

## PEMEROLEHAN KOSAKATA ANAK BAHASA ANAK AKIBAT PENGARUH VIDEO PEMAIN GIM DI YOUTUBE

Asyatunnisa Adhitama Eka Putri<sup>1\*</sup>, I Nyoman Suparwa<sup>2</sup>, dan Anak Agung Putu Putra<sup>3</sup>

Universitas Udayana,

<sup>\*)</sup>surel korespondensi: [asyitunisah@gmail.com](mailto:asyitunisah@gmail.com)

doi: . <https://doi.org/10.24843/STIL.2023.v02.i02.p11>

Artikel diserahkan: 22 April 2023; diterima: 22 Mei 2023

### THE ACQUISITION OF CHILDREN'S VOCABULARY DUE TO THE EFFECT OF VIDEO GAME PLAYERS ON YOUTUBE

**Abstract.** This research is entitled *Acquisition of Children's Vocabulary Due to the Effect of Video Game Players on Youtube* for children aged 4-8 in Rabakodo Village, Sarae Village, RT 09 RW 04 Kec. Wow, Kab. Bima, NTB. which aims to find out how to acquire children's vocabulary and the process of how they master it and to describe the application of Chomsky's genetic theory of cognitivism in acquiring children's vocabulary due to the influence of video game players on Youtube. This research is an interesting problem phenomenon for researchers in the field of psycholinguistics, this is an issue that is very impressive and difficult to prove. This research is included in the type of qualitative descriptive research. The method of data collection is done by the method of observing. The method of data analysis in this study used the matching method and the distributional method. In this study, the presentation of the results of data analysis used was informal. The analysis is carried out with a description of the explanation in simple words that are easy to understand and still use technical terminology. The results of this study are children aged 4-8 years have acquired nouns (mobile phone, monster, weapon, etc.), verbs (hit, play, dead, etc.), and adjectives (strong, crazy, far, etc.) quite well. The application of Chomsky's genetic theory of cognitivism in the acquisition of children's language vocabulary affected by video game players on YouTube distinguishes (language skills), performance (implementation or language processing), and language creativity in language acquisition.

*Keywords:* acquisition of children's vocabulary game, psycholinguistic, youtube.

### PENDAHULUAN

Artikel ini berisi hasil analisis dari pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di youtube, pada anak-anak usia 4-8 di Desa Rabakodo, Kampung Sarae, RT 09 RW 04 Kec. Woha, Kab. Bima, NTB yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemerolehan kosakata bahasa anak dan proses cara mereka menguasainya serta Mendeskripsikan penerapan teori genetik kognitivisme Chomsky dalam pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di Youtube.

Masalah yang dianalisis dalam artikel ini ada dua, yaitu apa sajakah pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di Youtube

dan bagaimanakah penerapan teori genetik kognitivisme Chomsky dalam pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di Youtube. Dari hasil analisis diharapkan artikel ini dapat mencapai tujuan untuk menambah wawasan mahasiswa dalam bidang linguistik, khususnya psikolinguistik terhadap kajian pemerolehan bahasa anak dan menjadi bahan bagi penelitian lainnya, mendeskripsikan pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di Youtube, dan mendeskripsikan penerapan teori genetik kognitivisme Chomsky dalam pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di Youtube.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif, sumber data dalam penelitian ini berasal dari sepuluh anak yang sering menonton video pemain gim di Youtube. Video berasal dari pemain gim yang sedang terkenal di Indonesia, dan hanya sebagai pancingan ketika berbicara dengan subjek penelitian. Anak-anak yang menjadi subjek penelitian berasal dari Desa Rabakodo, Kampung Sarae, RT 09 RW 04 Kec. Woha, Kab. Bima, NTB dari umur 4–8 tahun.

Sejauh peninjauan kepustakaan yang dilakukan, baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun internet, belum ditemukan adanya penelitian yang berhubungan dengan *Pemerolehan Kosakata Bahasa Anak Yang Akibat Pengaruh Video Pemain Gim di Youtube* tetapi penelitian yang sama dengan sumber data yang berbeda diambil dan dijadikan sebagai tinjauan kepustakaan. Penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Siti Nurjanah, Millatuddiiniyya, dan Nofianty (2018) dalam jurnalnya yang berjudul *Pemerolehan Bahasa Anak Akibat Pengaruh Film Kartun (Suatu Tinjauan Psikolinguistik)* akuisisi bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Film-film yang ditonton juga dapat memengaruhi bahasa mereka. Yekti Indriyani (2018), dalam Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjudul *Pengaruh Media Film Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia-Universitas Sebelas Maret*. Sumber data dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan berusia empat tahun bernama Arina Aida Hanna Purwoko. Liya Umaroh dan Hetty Catur Ellyawati dalam jurnal penelitian dengan judul *Dampak Film Serial Terhadap Akuisisi Bahasa Anak* (2016). Dalam penelitian ini Liya Umaroh dan Hetty Catur Ellyawati mengambil data di Jl. Kentangan Utara No.41 Kelurahan Jagalan, Kecamatan Semarang Tengah. Feni Jayanti Nasution dalam skripsinya yang berjudul *Pemerolehan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Film Kartun Di Televisi Swasta Pada Anak Usia Empat Tahun: Kajian Psikolinguistik*. Penelitian ini membahas pemerolehan kosakata bahasa Indonesia melalui film kartun di televisi swasta pada anak usia empat tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal yang berada

di Jalan Abdul Hakim Pasar 1 No. 4 A Tanjung Sari, Medan Selayang. Moh. Abdul Latip dari Universitas Mataram dalam skripsinya yang berjudul *Analisis Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di Desa Ungga, Kecamatan Praya Barat Daya Lombok Tengah-Kajian Fonologi dan Leksikon* Permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penguasaan bahasa pada anak-anak yang masih berusia 2-3 tahun; kajian fonologi dan leksikon.

Dalam analisis masalah, penelitian ini dipandu oleh teori psikolinguistik, yang merupakan kajian bahasa yang melibatkan dua sisipan ilmu, yakni psikologi dan linguistik. Kajian linguistik interdisipliner ini, selain merumuskan kaidah-kaidah teoritis interdisipliner, juga bersifat terapan, yakni hasilnya digunakan untuk memecahkan dan mengatasi masalah-masalah di dalam kehidupan praktis masyarakat. Teori genetik kognitif ini dipelopori oleh seorang ahli psikolinguistik dari Amerika Serikat bernama Noam Chomsky. Chomsky membahas masalah-masalah bahasa dan psikologi, kemudian mbingkainya menjadi satu bingkai dengan bentuk bahasa kognitif. Menurut Chomsky, (dalam Chaer, 2009:108), teori kognitif ini didasarkan pada satu hipotesis yang disebut hipotesis nurani (*The Innateness Hypothesis*). Teori Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Menurut Kridalaksana (2008:1) kosakata adalah komponen bahasa yang memuat secara informatif tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa, dan daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode simak, disebut metode simak karena berupa penyimakan penggunaan bahasa (Sudaryanto, 1993:133) kemudian menggunakan teknik dasar sadap, teknik simak libat cakap (SCL), dan teknik yang digunakan selanjutnya adalah teknik dasar catat sebagai teknik lanjutan akhir metode simak. Pada penelitian ini teknik sadap dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam pembicaraan subjek penelitian secara langsung. Teknik simak libat cakap (SLC) keikutsertaan peneliti dalam proses pembicaraan dengan subjek penelitian sama sekali tidak tahu bahwa yang diperhatikan olehnya bukan isi pembicaraan subjek penelitian, melainkan bahasa yang sedang digunakan oleh subjek penelitian. Teknik pencatatan dilakukan dengan mencatat kata-kata yang diucapkan oleh subjek penelitian.

Pada penelitian ini, data yang telah diperoleh dan dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode padan dan metode agih. Sudaryanto (1993:13) mengemukakan bahwa metode analisis padan merupakan metode analisis yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa

yang bersangkutan. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik dasar pilah unsur penentu (PUP) digunakan untuk memilih kata yang diucapkan oleh subjek penelitian. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik hubung banding setara (HBS) digunakan untuk membandingkan penggunaan bahasa anak dengan orang dewasa. Metode agih menurut Sudaryanto (1993:15), metode agih adalah metode yang menggunakan alat penentu bagian dari bahasa yang bersangkutan yang menjadi objek sasaran di dalam penelitian. objek sasaran di dalam penelitian ini adalah kosakata benda (nomina), kosakata kerja (verba), dan kosakata sifat (adjektiva). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dasar bagi unsur langsung (BUL), yakni dengan cara membagi satuan lingual data menjadi beberapa bagian atau unsur, dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 1993:31). Dalam penelitian ini penyajian hasil analisis data yang digunakan adalah secara informal. Analisis dilakukan dengan uraian penjelasan kata-kata sederhana yang mudah dimengerti dan tetap menggunakan terminologi yang bersifat teknis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis pemerolehan kosakata bahasa anak akibat pengaruh video pemain gim di Youtube menggunakan Teori genetik kognitif Noam Chomsky dan Teori Kosakata Kridalaksana. Kedua topik pembahasan tersebut dijelaskan senagai berikut.

### 1. Pemerolehan Kosakata Bahasa Anak Akibat Pengaruh Video Pemain Gim di Youtube

Pemerolehan bahasa anak dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, salah satunya adalah dari hal yang sering mereka dengar seperti saat mereka menonton sebuah rekaman video, acara televisi, atau saat mereka bermain gim salah satunya adalah gim daring. Gim menurut KBBI daring, adalah permainan, tetapi orang-orang lebih senang menyebutnya *game* kata serapan dari bahasa Inggris.

#### 1.1 Pemerolehan Kosakata Benda (Nomina)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daring (KBBI), nomina adalah kelas kata yang dalam bahasa Indonesia ditandai oleh tidak dapatnya bergabung dengan kata *tidak*, misalnya *rumah* dikatakan *tidak rumah*, biasanya dapat berfungsi sebagai subjek atau objek dari klausa. Menurut Harimurti Kridalaksana (2008:68), kata benda (nomina) terdiri atas nama seseorang, tempat, atau benda. Kata benda adalah kategori yang secara sintaktik (1) tidak mempunyai potensi untuk bergabung dengan partikel *tidak*, (2) mempunyai potensi untuk didahului oleh partikel dari kata benda

mencakup pronominal dan numeralia. Berdasarkan wujudnya kata benda terdiri atas dua jenis, yaitu: kata benda konkret dan kata benda abstrak. Kata benda konkret adalah kata yang menyatakan nama dari benda-benda yang dapat ditangkap oleh pancaindra. Kata benda konkret dapat berupa nama diri, nama zat, dan lain sebagainya.

(1) SP.1 Habib

Peneliti : "Wah, lagi nonton apa tuh?"

SP1 : "Mau tahu aja apa mau tahu banget?"

Peneliti : "Tahu banget dong"

SP1 : "Ini tu video pemain *Mobile legend*"

Peneliti : "Emang itu siapa?"

SP1 : "Ini Tim Evos, si Bian, pemain palin keren"

Peneliti : "Kok Habib tahu namanya si Bian, tahu dari mana?"

SP1 : "Kan nonton setiap hari dari hp"

Peneliti : "Ini dia lagi ngapain, Habib?"

SP1 : "Ini dia lagi bunuh monster jahat"

Peneliti : "Kok tahu itu monster?"

SP1 : "Tahulah kan sering nonton Bian, bilang kalau monster itu jahat"

Pada percakapan (1) di atas SP1 (Habib) telah memperoleh kosakata benda konkret dan abstrak. Kosakata benda konkret adalah kosakata benda yang dapat dilihat dengan panca indra dan tidak diikuti oleh imbuhan, sedangkan kosakata benda abstrak yang tidak bisa ditangkap oleh panca indra dan mendapatkan imbuhan. Kata benda yang diperoleh oleh SP.1 adalah *Bian*, *HP*, dan *monster*. *Bian* adalah nama orang, jadi termasuk kata benda. *Monster* menurut KBBI daring, adalah (1) binatang, orang, atau tumbuhan yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari yang biasa, (2) makhluk yang berukuran luar biasa sangat besar, (3) makhluk yang menakutkan, hanya terdapat dalam, dongeng, seperti ular naga raksasa. *HP* adalah singkatan dari *handphone* dalam bahasa Indonesia disebut dengan *gawai* menurut KBBI daring *Gawai* adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gadget. Kemudian, kata benda abstrak yang didapatkan oleh PS.1 adalah *pemain*. *Pemain* menurut KBBI daring adalah orang yang bermain (olahraga, musik, dan sebagainya).

## 2. Pemerolehan Kosakata Kata Kerja (Verba)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia daring (KBBI) verba adalah kata yang menggambarkan proses, perbuatan, atau keberadaan. Menurut Harimurti Kridalaksana (2008:176), kata kerja adalah kelas kata yang dalam bahasa Indonesia

ditandai dengan kemungkinan untuk diawali dengan kata *tidak* dan tidak mungkin diawali dengan kata, seperti *sangat, lebih* dsb; misalnya: pulang, turun, diam, dsb. Dalam beberapa bahasa, verba berfungsi sebagai predikat; dalam beberapa bahasa lain verba mempunyai ciri morfologis seperti ciri kala, aspek, persona atau jumlah. Sebagian besar verba mewakili unsur semantis perbuatan, keadaan, atau proses.

### SP.1 Habib

- Peneliti : "Wah lagi nonton apa tuh?"  
 SP1 : "Mau tahu aja apa mau tahu banget?"  
 Peneliti : "Tahu banget dong"  
 SP1 : "Ini tu video pemain *Mobile legend*"  
 Peneliti : "Emang itu siapa?"  
 SP1 : "Ini Tim Evos, si Bian, pemain paling keren"  
 Peneliti : "Kok Habib tahu namanya si Bian, tahu dari mana?"  
 SP.1 : "Kan nonton setiap hari dari hp"  
 Peneliti : "Ini dia lagi ngapain, Habib?"  
 SP.1 : "Ini dia lagi bunuh monster jahat"  
 Peneliti : "Kok tahu itu monster?"  
 SP.1 : "Tahulah kan sering nonton Bian, bilang kalau monster itu jahat"

Pada percakapan SP.1 diperoleh kosakata kerja *bunuh*, menurut KBBI daring *bunuh* adalah menghabisi nyawa secara sengaja. SP.1 maksud yang dibunuh di sini adalah monster jahat yang ia lihat pada video permainan gim Bian di Youtube. Nonton tidak ada dalam KBBI daring yang dimaksud nonton di sini adalah menonton yang berasal dari kata dasar tonton. Menonton menurut KBBI daring adalah melihat (pertunjukan, gambar hidup, dan sebagainya).

### 2.1 Pemerolehan Kosakata Sifat (Adjektiva)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia daring (KBBI) adjektiva adalah kata yang menerangkan nomina (kata benda) dan secara umum dapat bergabung dengan kata *lebih* dan *sangat*. Menurut Kridalaksana (2008:74-75), kata sifat (adjektiva) adalah kata yang memberi keterangan lebih khusus tentang sesuatu yang dinyatakan oleh nomina dalam kalimat. Adjektiva merupakan kategori yang ditandai oleh kemungkinannya untuk (1) bergabung dengan partikel *tidak*, (2) mendampingi nomina, seperti partikel *lebih, sangat, agak*, (3) dibentuk menjadi nomina dengan konfiks ke-an (keabadian, kemungkinan).

### (21) SP.1 Habib

- SP.1 : "Ini Tim Evos, si Bian, pemain palin *keren*"  
 Peneliti : "Ini dia lagi ngapain, Habib?"

SP.1 : “Ini dia lagi bunuh monster *jahat*”

Peneliti : “Kok tahu itu monster?”

SP.1 : “Tahulah kan sering nonton Bian, bilang kalau monster itu *jahat*”

Pada percakapan SP.1 diperoleh kosakata sifat *keren* dan *jahat*. SP.1 mengatakan bahwa Bian adalah pemain paling *keren*. Menurut KBBI daring *keren* (1) tampak gagah dan tangkas (2) lekas berlari cepat (tentang kuda) (3) galak; garang; lekas marah (4) parlente (berpakaian bagus, berdandan rapi, dan sebagainya). Kata sifat *jahat* ini SP.1 tunjukkan untuk monster yang dibunuh oleh Bian. *Jahat* dalam KBBI daring memiliki arti sangat jelek, buruk; sangat tidak baik (tentang kelakuan, tabiat, perbuatan).

## SIMPULAN

Anak usia 4–8 tahun pada penelitian ini sudah memperoleh kata benda, kata kerja, dan kata sifat dengan cukup baik. Kosakata yang diperoleh dari menonton video pemain gim di *Youtube*. Anak-anak memperoleh kosakata yang berbeda-beda, anak akan semakin cerdas dengan ragam bahasa yang anak dengar, tetapi tidak jarang juga mereka mendapatkan bahasa yang tidak sesuai dengan umur anak dikarenakan tidak adanya pengawasan dari orang tua saat menonton rekaman video pemain gim tersebut. Hal ini dilihat dari penggunaan kata-kata, ungkapan, dan kalimat dari video para pemain gim yang mereka tonton kemudian mereka merealisasikannya dalam percakapan sehari-hari.

Chomsky membedakan adanya kompetensi (kemampuan berbahasa), performansi (Implementasi atau pemrosesan bahasa), dan kreativitas bahasa dalam proses pemerolehan bahasa. Anak-anak yang berada dalam penelitian ini sudah memiliki kompetensi, performansi, dan kreativitas dalam memperoleh kata benda (HP, monster, senjata, dll.), kata kerja (memukul, main, mati, dll.), dan kata sifat (kuat, gila, jauh, dll.).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama penulis memanjatkan puji syukur dihadapan Allah Subhanahu wa ta'ala/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia-Nya. Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Prof. Dr. I Nyoman Suparwa, M.Hum. sebagai pembimbing I dan kepada bapak Dr. Drs. Anak Agung Putu Putra, M.Hum. sebagai pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan saran kepada penulis. Terima kasih setulus-tulusnya pula penulis sampaikan kepada bapak Dr. Drs. I Made Madia, M.Hum. selaku PA selama 4 tahun yang dengan penuh kebaikan hati dan kesabaran membimbing

penulis selama mengikuti program sarjana. Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua penulis, bapak Muhammad Subhan dan ibu Witri Widiyastuti yang telah mendukung penulis dari awal hingga akhir, dengan kasih sayang dan kesabaran sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada kedua saudara penulis yaitu Nurhalifah Dwi Setyowati dan Muhammad Sabil Tri Handoko yang telah menemani penulis dalam keadaan apapun dan selalu berada di samping penulis saat penulis membutuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latip, Moh. 2015. *Analisis Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di Desa Ungga, Kecamatan Praya Barat Daya Lombok Tengah-Kajian Fonologi Dan Leksikon (skripsi)* Mataram: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni Program Studi Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Daerah.
- Chaer, Abdul. 2002. *Psikolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dharmowijoyo, Widjajanti W dan I Nyoman Suparwa. 2009. *Psikolinguistik: Teori Kemampuan Berbahasa dan Pemerolehan Bahasa Anak*. Denpasar-Bali: Udayana Universitas press.
- Indriyani, Yekti. 2018. Pengaruh Media Film Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bandung, Indonesia.
- Hurlock, B Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. 2007. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mansur. 1990. *Aspek-Aspek Psikolinguistik*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution, Feni Jayanti. 2021. *Pemerolehan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Film Kartun Di Televisi Swasta Pada Anak Usia Empat Tahun: Kajian Psikolinguistik (skripsi)*. Medan: Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatra Utara.
- Nurjanah, Siti dkk. 2018. *Pemerolehan Bahasa Anak Akibat Pengaruh Film Kartun (Suatu Tinjauan Psikolinguistik)*. 1 (3), hlm. 10 – 13.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistis*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.



- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan. 1984. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Umaroh, Liya, Hetty Catur Ellyawati. 2016. *Dampak Film Serial Terhadap Akuisisi Bahasa Anak*,1(10), hlm. 15 – 20.

## PROFIL PENULIS

**Asyatunnisa Adhitama Eka Putri** adalah mahasiswa prodi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana. Anak pertama dari tiga bersaudara, menyukai sesuatu yang bersifat horor dan fantasi, lebih sering menghabiskan waktunya untuk menonton anime daripada pergi keluar bersama teman-temannya untuk pergi bermain. Bukan karena dia tidak mau, hanya saja setelah pulang bermain kadang badannya terasa pegal-pegal dan harus menggunakan koyo.

**Prof. Dr. I Nyoman Suparwa, M.Hum.** lahir di Batanbuah, Desa Tangguntiti, Kecamatan Selemadeg Timur, Kabupaten Tabanan, Bali pada 10 Maret 1962. Menyelesaikan pendidikan sarjana di Universitas Udayana pada tahun 1984. Pada tahun 2010, beliau dikukuhkan sebagai Guru Besar Linguistik bidang Fonologi dan Fonetik di Universitas Udayana. Pada tahun 2019, ia memperoleh lencana Satya atas pengabdianya selama 30 tahun sebagai Aparatur Sipil Negara.

**Dr. Drs. Anak Agung Putu Putra, M.Hum.** lahir di Banjar Tegal Agung, Pemecutan Kelod, Denpasar Barat, Denpasar, pada tanggal 25 Agustus 1960. Menyelesaikan pendidikan di jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia pada 5 Mei 1985. Pada tahun 1991 melanjutkan pendidikan di Ujung Pandang, pada Program Studi Linguistik, Program Pascasarjana Universitas Hasanuddin dengan beasiswa TMPD dan menyelesaikan pendidikan tanggal 27 Desember 1993 Ia melanjutkan studi doktoralnya dengan beasiswa BPPS dari September 2001 hingga Maret 2005 dan ia selesaikan pada September 2007.