"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat dialog percakapan : penggunaan nama panggilan *"Dom"* menunjukkan kedekatan emosional antara Letty dan Dom. Ungkapan *"kita kedatangan tamu"* bersifat santai, menunjukkan hubungan yang sudah akrab dan tidak kaku.

Ungkapan *"we got company"* sering muncul dalam film aksi barat, lali diadaptasi ke bahasa indonesia dengan gaya yang lebih santai. Nilai-nilai yang tercermin : ungkapan ini menunjukkan sikap waspada terhadap ancaman eksternal.

Dialog ke-6, Saat melakukan misi jebakan yaitu peledakkan bom di Roma, Italia. (01:15:00)- (01:20:00)

"You took everything from me, Toretto. Now I'll burn your world down starting with your family."

"Touch them, and you'll learn why the devil fears me."

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Bahasa gaul dalam dialog ini mencerminkan konflik kekuasaan, loyalitas kelompok, dan kode kehormatan jalanan. Digunakan untuk intimidasi, pembentukan reputasi dan ekspresi emosi. Terpengaruh budaya machismo, balas dendam dan konsep keluarga fast and furious. Merepresentasikan subkultur di mana kekerasan dan ancaman adalah bahasa sehari-hari. Bahasa seperti ini tidak dipakai dalam percakapan formal, tetapi hidup dalam lingkungan tertentu seperti geng, komunitas pembalap liar dan dunia kriminal.

Dialog ke-7, Membahas misi Roma, Italia di garasi rumah keluarga dom. (00:40:00)

"Only you dumbass would say that"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Campuran bahasa inggris dan slang pada kalimat *"only you dumbass"* dalam hal

ini mencerminkan fenomena code-mixing yang sering terjadi dalam kelompok muda atau kelompok sosial tertentu yang pengaruh budaya populer barat. Pergeseran norma kesantunan : Dalam budaya tradisional, kata-kata seperti *"dumbass"* dianggap kasar. Namun, dalam kelompok tertentu (misalnya, anak muda), kata ini bisa menjadi bagian dari humor atau keakraban.

Dialog ke-8, Ketika sedang meretas teknologi pelacakan. (00:50:00)

"This tech is next level"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Variasi bahasa dan startifikasi sosial : pemilihan kata *"next level"* menunjukkan afiliasi penutur dengan kelompok sosial tertentu yang cenderung menggunakan bahasa gaul teknologi (*tech slang*). Globalisasi bahasa teknologi : dominan bahasa inggris dalam kosakata teknologi serta mencerminkan budaya teknologi Amerika serta menunjukkan keterhubungan global komunitas teknologi. Penggunaan istilah gaul teknologi sebagai penanda keanggotaan dalam komunitas global dan keterbukaan terhadap inovasi lintas budaya.

Dialog ke-9, Aksi peledakkan boom ketika di Roma, Italia. (01:00:00)

"Boom! See what I did there?"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Dante menggabungkan bahasa gaul *"Boom!"* dengan tata bahasa semi formal *"See what I did there"* untuk menciptakan kontras yang mencolok. Bahasa dante mencerminkan kelas sosial seperti penjahat kaya dan berpendidikan, tetapi sengaja menggunakan bahasa gaul untuk terlihat lebih berbahaya. dialog ini menunjukkan bagaimana kekerasan dalam Fast X tidak hanya fisik, tetapi juga linguistik Dante *"melukai"* lawan dengan kata-kata. Dante memparodikan maskulinitas tradisional (jagoan fisik) dengan menggantinya dengan dimana bahasa dan gaya sama pentingnya dengan kekuatan.

Dialog ke-10, Ketika Han bertemu dengan teman lama. (01:10:00)

"Long time no bullets"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Permainan Linguistik pada kalimat *"Long time no bullets"*. Penggunaan frasa tersebut memodifikasi idiom -Inggris-China *"Long time no see"* (Lama tidak bertemu) dengan mengganti *"see"* menjadi *"bullets"*. Hal tersebut menunjukkan kreativitas bahasa khas komunitas multikultural oleh han yang merupakan karakter Asia-Amerika.

Dialog ke-11, Ketika tim berada dalam situasi kritis. (01:25:00)

"Bruh, we are so screwed! Ain't no way we getting outta this!"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: *"Bruh"* sebagai sapaan solidaritas : *"Bruh"* merupakan varian dari *"Bro"* adalah sapaan kasual yang umum dalam budaya modern khususnya Gen Z atau milenial urban. Penggunaan di sini menunjukkan kedekatan emosional, hubungan sosial bukan sekadar menyampaikan informasi dengan rekan tim.

Dialog ke-12, Tej dan tim sedang melaksanakan misi hack sistem keamanan kota sambil menghindari kejaran musuh. (01:30:00)

"Yo, we got this on lock! Just drop the hammer and bounce!"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Pengaruh hip hop dalam aksi tim : fast and furious selalu mencampur unsur hip-hop bahasa, musik, gaya) dengan aksi mobil. Globalisasi slang urban ; penggunaan frase seperti *"on lock"* dan *"bounce"* sudah menjadi bahasa global berkat pengaruh musik dan film Amerika.

Dialog ke-13, Saat tim dikejar- kejar musuh dijalanan Roma dengan aksi berbahaya. (00:17:00)

"He's nuts, man!"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Penggunaan bahasa gaul menegaskan ikatan dalam kelompok keluarga fast and furious. Bahasa ini sengaja berbeda dari bahasa standar untuk menegaskan identitas subkultur.

Dialog ke-14, Saat tim dom menyaksikan antagonis melakukan aksi brutal. (00:18:00)

"Yo, Dom! You seeing this ? This dudes's straight up psycho"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Kalimat Tej juga mengungkapkan nilai-nilai maskulinitas dan keberanian yang sering digunakan dalam film fast and furious. Ungkapan *"psycho"* tidak hanya merujuk pada kegilaan tetapi juga bisa diinterpretasikan dalam subkultural balap liar.

Dialog ke-15, setelah dante melakukan aksi sabotase terhadap Dom dan krunya. (00:50:00)

"You ain't seen nothin' yet."

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Kalimat *"you ain't seen nothin' yet"* merupakan penggunaan tata bahasa baku yang kurang tepat, dalam hal tersebut

karakter dante menegaskan penolakan norma, baik linguistik maupun moral

Dialog ke-16, saat Tej mengemudi di kendaraan yang akan melaju kencang, melakukan aksi berbahaya dalam menghadapi situasi tegang. (00:53:00)

"Buckle up, this is gonna be a wild ride."

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Bahasa gaul Tej seperti kata *"gonna"* membedakan kelompoknya dari orang luar misalnya musuh untuk menguatkan ikatan antaranggota kru yang memahami konteksnya.

Dialog ke-17, Ketika Roman membandingkan kemampuan mengemudi Dom dengan orang lain. (01:23:00)

"Ain't nobody driving like Dom. Man's a legend!"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Penggunaan bahasa gaul seperti *"ain't"* merupakan ciri khas Afrika Amerika Vernakular English yang menunjukkan pengaruh budaya urban dan minoritas yang sering dipakai dalam komunitas marginal untuk menantang norma bahasa baku.

Dialog ke-18, Saat Dom Memimpin kelompok dalam sebuah misi balap. (00:45:00)

"This is how we roll"

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Bahasa gaul yang dipakai menunjukkan bahwa mereka adalah bagian dari komunitas tertutup yang memiliki aturan sendiri, berbeda dari norma masyarakat umum.

Dialog ke-19, Terjadi saat musuh utama memperlihatkan perilaku kejam. (01:13:00)

"You're out of your damn mind."

Analisis Makna Sosial dan Budaya pada kalimat: Kalimat ini mencerminkan konflik sosial. Dom, sebagai pemimpin yang biasanya tenang, menggunakan bahasa kasar untuk menegaskan bahwa Dante telah melanggar norma bahkan dalam dunia kriminal mereka sendiri

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dialog-dialog dalam Fast X 2023, penggunaan ragam bahasa gaul oleh karakter-karakter film ini dijelaskan melalui teori variasi sosiolinguistik menurut William Labov yaitu sebagai berikut

Bahasa gaul sebagai penanda identitas kelompok

Bahasa gaul yang digunakan oleh para karakter dalam *Fast and Furious X* berfungsi

sebagai bentuk kode linguistik internal yang memperkuat identitas dan solidaritas kelompok. Istilah-istilah seperti “family,” “ride or die,” dan penggunaan sapaan informal (*bro, man, yo*) bukan sekadar ekspresi gaya, tetapi menandakan keberadaan sebuah komunitas eksklusif yang memiliki norma dan kode etik tersendiri. Bahasa gaul ini menjadi alat untuk mengidentifikasi siapa yang “bagian dari dalam” dan siapa yang “orang luar.” Fenomena ini sesuai dengan konsep *in-group language* yang menjelaskan bahwa bahasa dapat menjadi alat kohesi sosial.

Stratifikasi sosial dalam variasi bahasa

Dalam film ini terlihat jelas adanya stratifikasi sosial melalui perbedaan ragam bahasa. Dominic Toretto sebagai tokoh pemimpin kelompok bawah (*working-class hero*) menggunakan bahasa yang tegas, langsung, dan kadang simbolik (misalnya ucapan “*I don’t have friends, I got family*” menjadi penanda nilai utama kelompoknya). Sebaliknya, karakter seperti Dante Reyes dari kelas sosial elit menunjukkan kecenderungan memakai struktur kalimat yang lebih kompleks dan retorik, menunjukkan latar belakang yang lebih aristokrat dan terdidik. Perbedaan ini menggambarkan bagaimana bahasa menjadi refleksi status sosial.

Fungsi emosional dan situasional

Perubahan gaya bahasa dalam film tidak hanya mengikuti siapa yang berbicara, tetapi juga berubah tergantung pada emosi dan situasi, yang sesuai dengan teori William Labov tentang *style-shifting*. Saat situasi santai, karakter lebih sering menggunakan slang dan bentuk informal. Namun dalam situasi kritis atau penuh tekanan emosional seperti perkelahian, perpisahan atau ancaman karakter berpindah ke gaya bahasa yang lebih intens, pendek dan penuh muatan emosional. Contohnya adalah saat Dom menghadapi kematian anggota keluarga: gaya bahasanya menjadi lebih dramatis dan padat makna. Ini menunjukkan bahwa bahasa gaul dalam film bukan hanya gaya bicara tetap, melainkan dinamis dan berubah sesuai konteks interaksi. Perlawanan terhadap bahasa baku, kelompok Dom bangga menggunakan bahasa non-standar (*cover prestige*) sebagai bentuk penolakan terhadap norma dominan, mengaskan identitas mereka sebagai orang luar yang hidup diluar hukum.

Perlawanan terhadap bahasa baku sebagai simbol identitas

Kelompok Dom secara sadar menolak konvensi bahasa baku dan memilih untuk menggunakan bahasa non-standar sebagai bentuk perlawanan simbolik terhadap norma dominan. Hal ini dapat dikaitkan dengan konsep *covert prestige*, penghargaan tersembunyi terhadap bentuk-bentuk bahasa yang tidak dianggap “berprestise” secara sosial umum, namun justru bernilai tinggi di komunitas tertentu. Dalam film, penggunaan bahasa jalanan dan slang menjadi semacam deklarasi bahwa mereka bukan bagian dari masyarakat “resmi,” melainkan kaum pinggiran yang hidup “di luar hukum.” Ini adalah cara mereka membangun identitas unik sekaligus mempertahankan integritas kelompok.

Pengaruh budaya urban dan subkultur

Ragam bahasa gaul dalam *Fast and Furious X* tidak muncul dalam ruang hampa, tetapi merupakan refleksi dari budaya urban dan subkultur marginal seperti komunitas balap liar, peretas (*hacker*), dan dunia kriminal terorganisir. Bahasa yang digunakan mencerminkan nilai-nilai dan norma khas dari komunitas-komunitas ini, seperti kecepatan, keberanian, kesetiaan, dan hidup tanpa aturan tetap. Penggunaan bahasa khas dari subkultur ini menciptakan otentisitas karakter dan cerita, dan memperkuat posisi film ini sebagai representasi budaya pinggiran (*subaltern culture*). Dalam konteks ini, bahasa gaul berfungsi sebagai media ekspresi dan simbolisasi dunia bawah tanah yang tidak tersentuh oleh tatanan sosial formal. Selain menjadi media hiburan, film *Fast and Furious X* secara tidak langsung juga menjadi alat penyebaran budaya bahasa gaul global, terutama di kalangan remaja dan penonton urban.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa ragam bahasa gaul dalam film *Fast and Furious X* tidak hanya memperkaya unsur artistik dan gaya bahasa dalam film, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial, nilai-nilai kelompok, serta peran bahasa dalam konstruksi identitas karakter. Ragam bahasa ini menjadi elemen penting dalam menciptakan nuansa realistik dan kedekatan emosional antara karakter dan penonton.

B. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi kajian sosiolinguistik lain yang meneliti bahasa dalam media populer,

khususnya dalam konteks film berbahasa asing yang banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Penggunaan bahasa gaul dalam film internasional patut dianalisis lebih lanjut untuk melihat pengaruh lintas budaya dalam perkembangan bahasa sehari-hari

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alim, H.S. (2021). "Hip Hop Nation Language" *Jurnal of Sociolinguistic*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/josl.12456>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film Art: An Introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Baker, P. (2021). *Using Language in the Media: A Critical Discourse Analysis of Film and Television*. Routledge.
- David, P. (2020). *Slang and Language Evolution: How Informal Speech Shapes Communication*. Cambridge University Press.
- Eckert, P. (2020). *Language and Social Identity: A Sociolinguistic Perspective*. Oxford University Press.
- Garcia, M. (2023). "Street Language in Urban Films" *Cinematic and Linguistic*. <https://www.cinemalinguistics.org/vol15/1/garcia.pdf>
- Hasriani, (Ed). (2018). *Ragam Slang Dalam Komunikasi Digital*. Indonesia Emas Grup
- Indrasari, E., et al. (2020). Penggunaan bahasa gaul dalam talkshow "Hitam Putih" Trans7. *Ghidkaram: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Janet, H., & Kirk, H. (2021). *Sociolinguistics: A Comprehensive Introduction*. Palgrave Macmillan.
- Jayadi, M.S., et al. (2024). *Jejak Sejarah Linguistik dalam Perkembangan Ilmu Bahasa*. <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Khoirurrohman, A. (2020). Analisis penggunaan variasi bahasa gaul pada remaja di desa Kalinusu: Kajian sosiolinguistik. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Lailan, S. (2024). Penggunaan bahasa gaul pada film *The Kissing Booth Movie*: Kajian linguistik. *Jurnal Komunikasi dan Bahasa*.
- Nasarudin, M.P., et al. (2023). *Pengantar Sociolinguistik: Variasi Bahasa dalam Konteks Sociolinguistik*.
- Nurhayati, S. (2020). Bahasa gaul dan fenomena komunikasi digital: Kajian sosiolinguistik. *Jurnal Linguistik Indonesia*.
- Nurhayati, I., Kurniawan, P. Y., & Nisa, H. U. (2022). Pengaruh film drama Korea terhadap penggunaan bahasa mahasiswa FKIP Universitas Muhadi Setiabudi Brebes (Kajian sosiolinguistik). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Novera, S., et al. (2023). Pengaruh bahasa gaul terhadap identitas sosial dalam film populer. *Jurnal Media dan Budaya Populer*.
- Pratama, A. (2023). Bahasa dalam komunitas online: Meme, singkatan, dan budaya digital. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Digital*.
- Rahayu, D. (2022). Variasi bahasa gaul dalam komunitas remaja: Kajian linguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.