

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa sebagai alat komunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berbicara tentang apa saja. Bahasa berperan sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Selain itu, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Kridalaksana (2001:21) Bahasa adalah sistem fonetik arbitrer yang digunakan anggota masyarakat untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi. Selain itu, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi, yaitu sebagai proses penyampaian pernyataan yang terjadi ketika medium dan medium memiliki arti yang sama mengenai peran yang dikomunikasikan (Effendi, 2002:2). Lacoutere (dalam Sarviy, 2008:24) berpendapat bahwa bahasa adalah alat manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman, perasaan, pikiran, dan keinginan melalui sistem simbol yang awalnya dibuat secara arbitrer dalam bentuk bunyi. dihasilkan oleh bahasa manusia.

Menurut Sturtevant (Sarwiji Suwandi, 2011:21) Bahasa adalah sistem simbol bunyi arbitrer yang digunakan oleh suatu kelompok sosial untuk bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain. Semakin lengkap pengetahuan tentang bahasa yang digunakan dalam komunikasi, maka semakin baik pula kemampuan memberi makna pada suatu kata atau kalimat. Tentu saja, ketika menafsirkan bahasa, harus ada semantik. Semantik adalah cabang linguistik yang membahas tentang makna. Makna adalah hubungan antara bahasa dengan dunia luar, yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa sehingga dapat dipahami bersama. Analisis makna meliputi tiga unsur pokok: (1) Makna merupakan hasil hubungan antara bahasa dan ke dunia luar, (2) definisi hubungan dibuat dengan persetujuan pengguna, dan (3) manifestasi makna dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat berkomunikasi satu sama lain. Pengertian Bolinger (Aminuddin 2003:52-53). Makna kata sering disamakan dengan kosa kata seperti makna, gagasan, konsep, pernyataan, pesan, maksud, intuisi, dan isi. Dari kata-kata yang disebutkan, makna kata yang paling mendekati maknanya (Kridalaksana, 1982:15). Namun, kedua kata ini bukanlah sinonim mutlak.

Pentingnya bahasa memainkan peran penting dalam komunikasi, baik secara internal maupun eksternal. Secara internal, makna adalah hubungan yang terjalin antara unsur-unsur bahasa itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor yang melekat pada bahasa. Adapun eksternalitas, makna dapat dikaitkan dengan faktor-faktor di luar bahasa, dengan persetujuan pemakainya. Dengan demikian, makna sebagai sambungan tuturan tidak hanya merupakan bagian dari isi bentuk linguistik, tetapi juga bagian dari isi komunikasi yang mampu menghasilkan informasi tertentu yang disampaikan oleh penutur dan lawan bicara.

Pada masa ini, penggunaan *game online* di masyarakat meningkat sangat pesat. Saat menggunakan game online, ada banyak istilah yang digunakan selama *game online* untuk memfasilitasi komunikasi dan informasi bagi pemain. *Game online* semakin menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari masyarakat, terutama di waktu luang mereka. Pasalnya, *game online* dianggap sebagai selingan untuk menghilangkan rutinitas yang ada. Selain itu, keseruan dan keseruan sebuah *game online* pasti mempengaruhi minat masyarakat untuk memainkannya. Berbagai *game online* saat ini mendukung perkembangan *game online* itu sendiri, oleh karena itu *game online* semakin populer di kalangan masyarakat dari berbagai kalangan dan usia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat di era globalisasi, seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk teknologi yang tak terhitung jumlahnya. Berbagai produk teknis tersebut tentunya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan atau bahkan sekedar hiburan. Salah satu produk teknologi yang selalu populer di kalangan remaja adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai produk teknologi dengan beberapa keunggulan hiburan sudah tidak asing lagi.

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dulunya tradisional, kini berubah menjadi permainan serba *online*. *Game online* ini bisa dimainkan di manapun, jadi Anda tidak perlu bingung untuk melakukannya.

Awalnya ponsel pintar dibuat sebagai alat untuk mempermudah aktivitas sehari-hari, dan sekarang telah berubah menjadi bencana. Dikatakan malapetaka jika seseorang tidak bisa menggunakan ponsel pintar dengan bijak, malah menggunakannya dengan hal-hal yang kurang bermanfaat. Salah satunya adalah menggunakan ponsel pintar untuk bermain *game*.

Sebenarnya bermain *game* menggunakan ponsel pintar secara *offline* atau *online* tidak selalu dikatakan kurang bermanfaat, nyatanya sekarang ini banyak sekali turnamen atau kompetisi

game online yang diadakan hampir di seluruh dunia salah satunya *game online mobile legends*, dalam turnamen para pemain ini bisa mendapatkan hadiah. jutaan hingga milyaran rupiah, tidak hanya itu, mereka yang biasa disebut *pro player* juga menggunakan aplikasi *youtube* sebagai media untuk meningkatkan popularitas sekaligus untuk mendapatkan uang melalui *adsense* dari aplikasi tersebut.

Mobile Legends merupakan salah satu game MOBA yang paling banyak dimainkan oleh *gamer* Indonesia. Kepopuleran *game* ini sendiri tidak lepas dari fakta bahwa *game* tersebut ramah spesifikasi. *Game* ini sendiri pertama kali rilis di tahun 2016 lalu dan langsung menjelma sebagai salah satu *game* paling laris sampai saat ini. Khusus di Indonesia, *Mobile Legend* atau sering disingkat dengan sebutan *ML* ini pertama kali datang pada tanggal 11 Juli 2016 lalu. Ketika itu, peminat dari *game* ini langsung membludak terus meningkat sampai saat ini. Dalam sejarah, *mobile legends* berhasil memenangkan penghargaan *Most Favorite Game of the Year* pada gelaran Indonesia *Gaming Awards* 2019 lalu. Sampai saat ini, *game* tersebut masih terus memantapkan diri sebagai salah satu *game* MOBA populer.

Dalam sejarah, *mobile legends* sendiri berasal dari Tiongkok atau China. *game* ini dikembangkan oleh *developer* asal Negeri Tirai Bambu dan memulai ekspansinya pada tahun 2016 silam. *Game* ini dipegang oleh *developer* dari Tiongkok bernama *Moonton* yang sekaligus merupakan perusahaan yang membuat *game Mobile Legends* itu sendiri. Saat ini, *ML* masih dikembangkan oleh *Moonton* dan baru saja melakukan berbagai perubahan terhadap *game* tersebut. Jadi, tidak heran mengapa jika kalian terlihat kaget dengan perubahan *game* tersebut. Pencipta *Mobile Legends* adalah *Moonton* yang merupakan *developer* asal Shanghai, China. *Moonton* merupakan nama tengah dari perusahaan bernama *Shanghai Moonton Technology Co.Ltd*. Secara sejarah, *Mobile Legends* dikembangkan bukan hanya oleh *Shanghai Moonton Technology Co. Ltd*. Sebab, pengembangan *game* ini juga dilakukan oleh *Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd*.

Dalam bermain *game*, sering kita temukan kata-kata seperti “*GG*”, “*auto*”, “*imba*”, “*by one*”, “*ulti*” dan lainnya. Kalimat-kalimat ini identik ditemukan dalam permainan *online* yang banyak dimainkan oleh kalangan muda. Penggunaan kalimat tersebut memiliki tujuan untuk berkomunikasi antar pemain atau rekan tim dengan singkat, jelas, dan padat. Tetapi seiring waktu, kalimat tersebut kadang disisipkan dalam percakapan sehari-hari dengan tujuan yang sama, mempermudah komunikasi dengan singkatan yang sudah diketahui oleh banyak orang.

Salah satu kalimat yang sangat sering digunakan oleh anak-anak muda ketika mengobrol adalah kalimat “GG” yang ditujukan untuk mengutarakan perasaan terkesima akan suatu hal. Sebenarnya, arti dari “GG” itu sendiri sudah berubah makna pada percakapan sehari-hari dibandingkan dengan penggunaannya dalam permainan *online*. “GG” merupakan singkatan dari *good game* yang biasanya digunakan ketika sebuah permainan *online* selesai dan dirasa menyenangkan bagi kedua belah pihak sementara “GG” yang disisipkan dalam percakapan sehari-hari lebih menjurus kepada perasaan terkesima.

Mobile legends adalah sebuah permainan *mobile* yang termasuk dalam genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Mobile legends* telah mendapatkan basis pemain yang besar dan setia di seluruh dunia, dengan kompetisi *esports* dan turnamen profesional yang diorganisir untuk para pemain berbakat. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain *game* yang kompetitif dan mendalam bagi pengguna perangkat *mobile*. dengan begitu, dalam bermain *game mobile legend* ini para pemain akan berkomunikasi untuk membuat strategi mengalahkan lawan. Dalam komunikasi tersebut, para pemain banyak menggunakan bahasa dengan peristilahan asing. oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti peristilahan asing dalam *game mobil legend* melalui *game* itu sendiri dan melalui percakapan percakapan *pro player* yang sering bermain *game* ini dengan melakukan *stream* di media *youtube* dan *tiktok*. Pada kedua media ini penulis menemukan berbagai fenomena penggunaan istilah asing dalam *game mobile legend*. Seperti:

- (1) “tapi *coach* nya juga bingung karena di dalam **roster** ini, di **roster** kita jago-jago”
(yt, jonathan liandi, menit 1,50, 8/1/2022)

Pada fenomena (1) terdapat istilah *roster*, istilah ini berasal dari bahasa Inggris yang berarti daftar. Istilah ini sering di pakai dalam turnamen-turnamen besar dalam kejuaraan, khususnya bagi permainan yang mewakili beberapa pemain.

Istilah ini merupakan hasil dari penyerapan secara utuh, karena tidak terdapat padanan dalam bahasa indonesianya.

- (2) “**your team destroy the turret**”
(tt, Kang Tinju, 10/16/2022)

Pada fenomena (2) terdapat istilah *your team destroy the turret*, istilah ini berasal dari bahasa Inggris yang berarti team kamu menghancurkan menara. Istilah ini sering ditemukan dalam *game mobile legend* ketika kita sedang bermain game ini dan berhasil menghancurkan menara musuh.

Istilah ini merupakan hasil dari penyerapan secara utuh, karena tidak terdapat padanan dalam bahasa Indonesianya.

(3) “woy gua bisa **savage** ini co savage gua ini”

(tt, S I N N N, 7/9/2021)

Pada fenomena (3) terdapat istilah *fi*, istilah ini berasal dari bahasa Inggris yang berarti kejam. Istilah ini sering ditemukan dalam *game mobile legend* pada saat kita berhasil membunuh musuh kita secara berturut turut sendirian.

Istilah ini merupakan hasil dari penyerapan secara utuh, karena tidak terdapat padanan dalam bahasa Indonesianya.

(4) “kalian pernah gak sih lagi enak enak war, tau tau ada musuh yang nge push base kalian dan kalian kalah? Kesel gak sih? Nah itu yang dinamain **split push**”

(tt, SilverBells, 5/3/2021)

Pada fenomena (4) terdapat istilah *split push*. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris yang berarti membagi dorongan. Istilah ini sering ditemukan pada *stream* para pemain *mobile legend* ketika mereka bermain *game* tersebut.

Istilah ini merupakan hasil dari penyerapan secara utuh, karena tidak terdapat padanan dalam bahasa Indonesianya.

(5) “jadi **plating** sangat penting buat dilakuin terutama buat *gold laner*”

(tt, DONISAURUS, /2/21/2022)

Pada fenomena (5) terdapat istilah *plating*. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris yang berarti pelapisan. Istilah ini sering ditemukan pada *stream* para pemain *mobile legend* ketika mereka bermain *game* tersebut.

Istilah ini merupakan hasil dari penyerapan secara utuh, karena tidak terdapat padanan dalam bahasa Indonesianya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

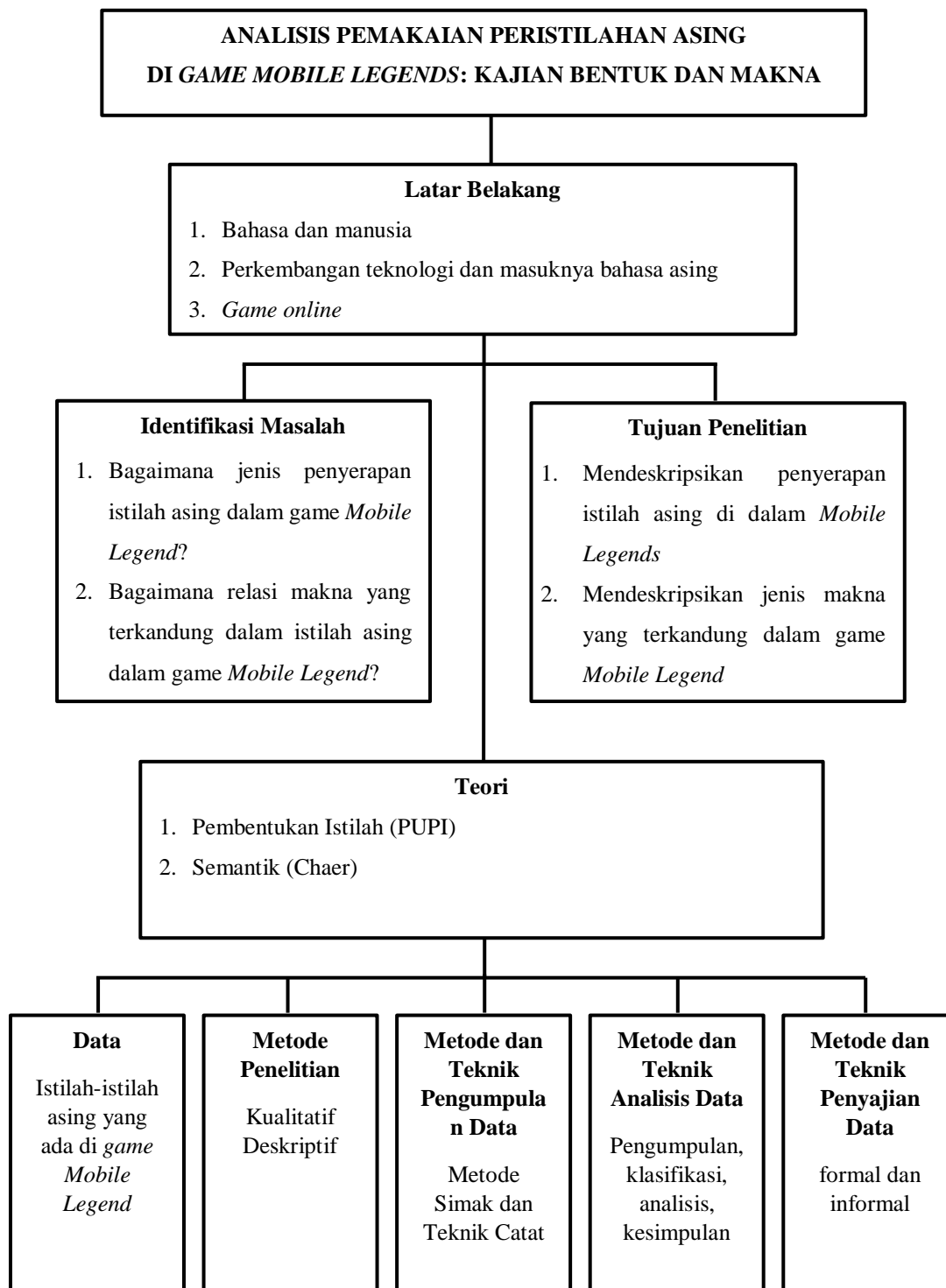
1. Bagaimana penyerapan istilah asing dalam *game mobile legend*?
2. Apa saja jenis makna yang terkandung dalam istilah asing dalam *game mobile legend*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penyerapan istilah asing di *game mobile legend*.
2. Mendeskripsikan jenis makna yang terkandung dalam *game mobile legend*.

1.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran