



**JARGON DALAM GRUP FACEBOOK MOBILE LEGENDS  
INDONESIA**

**SKRIPSI**

oleh

**Prita Puspita Sari  
NIM 190110201055**

**JURUSAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2024**



**JARGON DALAM GRUP FACEBOOK MOBILE LEGENDS  
INDONESIA**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Jurusan Sastra Indonesia dan mencapai gelar Sarjana Sastra

oleh

**Prita Puspita Sari**  
**NIM 190110201055**

**JURUSAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2024**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Supriadi dan Ibu Dewi Argosari
2. Ibu Hepi Kristiani
3. Almamater Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

## **MOTO**

*“Hakuna Matata: It means no worries for the rest of your days; it’s our problem free philosophy.”*

(TIMON The Meerkat)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Favreau, Jon, (Sutradara). (2019). The Lion King [Film]. Walt Disney Pictures

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Prita Puspita Sari

NIM : 190110201055

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Jargon dalam Grup Facebook Mobile Legends Indonesia” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan di instansi mana pun, dan bukan dari memplagiat karya orang lain. Saya bertanggung jawab atas kebenaran dan keabsahan isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia mendapat sanksi akademik apabila pada kemudian hari pernyataan ini tidak benar adanya.

Jember, Maret 2024  
Yang menyatakan,

Prita Puspita Sari  
NIM 190110201055

**SKRIPSI**

**JARGON DALAM GRUP FACEBOOK MOBILE LEGENDS  
INDONESIA**

Oleh

**Prita Puspita Sari**  
**NIM 190110201055**

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Agus Sariono, M.Hum.

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Agustina Dewi Setyari, S.S., M.Hum.

## **PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi berjudul “Jargon dalam Grup Facebook Mobile Legends Indonesia” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sariono, M.Hum.  
NIP 196108131986011001

Dr. Agustina Dewi Setyari, S.S. M.Hum.  
NIP 197708182003122002

Penguji Utama,

Penguji Anggota,

Dra. Anastasia Erna Rochiyati S., M.Hum  
NIP 196011071988022001

Edy Hariyadi, S.S., M.Si.  
NIP 197007262007011001

Mengesahkan

Dekan,

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt.  
NIP 196211081989021001

## RINGKASAN

**Jargon dalam Grup Facebook Mobile Legends Indonesia;** Prita Puspita Sari; 190110201055; halaman 86; Jurusan Sastra Indonesia; Fakultas Ilmu Budaya; Universitas Jember.

Bahasa merupakan syarat utama yang digunakan untuk manusia saling berinteraksi. Sementara itu, manusia sebagai pelaku bahasa merupakan makhluk sosial yang hidup secara berkelompok baik besar maupun kecil dan hidup saling berinteraksi dengan sesamanya. Hal ini menyebabkan bahasa semakin bervariasi, salah satunya penggunaan jargon yang digunakan oleh suatu kelompok atau komunitas. Peneliti menganalisis tuturan-tuturan yang mengandung jargon dalam grup MLI dikaji dengan pendekatan sociolinguistik untuk mengetahui bentuk-bentuk jargon dan apa saja faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam grup MLI tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data yang digunakan berupa tuturan yang mengandung jargon dari 5 Agustus 2021 – 9 Januari 2024 dalam grup Facebook Mobile Legends Indonesia (MLI). Grup tersebut merupakan wadah bagi orang-orang yang bermain Mobile Legends (ML) untuk berkumpul dan berinteraksi. Pengumpulan data menggunakan Metode Simak dengan teknik dasar Teknik Sadap. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Selain itu, peneliti juga menggunakan Metode Cakap untuk pengumpulan data. Teknik Dasar dari Metode Cakap adalah Teknik Pancing, yang dilanjutkan dengan Teknik Cakap Tansemuka (CTS). Terakhir, Teknik Catat untuk mencatat hasil wawancara serta kemudian diklasifikasi atau dikelompokkan datanya. Selanjutnya, untuk memperkuat data yang diambil peneliti juga menggunakan observasi Kamus Inggris Indonesia dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Proses analisis data menggunakan Metode Agih dengan teknik dasar Bagi Unsur Langsung (BUL), kemudian data dianalisis menggunakan Metode Komparatif. Sementara itu, untuk menganalisis rumusan masalah kedua peneliti menggunakan Metode Padan dengan Teknik Dasar Pilah Unsur Penentu (PUP) dan daya pilahnya komponen tutur

yang diakronimkan dengan SPEAKING yang kemudian dilanjutkan dengan teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS).

Hasil penelitian menunjukkan adanya 49 data jargon dengan beberapa klasifikasi, yaitu: (1) jargon bentuk kata asal sebanyak 18 data (*hero, legend, glory, skin, buff, patch, warrior*, sepuh, cokelat, sawi, *stun, build*, wangi, *party*, honor, emblem, *savage*, dan *hyper*); (2) jargon bentuk kata afiksasi sebanyak 4 data (*gendongan, nge-feed, di-troll, dan farming*); (3) jargon bentuk abreviasi sebanyak 17 data dengan pemenggalan 4 data (*pensi, suren, scrim, dan imba*), penyingkatan 10 data (WTB, WDP, AFK, PT, WTA, CD, CC, TB, GG, WLWL), dan akronimi 3 data (*monsep allkos, monkos, dan poke*); (4) jargon bentuk komposisi sebanyak 10 data (*berat punggung, indomaret, starlight, skin epic, script skin, push rank, preman klasik, star ling, hardlane, dan beli buku*).

Faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam grup MLI diketahui dengan menggunakan komponen tutur yang diakronimkan menjadi SPEAKING, yaitu: (1) *setting & scene*, (2) *participants*, (3) *ends*, (4) *act secuence*, (5) *key*, (6) *instrumentalis, norms*, (7) *genre*. Namun, dalam penelitian ini faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon pada grup MLI, yaitu: (1) *setting & scene*, contoh: wangi; (2) *participants*, contoh, WLWL; (3) *ends*, contoh: *hyper*; (4) *act secuence*, contoh: sawi; (5) *key*, contoh: digendong; (6) *instrumentalis*, contoh: poke; (7) *norms*, contoh: montod. Selain menggunakan teori SPEAKING, peneliti juga menggunakan metode wawancara dengan narasumber yang menjadi anggota grup MLI. Peneliti menemukan beberapa faktor lain yang melatarbelakangi munculnya jargon MLI. Menurut informan, jargon-jargon MLI muncul karena 3 faktor, yaitu: (1) faktor kebiasaan; (2) faktor untuk efisiensi komunikasi; (3) faktor influenser.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Jargon dalam Grup Mobile Legends Indonesia”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) pada Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
2. Didik Suharijadi, S.S., M.A. selaku Ketua Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.
3. Dr. Agus Sariono, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Utama.
4. Dr. Agustina Dewi Setyari, S.S., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Anggota.
5. Dra. Anastasia Erna Rochiyati Sudarmaningtyas, M.Hum. selaku Dosen Penguji Utama.
6. Edy Hariyadi, S.S., M.Si. selaku Dosen Penguji Anggota sekaligus Sekretaris Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya.
7. Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing.
8. Para dosen Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember yang telah memberikan ilmu dengan tulus sehingga bermanfaat bagi penulis untuk menyusun skripsi ini.
9. Staf Operator Jurusan Sastra Indonesia, Akademik, Kemahasiswaan, dan petugas Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember yang telah membantu mengurus administrasi dan keperluan terkait penulisan skripsi ini.
10. Keluarga tercinta, Bapak Supriadi, Ibu Dewi Argo Sari, Kakak Andy Priambodo yang telah senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan pada penulis.

11. Ibu Hepi Kristiani selaku ibu sambung yang telah memberikan dukungan berupa materiel selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
12. Sahabat-sahabat tercinta Jawa 7, Nisrina Shany Yasinta, Kuntari Pangestika, Riri Artiani, Anggita Fitriana yang selalu memberikan dukungan penuh, pendengar yang baik, dan menjadi keluarga.
13. Teman-teman Rajeum Gangz, Soni Setiawan, Karina Bunga Dewi, Alvinda Radhiya Mumtazah, dan Adi Suryo Nugroho yang turut serta dalam memberikan dukungan, kebahagiaan dan membantu banyak hal selama berkuliah.
14. Arif Suwardi yang menjadi teman sekaligus pembimbing ketiga dalam proses penyelesaian skripsi ini. Selanjutnya, Aufa Rafif Faherza dan Alessandro Waily Treviandra Herli teman yang memahami Mobile Legends sehingga dapat mendampingi proses penyelesaian skripsi.
15. Ternak Lampu, Elang Achmad Al Akbar Marhaenata, Muhammad Nafis, Farhan Okta Abdulmalik, dan Yunus Hidayat yang telah menemani dan mendukung penulis selama di Jember.
16. Sahabat tercinta, Sendi Hikmal Aufar dan Raras Dwistian Nuari yang sudah menjadi pendengar yang baik dan selalu mendukung penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis juga berharap skripsi ini dapat menjadi sumbangan keilmuan khususnya pada kajian sosiolinguistik.

Jember, Maret 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>MOTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	6
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	8
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	8
<b>2.2 Landasan Teori</b> .....	1
2.2.1 Sociolinguistik.....	1
2.2.2 Jargon .....	1
2.2.3 Satun Kata .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4 Makna .....	6

2.2.5	Komponen Tujur .....	6
2.2.6	Facebook .....	7
2.2.7	Mobile Legends .....	8
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>		<b>9</b>
<b>3.1</b>	<b>Jenis Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>3.2</b>	<b>Data dan Sumber Data .....</b>	<b>9</b>
3.2.1	Data .....	9
3.2.2	Sumber Data .....	10
<b>3.3</b>	<b>Metode dan Teknik Penyediaan Data .....</b>	<b>10</b>
<b>3.4</b>	<b>Metode dan Analisis Data .....</b>	<b>11</b>
<b>3.5</b>	<b>Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data .....</b>	<b>13</b>
<b>3.6</b>	<b>Informan .....</b>	<b>14</b>
<b>BAB 4. PEMBAHASAN .....</b>		<b>15</b>
<b>4.1</b>	<b>Bentuk-bentuk Jargon .....</b>	<b>15</b>
4.1.1	Bentuk Jargon Kata .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	Bentuk Jargon Frasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4.2</b>	<b>Faktor Penyebab Munculnya Jargon MLI .....</b>	<b>57</b>
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>		<b>62</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>62</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran .....</b>	<b>64</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN 1: PEDOMAN WAWANCARA .....</b>		<b>75</b>
<b>LAMPIRAN 2 : GAMBAR .....</b>		<b>78</b>

<b>LAMPIRAN 3: DATA INFORMAN.....</b>	<b>86</b>
---------------------------------------	-----------

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia diciptakan menjadi makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri atau individu. Makhluk sosial pasti memerlukan interaksi baik dari antarindividu maupun antarkelompok. Interaksi tersebut dapat terwujud karena adanya bahasa yang menjadi syarat utama untuk berinteraksi. Hal ini berkaitan dengan pengertian bahasa menurut Pateda (1988:6), bahasa sebagai bunyi-bunyi yang bersifat individual, namun ketika bahasa tersebut diucapkan atau dibunyikan, sifat bahasa yang awalnya individual berubah menjadi kooperatif yang menimbulkan kerja sama antara penutur dengan lawan tutur. Berkaitan dengan hal tersebut, Devitt dan Hanley (dalam Noermanzah, 2019:307), menjelaskan bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas.

Menurut Matthiessen (dalam Wiratno dan Santosa, 2014:4), bahasa memiliki tiga fungsi utama, yaitu fungsi ideasional, interpersonal, dan fungsi tekstual. Tiap fungsi ini meliputi realitas yang berbeda-beda, salah satunya pada fungsi interpersonal, bahasa berfungsi mengeskpresikan realitas sosial yang bersinggungan dengan interaksi antarpenerut atau penulis dan pendengar atau pembaca. Artinya, bahasa erat hubungannya dengan perilaku sosial sehingga bahasa berguna untuk menciptakan interaksi sosial bagi para pengguna bahasa.

Bahasa menjadi suatu objek kajian dari Linguistik, yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu mikrolinguistik dan makrolinguistik. Mikrolinguistik ini terdiri atas fonologi, morfologi, sintaksis, leksikologi, dan semantik sedangkan makrolinguistik yaitu psikolinguistik, antropinguistik, pragmatik, sosiolinguistik, dialektologi, dan etnolinguistik. Menurut Chaer dan Agustina (2014:2), sosiolinguistik terdiri atas ilmu sosiologi dan linguistik. Sosiologi merupakan kajian yang objektif juga ilmiah tentang manusia yang ada dalam masyarakat, lembaga-lembaga, dan proses sosial yang ada dalam masyarakat. Linguistik merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang

berkaitan dengan bahasa, atau bidang ilmu yang menjadikan bahasa sebagai objek kajiannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam masyarakat.

Sosiolinguistik merupakan ilmu yang mengkaji ciri dan fungsi variasi bahasa dalam suatu masyarakat bahasa. Menurut Chaer dan Agustina (2014:61), variasi bahasa adalah keragaman bahasa karena manusia yang tidak homogen, dan interaksi sosial yang penutur lakukan sangat beragam, maka wujud dari bahasa yang konkret menjadi tidak seragam. Chaer dan Agustina (2014:62) membedakan variasi bahasa yang merupakan pokok bahasan dalam kajian sosiolinguistik menjadi dua bagian, yaitu variasi bahasa dari segi penutur dan juga dari segi penggunaannya. Variasi bahasa dari segi penuturnya berarti berkenaan langsung dengan si penutur, yaitu siapa penuturnya, tempat ia tinggal, jenis kelamin, bagaimana status sosialnya, dan kapan bahasa tersebut digunakan. Variasi ini meliputi, idiolek, dialek, kronolek, sosiolek, akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, dan ken. Selanjutnya variasi bahasa dari segi penggunaannya, artinya melihat dari bahasa tersebut digunakan untuk keperluan apa, bidang, jalur, dan alatnya.

Penelitian ini berfokus pada variasi bahasa dari segi penuturnya, yaitu jargon. Jargon pada umumnya ada pada komunitas-komunitas tertentu, hanya dimengerti oleh komunitas tersebut, dan digunakan hanya saat berkomunikasi dengan komunitas itu. Ujaran-ujaran yang digunakan tidak bersifat rahasia, hanya sukar dipahami oleh pelaku tindak tutur di luar komunitas yang menggunakannya (Chaer dan Agustina, 2014:68). Setiap komunitas atau kelompok yang dimaksud contohnya seperti pada kelompok preman, yang menggunakan ungkapan seperti pada kata 'acara' yang dalam bahasa Indonesia berarti suatu kegiatan yang dipertunjukkan, namun makna pada komunitas tersebut berarti melakukan pesta minuman keras, ini dikutip dari salah satu skripsi yang membahas penggunaan jargon pada komunitas preman (Yakin, 2018:26). Hal ini juga terdapat pada komunitas lain, seperti pada pedagang, petani, montir, dan masih banyak lagi.

Bentuk jargon dapat berupa lisan atau tulisan. Penggunaan jargon tidak hanya terdapat pada kehidupan nyata. Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, jargon juga digunakan dalam dunia maya. Berkaitan dengan globalisasi, teknologi bernama internet adalah salah satu yang menyebabkan era globalisasi berkembang pesat. Hal ini membuat para cendekiawan berlomba membuat sesuatu yang baru, salah satunya permainan daring. Tidak hanya zaman yang berkembang, bahasa pun mengalami perkembangan. Seperti yang dikatakan Kusumawati (2018:72), era globalisasi yang menyentuh banyak aspek dalam kehidupan termasuk bahasa, membuat bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan oleh banyak negara, bahkan pemakaiannya lebih dari satu miliar. Oleh karena itu, pemilihan bahasa permainan pada umumnya menggunakan istilah-istilah dari bahasa Inggris agar mudah dipahami oleh seluruh masyarakat di dunia.

Salah satu permainan daring yang saat ini tengah digemari masyarakat dari anak kecil hingga kawula muda adalah permainan daring bernama Mobile Legends atau yang biasa disebut ML. Permainan ini dikembangkan oleh perusahaan bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. dan bekerja sama dengan Shanghai Mulong Network dan Technology Co., Ltd. yang berasal dari Cina dan termasuk dalam *Game Multiplayer Online Battle Arena* atau MOBA yang rilis tahun 2016. Selain memiliki banyak pengguna, ML juga sempat mendapat penghargaan Most Favorite Game of the Year yang digelar pada Indonesia Gaming Awards 2019. Popularitas dari ML kemudian membuat banyak penggunanya membutuhkan sebuah ruang untuk membuat komunitas dalam upaya berinteraksi satu sama lain. Interaksi dalam komunitas tersebut menciptakan variasi-variasi bahasa seperti jargon.

Penelitian ini berfokus pada jargon yang terdapat dalam grup Facebook bernama Mobile Legends Indonesia, yang selanjutnya disebut MLI. Grup ini menjadi wadah untuk anggotanya yang bermain permainan ML guna memudahkan mereka untuk berinteraksi. MLI memiliki pengikut 282.639 anggota dan saat ini masih aktif. Setidaknya setiap harinya dalam grup tersebut ada beberapa pembaruan status dari

anggota yang memungkinkan adanya jargon. Hal ini memudahkan peneliti untuk mendapatkan data-data yang nantinya akan dikaji.

Jargon yang terdapat dalam grup Facebook MLI menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dalam jargon pada grup Facebook MLI, penggunaan kedua bahasa ini memiliki alasannya tersendiri. ML merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh seluruh orang di seluruh dunia. Dalam permainan ML, terdapat banyak fitur, mekanisme, dan hal lainnya yang perlu dipahami oleh para pemain. Oleh karena itu, pengembang permainan ML membuat istilah bahasa Inggris sebagai bahasa dasar dalam permainannya. Penggunaan istilah bahasa Inggris sebagai bahasa dasar dari permainan ML membuat para penikmat permainan ML dan anggota grup Facebook MLI tidak dapat terlepas dari penggunaan istilah bahasa Inggris dalam menciptakan jargon. Sementara itu, penggunaan bahasa Indonesia dalam jargon yang terdapat dalam grup Facebook MLI disebabkan oleh anggota grup Facebook MLI yang sekaligus pemain ML merupakan orang Indonesia. Penelitian ini menganalisis data grup MLI pada Facebook dari jangka waktu 5 Agustus 2021— 9 Januari 2023. Salah satu contoh jargon dalam grup Facebook MLI sebagai berikut.

Status dari akun Cished Pants pada 11 Maret 2022.

Konteks: anggota menanyakan dengan uang 300 ribu, apakah dapat membeli *skin* Bruno atau tidak.

“300k need *skin* bruno dapat kah”

Data di atas menunjukkan adanya kata *skin*. Kata *skin* berasal dari bahasa Inggris. Dalam Kamus Bahasa Inggris Echols dan Shadily (2003:530), kata *skin* bermakna ‘kulit’. Kata *skin* dalam komunitas MLI ini bermakna ‘baju’ atau ‘pakaian’ yang dikenakan oleh *hero* dalam permainan ML. Hal ini dapat disimpulkan bahwa harga dari *skin* Bruno mahal, sehingga maksud dari akun Cished Pants adalah menanyakan apakah uang 300 ribunya dapat untuk membeli baju atau pakaian *hero* yang bernama Bruno. Bruno merupakan salah satu *hero* dalam ML yang memiliki

delapan *skin* atau baju dengan beberapa kategori, dari *skin* normal sampai *skin* Epic Limited.

Peneliti tidak menemukan kajian dan objek penelitian yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menemukan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki beberapa kemiripan. Berikut adalah penelitian-penelitian yang memiliki kemiripan, yaitu dengan kajian yang sama dan subjek dari sosial media, yakni pada artikel Suminar (2018); Delana (2021); Iskandar, Agustina, dan Putri (2021).

Berdasarkan referensi yang ditemukan, alasan peneliti memilih grup MLI karena belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti grup MLI dengan menggunakan kajian sosiolinguistik variasi bahasa jargon. Selain itu, penelitian ini lebih menarik dari penelitian sebelumnya yang membahas jargon karena grup MLI merupakan wadah orang-orang yang bermain ML dan permainan ML merupakan permainan yang saat ini populer serta banyak digandrungi kawula muda, bahkan permainan ML juga menjadi perlombaan atau *E-Sport* yang sudah berada di kancah Internasional. Banyaknya pengguna ML membuat mereka membutuhkan wadah untuk berinteraksi dengan masuk dalam komunitas MLI yang saat ini menjadi grup ML terbesar di Facebook. Grup MLI memiliki ratusan ribu pengikut dan saat ini masih aktif sehingga peneliti memiliki banyak peluang untuk menemukan data-data baru yang nantinya dapat dikaji. Pembaruan status dalam grup MLI memiliki banyak penggunaan tuturan yang memiliki makna lain dari makna sebenarnya secara kebahasaan. Oleh karena itu, banyak penggunaan bahasa yang sukar dimengerti oleh orang lain di luar komunitas tersebut atau yang biasa disebut dengan jargon. Untuk itu, peneliti memilih mengkaji jargon dalam grup MLI untuk mengetahui bentuk-bentuk jargon MLI dan mengetahui makna-maknanya serta mengetahui faktor penyebab munculnya jargon MLI.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk-bentuk jargon yang digunakan oleh komunitas grup facebook “Mobile Legends Indonesia” (MLI)?
2. Apakah faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam komunitas “Mobile Legends Indonesia” (MLI)?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti jabarkan di atas, tujuan dari penelitian ini, yakni:

1. mendeskripsikan bentuk jargon yang digunakan oleh komunitas grup facebook “Mobile Legends Indonesia”(MLI);
2. menjelaskan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam komunitas “Mobile Legends Indonesia” (MLI).

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik untuk peneliti maupun pembaca, dengan mengetahui dan memahami bagaimana bahasa yang digunakan oleh penikmat permainan daring ML saat berinteraksi, khususnya pada komunitas “Mobile Legends Indonesia” (MLI). Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat secara akademik dan juga praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang kebahasaan khususnya kajian sosiolinguistik variasi bahasa jargon, dan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain.

## 2. Manfaat Praktis.

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat dengan menambah baik memperluas wawasan mengenai variasi bahasa jargon dalam suatu komunitas bagi pembaca maupun peneliti lain.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan tinjauan yang dilakukan dari penelitian-penelitian terdahulu dan memiliki kesamaan atau kemiripan dengan penelitian yang tengah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk dijadikan acuan bahwa penelitian yang saat ini dilakukan memiliki perbedaan dan persamaan dari penelitian sebelumnya. Tidak itu saja, tinjauan pustaka ini juga dilakukan sebagai referensi oleh peneliti agar dapat melakukan atau mengerjakan penelitian dengan baik. Seperti yang dikatakan Cooper (dalam Creswell, 2016:36), tinjauan pustaka memiliki tujuan memberitahukan kepada pembaca hasil dari penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan dengan menghubungkan penelitian dengan berbagai literatur yang ada guna untuk mengisi celah yang terdapat dalam penelitian sebelumnya. Berikut tinjauan pustaka yang telah peneliti temukan.

Pertama, artikel Suminar (2018). Dalam penelitian ini, Suminar mendeskripsikan bentuk-bentuk jargon yang terdapat pada Instagram, khususnya jargon jual beli *online*. Jargon jual beli *online* adalah jenis jargon kolokialisme atau jargon yang digunakan secara luas. Jargon ini digunakan untuk mempermudah interaksi penjual dengan pembeli saat menawarkan barang yang dijualnya. Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif, dengan metode deskriptif. Suminar menggunakan metode simak dan catat. Suminar menganalisis data penelitian melalui beberapa langkah, yaitu: (1) mengumpulkan data, (2) membaca ulang data yang terkumpul, (3) mendeskripsikan data dengan teori yang digunakan, dan (4) mencatat hasil penelitian dan simpulan. Hasil dalam penelitian Suminar, terdapat beberapa bentuk jenis jargon, yakni: jargon singkatan, bahasa asing, kepraktisan, dan keakraban.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang jargon dengan menggunakan kajian sosiolinguistik. Persamaan berikutnya terdapat persamaan pada jenis penelitian yang digunakan, yakni penelitian kualitatif dengan metode

deskriptif. Selain itu, terdapat persamaan pada teknik yang digunakan dalam metode penyediaan data, yakni sama-sama menggunakan metode simak dan teknik catat. Perbedaan terletak pada objek penelitian, objek penelitian Suminar berupa jargon jual beli *online* dalam Instagram, sedangkan objek penelitian ini berupa jargon dalam grup MLI di Facebook. Perbedaan berikutnya terletak pada metode penyediaan data, Suminar hanya menggunakan metode simak, sedangkan peneliti menggunakan metode simak dan cakap.

Kedua, penelitian Delana (2021) mendeskripsikan: (1) bagaimana bentuk-bentuk jargon yang terdapat pada akun *autobase* @collegemenfess di Twitter, (2) apa saja faktor yang memengaruhinya, dan (3) bagaimana dampak-dampaknya. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjelaskan bentuk jargon, (2) mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi, dan (3) menjelaskan dampak adanya jargon dalam akun @collegemenfess. *Autobase* merupakan akun yang berfungsi sebagai media perantara antarpengguna Twitter yang mengikuti akun *autobase* tersebut. Tidak itu saja, *autobase* umumnya menjadi wadah informasi karena *autobase* berfungsi untuk mengunggah tulisan, foto, atau video, baik berisi pertanyaan atau menginformasikan. Jenis penelitian milik Delana adalah penelitian kualitatif, dengan metode deskriptif, dan pendekatan sosiolinguistik. Hasil analisis data dari penelitian Delana memiliki beberapa bentuk jargon, seperti singkatan, akronim, dan kata. Faktor yang memengaruhi terwujudnya jargon pada @collegemenfess adalah faktor keterbatasan ruang tulis, kepraktisan berbahasa, dan faktor sosialnya.

Penelitian Delana memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya, Delana meneliti tentang jargon dengan menggunakan kajian sosiolinguistik. Persamaan berikutnya, faktor yang memengaruhi terjadinya jargon dan mendeskripsikan bentuk-bentuk jargon. Selain itu, terdapat persamaan pada jenis penelitian dan metode yang digunakan, yaitu penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Perbedaan terletak pada objek kajian, objek kajian Delana adalah jargon yang terdapat pada akun *autobase* @collegemenfess di Twitter, sedangkan objek kajian peneliti adalah jargon dalam grup MLI di Facebook.

Ketiga, artikel Wulandari (2016) meneliti penggunaan jargon pada kalangan mahasiswa S2 Linguistik Terapan Kelas A Angkatan 2013/2014 Universitas Negeri Yogyakarta dalam *chatting* grup WhatsApp mereka. *Chatting* merupakan jenis komunikasi atau interaksi yang dilakukan dengan melalui media dan berwujud teks, suara, atau gambar. WhatsApp merupakan salah satu jenis aplikasi yang ada pada smartphone yang berfungsi untuk bertukar pesan tanpa membayar dan membutuhkan data internet untuk menggunakannya. Penelitian Wulandari, menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Selanjutnya ada *teknik purposive sampling* atau pengambilan sampel, sampel dalam penelitian ini adalah teks percakapan tertulis yang ada dalam grup WhatsApp tersebut. Pengumpulan datanya menggunakan observasi atau pengamatan yang dilakukan dengan partisipatif aktif dan dokumentasi. Hasil dari penelitian Wulandari terdapat 54 jargon yang terdiri atas bahasa Indonesia sebanyak 17 data, bahasa Inggris 20 data, bahasa asing 4 data, dan singkatan dengan 13 data.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan terletak pada kajian yang dipilih, yaitu kajian sosiolinguistik. Selain itu, terdapat persamaan pada metode yang digunakan, yaitu metode penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Perbedaan yang terletak pada objek kajian, yaitu objek kajian Wulandari tuturan yang mengandung jargon pada grup WhatsApp, sedangkan objek kajian peneliti adalah tuturan yang mengandung jargon pada grup Facebook MLI. Selain itu, terdapat perbedaan pada teknik penyediaan data yang digunakan. Wulandari menggunakan teknik *purposive sampling*, observasi, dan dokumentasi, sedangkan peneliti menggunakan metode simak, metode cakap, dan observasi.

Keempat, penelitian Hidayat (2016), mendeskripsikan wujud jargon, faktor yang menyebabkannya, dan fungsi dari penggunaan jargon pada komunitas *anime* dalam *website* Kaori Nusantara. *Anime* merupakan animasi yang dibuat oleh negara Jepang, baik diaplikasikan dalam wujud komik, film, atau series. Komunitas *anime* muncul karena semakin banyaknya penggemar *anime*. Penelitian ini termasuk ke dalam

penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data diambil melalui *chat online* pada *website* mereka dan juga postingan dari Facebook Kaori Nusantara. Pengumpulan datanya menggunakan teknik dokumentasi dan wawancara. Selanjutnya, untuk pengolahan datanya yaitu dengan penyeleksian data, pengolahan, dan penyimpulan. Hasil dari penelitian ini ditemukan wujud jargon berupa 14 kata dasar, 7 kata berimbuhan, 3 singkatan, 1 penggalan, dan 2 akronim, sedangkan untuk jargon bentuk frasa ditemukan 4 data. Terdapat dua faktor penyebabnya, di antaranya faktor hobi dan juga faktor kebutuhan berinteraksi. Fungsi jargon dalam penelitian ini meliputi, mengidentifikasi diri, mempermudah komunikasi atau interaksi, memberikan nilai kebanggaan, menambah kosakata baru, dan untuk mengganti istilah-istilah yang tabu.

Penelitian Hidayat memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan terletak pada kajian yang dipilih, yaitu kajian sosiolinguistik. Selain itu, terdapat persamaan pada salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu menggunakan teknik wawancara. Namun, terdapat perbedaan Hidayat menggunakan teknik dokumentasi, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik catat. Adapun perbedaan yang terletak pada objek kajian, objek kajiannya berupa struktur kalimat yang mengandung jargon pada komunitas *anime* dalam *website* Kaori Nusantara, sedangkan objek penelitian ini adalah struktur kalimat yang mengandung jargon dalam grup Facebook MLI.

Kelima, Widiawati (2018) mendeskripsikan bagaimana wujud jargon, fungsi jargon, dan pemanfaatan jargon yang digunakan dalam grup jual beli daring Facebook untuk pembelajaran menulis teks negosiasi kelas X di SMA. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber datanya merupakan kiriman oleh penjual pada grup Facebook “Jual Beli HP *Second* Termurah di Banyuwangi”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya beberapa wujud jargon yang terdapat dalam grup tersebut yaitu, 2 kata, 14 frasa, dan abreviasi (5 singkatan, 2 penggalan, serta 2 kontraksi). Fungsi dari penggunaan jargon ini sebagai pengidentifikasian diri, mempermudah komunikasi, dan tentunya untuk menarik pembeli.

Penelitian Widiawati memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan kajian sosiolinguistik. Persamaan berikutnya terdapat pada jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Perbedaan yang terletak pada objek kajian, objek kajian Widiawati adalah struktur kalimat yang mengandung jargon dalam grup Facebook Jual Beli HP *Second* Termurah di Banyuwangi, sedangkan objek kajian peneliti berupa struktur kalimat yang mengandung jargon dalam grup Facebook MLI.

Keenam, penelitian Budiono (2016) mendeskripsikan wujud jargon yang terdapat pada komunitas *gamers* di Galaxy Game Center dan mendeskripsikan fungsi dari penggunaan jargon dalam komunitas *gamers* di Galaxy Game Center. Galaxy Game Center ini merupakan nama warnet yang berada di Kabupaten Jember. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan beberapa teknik, yaitu: (1) teknik simak catat, (2) teknik rekam, (3) teknik dokumentasi, dan (4) teknik wawancara. Selanjutnya untuk pengolahan datanya diawali dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data yang ditemukan berupa 12 kata dasar, 8 kata berimbuhan, 3 singkatan, 11 akronim, dan 3 frasa, selain itu juga terdapat kontruksi lainnya berupa penggunaan jargon yang terdapat dalam komunitas *gamers* di Galaxy Game Center. Fungsi jargonnya adalah untuk mempermudah interaksi, untuk memberi perintah, serta memberi peringatan.

Penelitian Budiono memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti jargon pada permainan dengan kajian sosiolinguistik. Persamaan lainnya adalah penelitian Budiono dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian yang sama, yaitu penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Perbedaannya ada pada jenis permainannya, pada penelitian Budiono meneliti jargon pada komunitas *gamers* di Galaxy Game Center yang berlokasi di Kabupaten Jember, sedangkan dalam penelitian ini yang dikaji adalah jargon pada komunitas MLI yang beranggotakan orang-orang pemain ML. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada teknik-teknik yang digunakan, yaitu pada penelitian ik

Budiono menggunakan metode simak, teknik catat, teknik rekam, teknik dokumentasi, dan teknik wawancara, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode simak, cakap, dan teknik observasi.

Dari keenam penelitian di atas, peneliti mengambil fokus kajian yang sama, yaitu mengkaji tentang jargon menggunakan kajian sosiolinguistik. Pada penelitian-penelitian di atas, masing-masing penelitian memiliki objek yang berbeda, yaitu jargon pada jual beli *online* dalam instagram, jargon pada akun *autobase @collegmenfess* di Twitter, jargon pada komunitas *chatting wa grup*, jargon pada komunitas anime dalam *website Kaori Nusantara*, jargon dalam grup jual beli daring Facebook, dan jargon pada komunitas *gamers* di Galaxy Game Center. Sementara itu, objek yang dipilih pada penelitian ini adalah struktur kalimat yang mengandung jargon pada grup MLI di Facebook. Sumber data yang digunakan keenam penelitian di atas bersumber dari media sosial yang berbeda, seperti Instagram, Twitter, Website, dan WhatsApp. Namun, penelitian Budiono tidak bersumber dari sosial media, melainkan bersumber dari komunitas *gamers* di Galaxy Game Center. Penelitian Budiono merupakan jenis penelitian lapang sehingga harus meneliti secara langsung lokasi yang akan diteliti. Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penelitian-penelitian di atas beberapa memiliki kesamaan, di antaranya menggunakan metode simak dan wawancara.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Sociolinguistik**

Sociolinguistik berasal dari kata sosio- dan linguistik. Sosio erat kaitannya dengan segala hal yang bersangkutan dengan masyarakat, baik dari cara manusia melangsungkan hidupnya dalam bermasyarakat juga bagaimana mereka bertahan dalam suatu masyarakat. Linguistik mempelajari suatu bahasa yang mana bahasa tersebut menjadi objek kajiannya. Sociolinguistik menurut Sumarsono (2012:1) merupakan suatu kajian perihal kebahasaan yang berkaitan dengan kondisi masyarakat yang dipelajari oleh ilmu-ilmu sosial yakni sosiologi.

Menurut Chaer dan Agustina (2014:2), sociolinguistik terdiri atas ilmu sosiologi dan linguistik. Sosiologi merupakan kajian yang objektif juga ilmiah tentang manusia yang ada di dalam masyarakat, lembaga-lembaga, serta proses sosial yang ada dalam masyarakat. Linguistik merupakan ilmu yang mempelajari seluk-beluk bahasa, atau bidang ilmu yang menjadikan bahasa sebagai objek kajiannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa sociolinguistik ialah bidang ilmu yang mempelajari bahasa yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam masyarakat. Nababan (1986:2-3) juga menyimpulkan sociolinguistik ini adalah bidang studi yang di dalamnya mempelajari sekaligus membahas bagaimana aspek-aspek bahasa dalam masyarakat, khususnya menelaah perbedaan atau biasa disebut dengan variasi yang ada dalam bahasa yang bersangkutan dengan sosial atau kemasyarakatannya. Masalah-masalah yang dikaji dalam sociolinguistik, di antaranya adalah (1) mengkaji suatu bahasa dengan konteks sosial serta kebudayaan, (2) mengaitkan faktor-faktor kebahasaan, ciri-ciri, serta ragam bahasa dengan faktor-faktor sosial dan budaya, (3) mengkaji fungsi sosial juga penggunaan bahasa yang digunakan dalam suatu masyarakat.

### **2.2.2 Jargon**

Dalam suatu masyarakat pastinya ada bahasa yang digunakan sebagai alat untuk berinteraksi satu sama lain. Suatu masyarakat pada umumnya memiliki bahasa yang

berbeda-beda karena sifat manusia yang tidak homogen dan juga disebabkan oleh banyaknya interaksi sosial yang membutuhkan keberagaman bahasa. Dalam buku milik Chaer dan Agustina (2014:62-73), membagi variasi bahasa menjadi beberapa bagian, yaitu dari segi penutur, segi pemakaian, segi keformalan, dan segi sarannya. Variasi bahasa dari segi penuturnya terdiri dari idiolek, dialek, kronolek, sosiolek yang di dalamnya terdapat akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, dan ken.

Jargon merupakan salah satu variasi bahasa yang menjadi bagian dari variasi bahasa segi penuturnya dengan jenis sosiolek. Sosiolek ini berkenaan dengan golongan, status, serta kelas penuturnya. Chaer dan Agustina (2014:68) menjelaskan bahwa jargon ialah variasi sosial, variasi ini tidak digunakan secara luas dan hanya digunakan oleh kelompok-kelompok sosial tertentu. Jargon memiliki ciri yakni bahasa atau ungkapannya sukar dipahami oleh khalayak umum atau masyarakat yang tidak berada dalam kelompok yang sama, meskipun ungkapan-ungkapan tersebut tidak bersifat rahasia. Jargon digunakan untuk memudahkan komunikasi dalam sebuah komunitas. Adapun jargon menurut Chaer dan Agustina, yaitu dalam kelompok montir terdapat ungkapan-ungkapan seperti *roda gila*, *didongkrak*, *dices*, dan lain-lain.

Menurut Hamro dan Indrawati (2021: 167), jargon terwujud karena bervariasinya kelompok masyarakat ataupun komunitas dengan ciri khasnya masing-masing yang dapat menciptakan bahasa baru atau istilah-istilah baru yang dibuat dan digunakan oleh kelompok masyarakat tertentu. Namun, tidak menutup kemungkinan anggota dari luar kelompok dapat memahami tuturan yang dimaksud sehingga bahasa tersebut tidak bersifat rahasia.

Jargon pada umumnya terdiri atas dua aspek dasar, yaitu bentuk dan makna. Aspek bentuk meliputi tulisan, struktur, dan bunyi. Dari aspek semantis makna meliputi makna leksikal dan makna gramatikal. Selain itu, jargon juga memperkaya kosa kata bahasa dengan memperkenalkan kata baru yang berbeda atau mengkomunikasikan kata lama dengan makna yang baru (Naryatmojo, 2010:3).

### 2.2.3 Satuan Kata

Kata menurut Kridalaksana (2008:110): 1) morfem atau kombinasi morfem sebagai satuan terkecil yang dapat dikatakan sebagai bentuk bebas, 2) satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri, terjadi dari morfem tunggal atau pada gabungan morfem, 3) satuan terkecil dalam sintaksis yang berasal dari leksem yang mengalami proses morfologis. Dapat disimpulkan bahwa kata merupakan bentuk bebas, baik dalam wujud yang belum maupun sudah mengalami proses morfologis. Berikut adalah pengelompokan kata yang belum mengalami proses morfologis atau kata monomorfemis dan kata yang sudah mengalami proses morfologis atau kata polimorfemis.

#### 1) Kata Monomorfemis

Menurut Putri, Heryana, dan Syahrani (2018:4) monomorfemis atau bisa disebut morfem tunggal merupakan bentuk gramatikal yang terdiri atas satu morfem. Dalam jargon terdapat bentuk asal, dan bentuk asal tergolong ke dalam monomorfemis. Menurut Ramlan (1997:49), bentuk asal adalah satuan paling kecil yang menjadi asal dari suatu kata kompleks. Contohnya dalam kata **berpakaian** terbentuk dari bentuk asal **pakai** yang mengalami proses morfologi, yakni mendapat imbuhan afiks-*an* menjadi **pakaian** dan mendapat imbuhan afiks *ber-* menjadi **berpakaian**.

#### 2) Kata Polimorfemis

Polimorfemis menurut Putri, Heryana, dan Syahrani (2018:4) merupakan kata yang terdiri atas dua morfem atau lebih. Kata polimorfemis dapat berubah bentuk dan menjadi morfem baru. Perubahan tersebut disebabkan oleh proses morfologis, seperti afiksasi dan duplikasi.

Proses morfologis adalah suatu proses pembentukan suatu kata dari satuan lain yang menjadi bentuk dasarnya (Ramlan, 1997:51). Menurut Ramlan (1997:49), bentuk dasar adalah satuan tunggal maupun kompleks dan menjadi dasar bentuk untuk membentuk satuan yang lebih besar lagi. Contoh dari proses morfologis pada kata **berpakaian** memiliki bentuk dasar **pakaian** dan mendapatkan afiks *ber-* sedangkan pada kata **pakaian** memiliki bentuk dasar **pakai** dan mendapatkan afiks-*an*.

Menurut Kridalaksana (1996:12), proses-proses morfologi dibagi menjadi tujuh, yakni derivasi zero, afiksasi, reduplikasi, abreviasi, komposisi, derivasi balik, dan metanalisis. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing proses morfologi:

a) Derivasi Zero

Menurut Kridalaksana (1996:12), derivasi zero merupakan proses leksem menjadi bentuk kata tunggal tanpa mengalami perubahan apa-apa. Salah satu contoh dari derivasi zero pada leksem *tidur* yang merupakan leksem tunggal menjadi kata tunggal *tidur* melalui proses morfemis derivasi zero (Arifin dan Junaiyah, dalam Rumilah dan Cahyani, 2020: 76).

b) Afiksasi

Menurut Ramlan (1997:54), proses afiksasi adalah pembubuhan afiks pada suatu satuan, baik satuan berupa bentuk tunggal maupun kompleks, dengan tujuan membentuk kata. Proses afiksasi terdiri atas: 1) prefiksasi, merupakan proses perimbunan yang terletak pada awal kata dasar; 2) infiksasi, merupakan proses perimbunan yang ada pada tengah kata dasar; 3) sufiksasi, merupakan proses perimbunan pada akhir kata dasar; dan 4) konfiksasi, merupakan proses perimbunan pada awal dan akhir kata dasar. Beberapa contoh dari proses afiksasi, di antaranya: 1) prefiksasi berupa awalan *ber-* dan leksem *tanya* menjadi *bertanya*; 2) infiksasi berupa *gigi* dan sisipan *-er-* menjadi *gerigi*; 3) sufiksasi berupa *pukul* dan akhiran *-kan* menjadi *pukulkan*; 4) konfiksasi berupa leksem *mati* dan *ke-an* menjadi kematian zero (Arifin dan Junaiyah, dalam Rumilah dan Cahyani, 2020: 76-79).

c) Reduplikasi

Menurut Ramlan (1997:63-68), proses reduplikasi adalah pengulangan satuan gramatik, baik seluruh maupun sebagian, baik dengan variasi fonem atau tidak. Hasil dari pengulangan di sini disebut kata ulang, sedangkan satuan yang diulang ialah bentuk dasar. Macam-macam reduplikasi yaitu: 1) reduplikasi seluruh, artinya seluruh bentuk dasar tanpa adanya perubahan fonem dan tidak dengan pembubuhan afiks, contohnya **sepeda** menjadi **sepeda-sepeda**; 2) reduplikasi sebagian, adalah pengulangan sebagian dari bentuk dasarnya. Dalam golongan ini bentuk dasar tidak

diulang seluruhnya dan bentuk dasar pengulangan berupa bentuk kompleks, contohnya **membaca** menjadi **membaca-baca**; 3) reduplikasi yang berkombinasi dengan proses afiksasi, yakni bentuk dasar diulang seluruhnya dan berkombinasi dengan pembubuhan afiks, contohnya **kereta** menjadi **kereta-keretaan**; 4) reduplikasi dengan perubahan fonem, artinya salah satu dari bentuk dasarnya mengalami perubahan fonem, contohnya, **gerak** menjadi **gerak-gerik**.

d) Abreviasi

Menurut Kridalaksana (1996:12), abreviasi atau yang bisa disebut dengan pemendekan ini merupakan proses leksem atau gabungan leksem menjadi suatu kata kompleks atau akronim, atau singkatan dengan berbagai proses abreviasi. Jenis-jenis abreviasi, yaitu: 1) pemenggalan, artinya proses pemendekan yang mengekalkan salah satu bagian dari leksem; 2) kontraksi, artinya pemendakan yang meringkas leksem dasar atau gabungan leksem; 3) akronimi, artinya proses pemendekan dengan menggabungkan huruf, suku kata, atau bagian lain dan ditulis atau dilafalkan sebagai sebuah kata; 4) penyingkatan, merupakan hasil proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf seperti **KKN**, maupun yang dieja tidak huruf demi huruf, seperti **dll.** ‘dan lain-lain’. Berikut merupakan contoh-contoh dari kata abreviasi menurut Arifin dan Junaiyah (dalam Rumilah dan Cahyani, 2020:82-83): 1) penyingkatan, contohnya pada Kuliah Kerja Nyata (KKN); 2) pemenggalan, contohnya pada kata profesor menjadi prof-; 3) akronimi, contohnya pada Surat Izin Mengemudi (SIM); 4) kontraksi, contohnya pada kata rudal yang merupakan bentuk kontraksi dari peluru kendali.

e) Komposisi

Menurut Kridalaksana (1996: 14), komposisi merupakan proses peggabungan dua leksem atau lebih dan menjadi paduan leksem dalam morfologi, serta menjadi kata majemuk dalam sintaksis. Gabungan kata atau leksem dalam komposisi membentuk satu kesatuan baru dengan makna baru. Berikut adalah contoh kata yang mengalami proses komposisi, yaitu buah bibir, bulan madu, dan jatuh hati ( Kridalaksana, 1996: 108)

f) Derivasi Balik

Menurut Kridalaksana (1996:14) derivasi balik merupakan proses inputnya leksem tunggal dengan output kata kompleks, seperti pada kata yang mengalami proses afiksasi. Contoh dari kata dengan derivasi balik, yaitu kata *ketik* dalam *diketik* yang digunakan karena orang-orang mengira bentuk tersebut adalah padanan pasif dari *mengetik*, padahal tidak terjadi peluluhan fonem /k/ melainkan karena munculnya /nge/ seperti pada kata *mengebom* dari kata *bom* ( Kridalaksana, 1996: 181)

g) Metanalisis

Menurut Kridalaksana (1996:179), proses metanalisis adalah proses penyerapan bahasa lain ke dalam bahasa Melayu atau bahasa Indonesia. Salah satu contoh kata yang mengalami proses metanalisis, yaitu kata *niaga* dalam *berniaga* yang berasal dari bahasa Sansekerta *vanijiya*. Prosesnya adalah: *vanijiya* > *berniaga* > *berniaga*.

#### 2.2.4 Makna

Menurut Pateda (2001:79), makna merupakan kata-kata atau istilah yang membingungkan. Maksud dari ujaran tersebut adalah, berkaitan dengan sifat bahasa yang arbitrer atau manasuka. Dengan demikian, kata-kata atau istilah tidak bersifat pasti sehingga penutur memiliki kebebasan untuk memaknai sesuatu. Grice (dalam Aminuddin, 2016:52) mengartikan makna sebagai keterkaitan antara suatu bahasa dengan bahasa luar yang disetujui oleh pengguna bahasa dengan tujuan agar dapat saling mengerti.

#### 2.2.5 Komponen Tutar

Bahasa menjadi alat untuk berinteraksi antarmanusia. Berkembangnya zaman juga diiringi dengan perkembangan bahasa salah satunya fenomena kebahasaan berupa munculnya istilah-istilah baru seperti jargon. Suatu fenomena kebahasaan bisa terjadi salah satunya karena faktor dari luar kebahasaan atau lazim disebut dengan komponen

tutur yang menjadi faktor penyebab terjadinya suatu tuturan. Oleh karena itu, tiap tuturan dipengaruhi oleh beberapa komponen tutur yang saling terkait. Berikut adalah komponen-komponen tutur menurut Hymes (dalam Ibrahim, 2009:12), SPEAKING merupakan komponen tutur yang diakronimkan, yakni: (1) *setting & scene*, yakni berkaitan dengan dengan waktu, latar, dan juga tempat; (2) *participants*, yakni pembaca maupun pendengar yang menjadi lawan tutur; (3) *ends*, yakni tujuan dari tuturan tersebut; (4) *act secuence*, pemilihan kata dalam tuturan; (5) *key*, yakni ekspresi yang ditunjukkan oleh penutur baik secara verbal maupun nonverbal; (6) *instrumentalis*, yakni media tuturan, seperti lisan, tulis, isyarat, serta bentuk tutur atau dialek; (7) *norms*, yakni aturan-aturan yang ada dalam peristiwa tutur; (8) *genre*, yakni kategori penggunaan bahasa yang digunakan.

#### 2.2.6 Facebook

Facebook atau yang sering disebut dengan FB ini ditemukan oleh Mark Zuckerberg bersama teman-temannya, yakni Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz, dan Chris Hughes. Sebagai CEO, Mark Zuckerberg lebih dikenal oleh masyarakat. Facebook ini diciptakan pada tahun 2004 dan pada tahun 2019 pengguna Facebook mencapai 2,4 miliar pengguna aktif. Aplikasi ini membuat pengguna dapat saling berinteraksi dengan pengguna lain, seperti menulis status, mengunggah foto atau video, membuat grup atau komunitas, serta dapat saling mengirim pesan melalui fitur Messenger (Arifin, 2023).

Grup Mobile Legends Indonesia (MLI) ini merupakan grup dari Jakarta yang dibuat pada 14 September 2020. Pada awalnya grup ini bernama Grup MABAR Vouca Garming kemudian berganti menjadi Mobile legends Indonesia (MLI) pada tanggal 5 Mei 2021. Grup ini memiliki dua admin yakni, Tahir dan juga Broto. MLI ini memiliki beberapa peraturan, yakni: 1) jangan posting berbau negatif, 2) bersikap baik dan sopan, 3) tidak ada ujaran kebencian atau perundungan, 4) dilarang berpromosi atau mengirim spam, 5) hormati privasi semua orang, 6) wajib baca peraturan, isinya

sebagai berikut: 1) agar terhindar dari penipuan saya harap kalian semua kalau mau transaksi gunakan perantara admin grup, 2) dilarang memposting *phising* ataupun berita *hoax*, 3) dilarang memposting hal yang berbau *pornography* atau *racist*, 4) dilarang berkata kasar atau menyakiri orang lain, 5) dimohon kepada seluruh anggota harap menghormati satu sama lain, 6) diperbolehkan memposting/mengajak mabar supaya lebih akrab satu sama lain (Tahir dan Moto, 2023).

### 2.2.7 Mobile Legends

Mobile Legends atau yang sering disebut ML merupakan permainan bergenre MOBA atau *Game Multiplayer Online Battle Arena*. ML dirilis pada tahun 2016 oleh perusahaan Tiongkok bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd yang bekerja sama dengan Shanghai Mulong Network and Technology Co. Perusahaan ini dipimpin oleh Justin Yuan dan Xu Zhenhua. Permainan ini dipublikasikan 24 September 2016 pada *platform* Android dengan Google Play Store, sedangkan untuk iOS dengan App Store dipublikasikan pada 9 November 2016. Tahun 2022 ML sudah diunduh lebih dari 600 juta pengguna. Tidak hanya itu saja, permainan ML sudah menjadi salah satu jenis perlombaan *E-Sport* yang sudah berada di kancah Internasional (kumaran.com, 2022c).

## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang dimaksudkan untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Arti dari cara ilmiah ini adalah proses yang digunakan untuk melakukan penelitian dengan dasar keilmuan, yakni rasional, empiris, dan sistematis (Sugiyono, 2016:3). Pada umumnya pelaksanaan penelitian menggunakan dua pendekatan, yakni kualitatif atau kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini merupakan penelitian untuk memahami fenomena-fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dideskripsikan melalui kata-kata, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2018:6). Sementara itu, menurut Creswell (2016:4), pendekatan kualitatif merupakan suatu metode untuk mengeksplorasi serta memahami makna oleh beberapa individu maupun sekelompok orang yang ditilik berasal dari permasalahan sosial atau kemanusiaan

Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan untuk mengkaji wujud-wujud jargon dalam grup Mobile Legends Indonesia dengan mengkasifikasikannya menjadi beberapa bagian dan untuk menemukan apa saja faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam Mobile Legends Indonesia. Selanjutnya, dalam penelitian ini terdapat tiga tahapan, yaitu: (1) penyediaan data, (2) analisis data, dan (3) penyajian analisis data.

### **3.2 Data dan Sumber Data**

#### **3.2.1 Data**

Menurut Surdayanto (2015:6), data merupakan fonema kebahasaan yang secara khusus mengandung serta berkaitan dengan suatu masalah yang menjadi pokok permasalahan dalam sebuah penelitian. Dari rumusan masalah yang akan dipecahkan,

data yang dikumpulkan berupa kalimat yang terdapat pada grup Facebook Mobile Legends Indonesia atau MLI yang di dalam kalimatnya mengandung jargon.

### 3.2.2 Sumber Data

Sumber data adalah sumber dari mana data yang dikaji itu berasal. Dalam penelitian ini, sumber datanya adalah grup Facebook Mobile Legends Indonesia. Grup ini beranggotakan pemain permainan ML dan memiliki pengikut sebanyak 282.639 akun.

### 3.3 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Metode penyediaan data merupakan salah satu tahap awal yang perlu dilakukan oleh peneliti. Terdapat dua jenis metode penyediaan data menurut Surdayanto, yaitu metode simak dan metode cakap. Menurut Sudaryanto (2015:203), metode simak merupakan metode yang digunakan dalam proses penyediaan data, yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa, sedangkan metode cakap menurut Surdayanto (2015:208), merupakan metode yang digunakan dalam penyediaan data, berupa percakapan antara peneliti dengan narasumbernya, dan dapat disejajarkan dengan metode wawancara.

Tahap penyediaan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan metode cakap. Peneliti menggunakan metode simak yang bertujuan peneliti dapat memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung jargon dalam grup MLI. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap, peneliti melakukan penyadapan penggunaan bahasa yang terdapat dalam grup MLI. Teknik lanjutannya berupa teknik simak bebas libat cakap (SBLC), teknik SBLC merupakan teknik yang tidak melibatkan peneliti secara langsung dalam percakapan atau peristiwa kebahasaan sehingga peneliti hanya berperan sebagai pemerhati dalam proses penelitian (Surdayanto, 2015:204). Teknik SBLC digunakan karena peneliti tidak ikut menuliskan status ataupun komentar yang ada dalam grup MLI. Peneliti hanya bergabung dalam grup tersebut dan hanya menjadi pemerhati saja. Teknik

terakhir dalam penyediaan data yakni teknik catat, peneliti mencatat semua data yang mengandung jargon dalam grup MLI dan kemudian diklasifikasi lebih lanjut.

Selain menggunakan metode simak, dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan metode cakap. Metode ini digunakan peneliti karena dalam penelitian ini, diperlukan wawancara dengan beberapa informan untuk dijadikan data sekunder. Teknik dasar dalam metode cakap adalah teknik pancing. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data dengan memancing informan agar memberikan informasi melalui percakapan. Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik cakap tansemuk (CTS), karena peneliti melakukan wawancara dengan tidak bertatap muka secara langsung dengan informan, melainkan dilakukan melalui WhatsApp dan Messenger. Teknik terakhir yang digunakan adalah teknik catat, dengan mencatat hasil wawancara dan kemudian diklasifikasi atau mengelompokkan data.

Observasi juga dibutuhkan dalam proses penyediaan data ini untuk dapat menjawab rumusan masalah pertama dan kedua. Pertama, observasi pada kamus bahasa Inggris dan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang selanjutnya disebut KBBI, untuk mengetahui perbedaan makna antara jargon MLI dengan makna dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia. Observasi selanjutnya untuk mengetahui faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dari pengamatan pada komponen tutur dalam MLI. Sugiyono (2016:204), Observasi dapat dibedakan menjadi dua, yakni *participant observatin* dan *non participant observation*, sedangkan dari segi instrumentasi dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan *non participant observation* sehingga peneliti tidak ikut terlibat dan hanya menjadi pengamat saja, selanjutnya untuk instrumentasi yang digunakan, peneliti menggunakan observasi terstruktur.

### **3.4 Metode dan Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan tiga metode analisis, yaitu metode agih, metode komparatif, dan metode padan. Metode agih adalah metode analisis data yang alat penentunya ada di dalam bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015:18). Teknik

dasar yang digunakan adalah teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) teknik ini memiliki cara kerja yaitu dengan membagi satuan kebahasaan data, seperti membaginya ke dalam kata, frasa, klausa, serta kalimat. BUL ini bergantung pada intuisi dari peneliti dalam megklasifikasi data-datanya.

Berikutnya setelah mengklasifikasi data dengan teknik BUL, kemudian data dianalisis menggunakan metode komparatif. Menurut Sugiyono (2016:289), penelitian komparatif merupakan penelitian yang membandingkan suatu konteks sosial atau domain satu dibandingkan dengan yang lainnya. Menjawab rumusan masalah pertama dibutuhkan metode komparatif karena peneliti membandingkan makna jargon MLI dengan makna dalam kamus bahasa Inggris apabila istilah jargon dari bahasa asing. Selanjutnya jika bentuk jargon dari istilah bahasa Indonesia maka perbandingannya dilakukan antara makna jargon MLI dengan makna dalam KBBI.

Menjawab rumusan masalah kedua terdapat metode padan yang didukung oleh komponen tutur yang diakronimkan dengan SPEAKING. Surdayanto (2015:15) mengatakan padan ialah metode yang alat penentunya bukan dari dalam bahasa melainkan dari luar, terlepas, serta tidak merupakan bagian dari bahasa yang berkaitan. Zaim (2014:98) juga menyampaikan bahwa metode padan merupakan suatu metode yang menentukan identitas satuan kebahasaan namun alat penentunya tidak dari bahasa yang bersangkutan. Teknik dasar yang peneliti gunakan adalah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Alatnya berupa mental yang dimiliki oleh peneliti untuk memilah data, dengan daya pilah komponen tutur yang diakronimkan dengan SPEAKING. Daya pilah komponen tutur ini memilah apa saja yang berkaitan antara komponen tutur dengan ujaran. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Teknik ini bertujuan menghubungkan dan membandingkan data kebahasaan berupa jargon dengan komponen tutur untuk menemukan kesamaan, sehingga faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam MLI dapat ditemukan. Berikut merupakan contoh analisis data dalam penelitian ini.

Data 1

Konteks: Tuturan ini dilakukan oleh penutur yang merasa kesal karena satu tim dengan orang-orang yang dianggap kurang mahir dalam bermain game.

Tuturan:

P1: “**Menggendong** 4 orang bodoh bukanlah hal yang mudah”

Data di atas menunjukkan adanya jargon berwujud kata yang sudah mengalami proses morfologis afiksasi imbuhan /meN-/ yang artinya kata tersebut tergolong jenis kata kerja. **Menggendong** berasal dari kata dasar **gendong**. Menurut KBBI VI Daring (2016), **gendong** ‘membawa sesuatu dengan meletakkannya pada tubuh seperti pada pinggang, dada, atau punggung, biasanya menggunakan alat bantu seperti kain, atau dapat menggunakan tangan saja; penopang reng pada plafon’. Dalam MLI, **gendong** merujuk pada orang yang melakukan tanggung jawab secara menyeluruh atau singkatnya menanggung beban tim.

Faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam komunitas MLI adalah keinginan untuk mengidentifikasi diri sebagai pengguna permianan ML, hal ini disebabkan anggota dari grup MLI merupakan pengguna permainan ML. Selain itu, jargon juga memudahkan penutur untuk berkomunikasi antaranggota grup, sehingga keinginan untuk menyampaikan emosi atau kekesalan dapat tersampaikan dan mudah dipahami oleh anggota lain atau lawan tuturnya.

### 3.5 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Tahapan terakhir suatu penelitian setelah melalui proses analisis data adalah tahap penyajian hasil analisis data. Dalam suatu penelitian tahapan ini sangat penting, karena pada tahapan ini peneliti mendeskripsikan hasil analisisnya sehingga pembaca dapat memahami penjabaran yang dimaksud oleh peneliti. Terdapat dua metode yang terdapat dalam tahapan ini, yaitu metode penyajian formal dan informal. Menurut Surdayanto (2015:241), metode penyajian informal merupakan metode yang menggunakan kata-kata untuk mendeskripsikan hasil analisis data, sedangkan metode formal merupakan metode penyajian hasil analisis data dengan menggunakan lambang-

lambang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penyajian hasil analisis dengan metode informal, karena pada penelitian ini hasil analisis data disajikan dengan kata-kata. Berikut penjelasan analisis dalam penelitian ini, yaitu: (1) kata yang ditebalkan merupakan bentuk jargon dan (2) petik satu digunakan untuk makna jargon dalam MLI.

### **3.6 Informan**

Moleong (2018:132) menyatakan bahwa informan merupakan seseorang yang dianggap dapat memberikan manfaat untuk memberi informasi tentang bagaimana situasi serta kondisi latar penelitian. Menurut Moleong 2010 (dalam Muhammad, 2016:37), sumberdata atau informan yang disepakati muncul karena tiga hal, yaitu: (1) mengangkat susunan fakta dari informan, tidak dari peneliti; (2) taraf hubungan antara peneliti dan yang diteliti menetapkan hasil penelitian; (3) hasil verifikasi hipotesis kerja akan lebih baik jika disetujui oleh informan yang terkait. Oleh karena itu, informan haruslah merupakan orang-orang yang mempunyai banyak pengalaman dalam bidang yang tengah diteliti serta dapat dipercaya untuk memberikan informasi.

Informan dalam penelitian ini adalah orang-orang yang menjadi pengguna permainan daring ML. Informan tersebut mengetahui apa yang disampaikan dalam grup MLI karena pembahasan yang terdapat dalam grup MLI adalah pembahasan seputar permainan ML. Selain itu, informan juga terdiri atas beberapa anggota grup MLI guna menjawab rumusan masalah kedua dalam penelitian ini. Kriteria informan pada rumusan masalah pertama, yaitu: (1) orang yang bermain permainan ML; (2) mengerti makna dari istilah-istilah permainan ML; (3) berusia di atas 17. Selanjutnya kriteria inofrman pada rumusan masalah kedua, yaitu: (1) orang yang menjadi anggota grup Facebook MLI; (2) aktif dalam grup.

## **BAB 4. PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil analisis dari penelitian yang dilakukan mengenai wujud-wujud jargon pada grup Facebook MLI. Pembahasan ini menyajikan jenis-jenis dari bentuk jargon yang dikaji, baik dari jenis kata monomorfemis, kata polimorfemis, atau bentuk frasa. Pembahasan pada penelitian ini disajikan secara deskriptif dengan kata-kata, berdasarkan data yang telah ditranskrip oleh peneliti.

Jargon merupakan salah satu variasi bahasa, yang menjadi bagian dari variasi bahasa segi penuturnya, dengan jenis sosiolek. Sosiolek ini berkenaan dengan golongan, status, serta kelas penuturnya. jargon tergolong dalam variasi sosial, variasi ini tidak digunakan secara luas dan hanya digunakan oleh kelompok-kelompok sosial tertentu. Jargon memiliki ciri yaitu bahasa atau ungkapannya sukar dipahami oleh khalayak umum atau masyarakat yang tidak berada dalam kelompok yang sama, meskipun ungkapan-ungkapan tersebut tidak bersifat rahasia. Jargon digunakan untuk memudahkan komunikasi dalam sebuah komunitas.

Mengingat penggunaan jargon hanya dapat dimengerti oleh komunitas tertentu, dan tuturan yang dihasilkan dipengaruhi oleh faktor-faktor luar kebahasaan yang lazim disebut dengan komponen tutur. Oleh karena itu, dalam bab ini juga menjabarkan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon. Berikut wujud-wujud jargon dan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam grup Facebook MLI.

### **4.1 Bentuk-bentuk Jargon MLI**

Dalam penelitian ini jargon yang ditemukan berbentuk kata. Kata merupakan satuan terkecil yang dapat berdiri sendiri, baik yang terdiri atas morfem tunggal atau gabungan morfem. Jargon berbentuk kata merupakan wujud jargon yang dapat berdiri sendiri, baik yang belum atau yang sudah mengalami proses morfologis. Berikut ini merupakan jargon dalam MLI dengan bentuk kata.

## A. Bentuk Jargon Kata Asal

Jargon kata asal merupakan bentuk asal dari satuan kecil yang menjadi asal dari suatu kata kompleks. Kata asal memiliki ciri, yaitu bentuk gramatikalnya terdiri atas satu morfem dan belum mengalami proses morfologis sehingga kata asal juga disebut dengan kata monomorfemis. Dalam grup MLI, peneliti menemukan jargon dengan bentuk kata asal sebanyak 18 data.

### **Data 1**

Konteks:

Penutur menanyakan kepada anggota MLI lainnya perihal rekomendasi hero untuknya karena hero yang sebelumnya ia gunakan membuatnya mengalami kekalahan terus-menerus.

Tuturan:

Aralia: “Saran **hero** yang enak buat solo rank dong bosan ngefeed mulu.” (27 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon berwujud kata asal bahasa Inggris, yakni jargon **hero** ‘pahlawan’ (Echols dan Shadily, 2003:297). Kata tersebut merupakan monomorfemis sebab hanya terdiri atas satu morfem dan belum mengalami proses morfologi. Menurut informan, Soni (23), jargon **hero** dalam MLI memiliki arti ‘karakter yang digunakan untuk bermain ML’. Sementara itu, menurut [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com) (2022), kata **hero** memiliki arti avatar yang dapat dipilih dan digunakan pemain ML untuk bermain ML. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata avatar memiliki arti gambar tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan seseorang dalam dunia maya. Berdasarkan pengertian tersebut, maksud dari Aralia adalah karakter yang ia gunakan dalam bermain ML sebelumnya membosankan dan sulit digunakan sehingga ia meminta saran kepada anggota lain untuk merekomendasikan karakter lain yang dapat ia gunakan untuk bermain mode *ranked* sendiri (solo rank). Lihat penjelasan kata *nge-feed* pada data 20.

### **Data 2.**

Konteks:

Penutur menyampaikan bahwa dirinya hendak meningkatkan peringkatnya dalam permainan ML. Namun, ia mendapati kendala yang membuatnya kesulitan untuk naik peringkat.

Tuturan:

Kang Mie Rebuks: “Mau naek **legend** malah kesandung mantan mytic yg lagi pake item tersakitnya.” (27 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris, yakni jargon *legend* yang terdiri atas satu morfem dan belum mengalami proses morfologis. Kata *legend* memiliki beberapa arti, seperti dongeng, legenda, tulisan, atau tokoh terkenal (Echols dan Shadily, 2003:353). Sementara itu, jargon *legend* dalam MLI memiliki arti ‘salah satu tingkatan dari akun pemain ML yang berada pada tingkatan keenam’ ujar informan bernama Soni (23). Dalam artikel, kata *legend* memiliki arti urutan kedua dari yang tertinggi dalam permainan ML (Ramanov, 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut, maksud dari Kang Mie Rebuks adalah saat ia hendak menaiki tingkatan keenam (*legend*) dia mendapat kendala dari pemain lainnya yang pernah berada di tingkatan ketujuh atau berada di tingkatan tertinggi dalam ML (*mytic*) dan sedang menggunakan perlengkapan (*item*) yang sudah dipersiapkan dengan baik sehingga memiliki potensi besar untuk mengalahkan musuhnya. Oleh karena itu, penutur kesulitan untuk menaikkan peringkatnya.

### **Data 3**

Konteks:

Saat bermain ML penutur menemukan lawan yang sedang mengejar tingkat *mythical glory* (*glory*) dengan *cheat* sehingga ia mencari orang tersebut dalam grup MLI.

Tuturan:

Okhi Ferdiansyah: “Gila yang ngejar **glory** ampe pake cheat absen ah siapa tau ada orgnya disini.” (23 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon kata asal bahasa Inggris, yaitu *glory* yang terdiri atas satu morfem dan belum mengalami proses morfologis. Menurut Kamus Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:271), kata *glory* berarti kemuliaan, keagungan, semarak, dan cahaya kemuliaan. Dalam MLI, jargon *glory* memiliki arti ‘peringkat atau tingkatan tertinggi pada ML’ ujar informan bernama Soni (23). Sementara itu, dalam artikel istilah *glory* atau Glorious Mythic merupakan tingkatan yang didapatkan dengan syarat total *mythic point* sebanyak 600 poin atau lebih (Ramanov, 2024). Hal ini dapat disimpulkan, untuk mencapai *glory* atau tingkatan tertinggi dalam bermain ML terbilang sulit, sehingga hal tersebut membuat beberapa pemain ada yang bermain curang (*cheat*).

#### **Data 4**

Konteks:

Penutur menyampaikan penawaran jasa penjualan *skin* bertema kungfu panda

Tuturan:

Coolbob: “Jasa gift **skin** kungfu panda Harus berteman selama 7 hari Baru bisa di kirim tanggal 24 September Rekber? Gass.” (13 September 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris, yakni kata *skin* karena terdiri atas satu morfem dan belum mengalami proses morfologis atau biasa disebut dengan monomorfemis. Menurut Kamus Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003: 530), kata *skin* ‘kulit’. Sementara itu, menurut informan bernama Soni (23), dalam MLI jargon *skin* memiliki arti ‘baju atau pakaian yang dikenakan oleh karakter dalam permainan ML’. Selaras dengan pernyataan tersebut, dalam artikel istilah *skin* merupakan tampilan dari karakter yang sudah ada atau yang diperbarui dalam permainan ML (Nugraha, 2022). Hal ini dapat disimpulkan *skin* dapat dibeli melalui jasa dari orang lain sehingga Coolbob menawarkan jasanya untuk menjual *skin* kungfu panda dengan syarat-syarat yang sudah ia tentukan, salah satunya harus melalui metode pembayaran rekber (rekening bersama).

### **Data 5**

Konteks:

Penutur menemukan salah satu anggota tim yang menggunakan *hero* bernama Nana dan ia merasa dirugikan. Menurut penutur *hero* Nana pada umumnya sering digunakan oleh perempuan.

Tuturan:

Bailu Cwaan: “Nih cewek user nana nge flamshoot **buff** gua mulu emng user nana tuh udh pasti woman.” (06 Februari 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris bahasa Inggris, yaitu kata *buff* telanjang’ atau ‘penggemar’ (Echols dan Shadily, 2003:860). Jargon *buff* merupakan kata yang terdiri atas satu morfem dan belum mengalami proses morfologis atau biasa disebut dengan monomorfemis. Sementara itu, menurut informan bernama Soni (23), jargon *buff* dalam MLI pada konteks kalimat di atas memiliki arti ‘jenis monster yang terdiri atas *buff* biru dan *buff* merah yang pada umumnya diprioritaskan diambil oleh pemain ML dengan *role* (peran) *jungler*’. Selanjutnya, istilah *buff* adalah karakter yang digunakan untuk mendapat kemampuan tambahan dalam permainan ML (kumparan.com, 2022a). Fungsi dari *buff* adalah apabila pemain berhasil mendapatkannya dengan mengeliminasi *buff* tersebut maka akan memperkuat atribut dari karakter yang pemain gunakan, seperti mempercepat gerakan, serangan, dan lain sebagainya. Dari tuturan di atas menunjukkan Bailu Cwaan berperan sebagai *Jungler* dan merasa kesal karena *buff* yang seharusnya ia dapatkan justru diambil oleh pemain lain dengan cara menggunakan salah satu fitur berupa tembakan jarak jauh (*flamshot*) oleh salah satu teman timnya yang menggunakan karakter Nana, sedangkan karakter Nana pada umumnya digunakan oleh perempuan dan stigma orang-orang beranggapan perempuan dianggap kurang lihai dalam bermain ML. Hal ini berkaitan dengan pembagian tugas dalam permainan ML dan dari pembagian tersebut sudah ada yang ditugaskan untuk mengambil *buff*. Oleh karena itu, Bailu Cwaan merasa kesal karena dia yang

ditugaskan untuk mengambil *buff*, sedangkan *buff*-nya dicuri oleh salah satu anggota timnya yang dianggapnya kurang mengerti permainan ML.

#### **Data 6**

Konteks:

Tampilan *patch* dalam ML beberapa kali mengalami perubahan. Awalnya tampilan *patch* menggunakan lambang bintang lalu berubah menjadi romawi dan saat ini tampilan *patch* menggunakan lambang bintang lagi.

Tuturan:

Reza Fitri Arianti: “tampilan **patch** season depan, pake bintang lagi.”(10 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dalam bentuk kata asal bahasa Inggris, yakni kata *patch* ‘tambalan’, ‘potongan kecil’, ‘bidang kecil tanah’, dan ‘potong’ (Echols dan Shadily, 2003:421). Jargon *patch* merupakan kata yang terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Dalam MLI, jargon *patch* memiliki arti ‘perubahan-perubahan pada sistem dalam permainan ML’ ujar informan bernama Soni (23). Selanjutnya, dalam artikel *patch* adalah catatan resmi dari pengembang permainan ML untuk memberikan informasi mengenai perubahan, pembaruan, dan peningkatan yang diterapkan pada permainan (Sintia, 2023). Tingkatan Mythic terbagi menjadi empat tingkat, yaitu jumlah bintang 0—24 berada di tingkat Mythic, 25—49 berada di tingkat Mythical Honor, 50—99 berada di tingkat Mythical Glory, dan 100—seterusnya berada di tingkat Mythical Immortal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Reza Fitri Arianti menyampaikan terdapat perubahan mengenai tampilan musim yang akan datang dengan menggunakan tingkatan sesuai dengan jumlah bintang pada tingkatan Mythic, sedangkan sebelumnya tingkatan Mythic pada permainan ML tidak menggunakan bintang, melainkan menggunakan romawi.

#### **Data 7**

Konteks:

Penutur menyampaikan mode permainan *magic chess* dinilai mudah untuk naik peringkat.

Tuturan:

みこもれの: “Ga sampe 2 Minggu dari **warior** tembus ke legend (*magic chess*) Coba main rank, jangankan dari **warior** dari epic aja kadang 1 bulan baru ke legend.” (02 November 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dalam bentuk kata asal bahasa Inggris, yaitu kata *warior* yang terdiri atas satu morfem atau biasa disebut dengan monomorfemis. Bentuk yang tepat dari kata *warior* adalah *warrior*. Menurut Kamus Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:637), kata *warrior* memiliki arti pejuang, prajurit, dan serdadu. Dalam MLI, jargon *warrior* memiliki arti ‘tingkatan pertama dalam permainan ML’ ungkap informan bernama Soni (23). Istilah *warrior* dalam ML memiliki arti ‘tingkatan pertama yang didapatkan di mode *ranked match*’ (Ramanov, 2024). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penutur sebelumnya berada pada tingkatan pertama (*warrior*) dan ia dapat mencapai tingkatan *legend* atau tingkatan keenam dengan hanya membutuhkan kurun waktu yang cukup singkat dalam mode permainan *magic chess*. Sementara itu, apabila penutur memainkan mode permainan *ranked* untuk naik dari tingkatan pertama ke tingkatan keenam, ia akan memakan waktu yang lebih lama

#### **Data 8**

Konteks:

Permainan ML dapat membuat penutur bermain ML dengan lawan main yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Penutur menyampaikan bahwa ia mendapat lawan yang sepuh di permainan ML.

Tuturan:

Kilto Alpriandi: “Lawan nya **sepuh**.” (28 April 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Jawa yang diserap oleh bahasa Indonesia. Kata **sepuh** hanya terdiri atas satu morfem atau tergolong jenis kata monomorfemis. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata **sepuh**

memiliki beberapa arti, yaitu: (1) tua; (2) campuran sendawa atau tawas yang digunakan untuk menuakan warna emas; (3) sadur (emas, perak); (4) cara mengeraskan sabit atau pisau dengan cara membakar kemudian mencelupkannya dalam air; (5) sesuatu yang dipakai untuk mewarnai kue. Jargon **sepuh** dalam MLI memiliki arti ‘orang yang sudah lama dan lihai dalam bermain ML’ ujar informan bernama Soni (23). Sementara itu, dalam kumparan.com (2023), jargon **sepuh** memiliki arti kemampuan di atas rata-rata yang dimiliki seseorang, misalnya dalam permainan, prestasi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, dalam bermain ML, Kilito Alpriandi menyampaikan bahwa lawan mainnya merupakan orang yang dianggapnya lebih jago dari dirinya dan sudah lama dalam bermain ML.

#### **Data 9**

Konteks:

Penutur merasa kesal karena salah satu teman timnya yang diduga mencapai peringkat tertinggi (*mythic*) dari bantuan orang lain (gendongan) dan meraih medali cokelat justru memarahinya, sedangkan dalam permainan ML medali paling rendah adalah cokelat.

Tuturan:

Nizam: “Dia yg **coklat** tapi gua yg dia omelin. Romawi memang beda. Dalam game gua bilangin jangan asal maju. Eh malah marah-marah terus komen di album gua. Padahal yg harusnya marah gua. Hadeeh mytik gendongan gini nih. Siapa tau ada orangnya di sini. Gua punya saran (hapus aja ML Lu). Bikin rugi player lain kalau lu lanjutin mainnya. Romawi romawi.” (13 Oktober 2021)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Indonesia, yakni kata **coklat** karena kata tersebut terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Kata **coklat** penulisan yang baku adalah **cokelat**. Dalam KBBI VI Daring (2016), **cokelat** memiliki beberapa arti, yaitu: (1) jenis pohon yang tingginya kurang lebih enam meter, buahnya berwarna ungu atau kuning dan berbentuk lonjong, serta dapat diolah menjadi bubuk atau kristal; (2) bubuk dari biji cokelat; (3) gula-gula yang dibuat dari bubuk cokelat; (4) suatu warna yang seperti kehitam-hitaman atau warna sawo matang dan mengandung warna cokelat. Sementara itu, jargon **cokelat** dalam MLI memiliki arti ‘medali bernama *bronze* yang memiliki warna **cokelat**,

medali ini didapatkan pemain apabila kualitas permainannya buruk dan menjadi beban dalam tim' ujar informan bernama Soni (23). Selanjutnya, dalam kumparan.com (2023), istilah cokelat merupakan medali bernama *bronze* untuk orang yang bermain ML dengan buruk. Sementara itu, peringkat *mythic* merupakan peringkat tertinggi dalam ML. Tuturan di atas menyebutkan istilah romawi, lambang romawi menunjukkan progres dari pemain ML sehingga apabila romawinya rendah menandakan bahwa tingkat yang dicapai oleh pemain ML juga rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa teman dari penutur merupakan pemain ML yang memiliki peringkat tinggi. Namun, dari medali yang diperolehnya dan tidak ahlinya dalam bermain ML menunjukkan bahwa ia mendapat peringkat *mythic* dari jasa seseorang yang membantunya sehingga penutur merasa kesal karena penutur yang disalahkan oleh temannya tersebut.

#### **Data 10**

Konteks:

Penutur menggunakan *hero* yang disarankan menggunakan emblem sawi untuk meningkatkan kemampuannya. Sementara itu, penutur tidak melakukannya sehingga ia menanyakan kepada anggota lain benar tidaknya risiko mengalami indomaret apabila *hero*-nya tidak menggunakan emblem sawi.

Tuturan:

Clara Leinaa Putry: "Afa iyah ga **sawi** auto indomaret?" (12 Juni 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Indonesia, yaitu kata **sawi** yang hanya terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Kata **sawi** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki beberapa arti, yaitu: (1) sayuran yang memiliki daun lebar, berwarna hijau pucat, dengan tulang dan tangkai yang melebar; (2) awak perahu nelayan; (3) suku bangsa yang tinggal di hulu sungai Fayit di bagian selatan Papua. Sementara itu, dalam MLI jargon **sawi** memiliki arti 'salah satu fitur dalam ML, yaitu emblem yang dapat dipilih sebelum permainan ML dimulai' ujar informan bernama Alessandro (23). Selaras dengan pernyataan tersebut, dalam artikel, **sawi** adalah emblem yang ada dalam permainan ML bernama Jungle Demon Slayer. Emblem merupakan fitur dalam ML yang dapat digunakan untuk menambah

kekuatan pada *hero* atau karakter yang digunakan pemain ML (Audy, 2022). Emblem **sawi** sebenarnya memiliki nama Jungle Demon Slayer. Namun, karena emblem Jungle Demon Slayer berwarna hijau seperti sayuran, orang-orang menyebutnya emblem **sawi**. Penggunaan emblem **sawi** dapat mempercepat pemain dalam membunuh monster dan dapat menambah kekuatan pada karakter ML yang dimainkan. Hal ini dapat disimpulkan emblem **sawi** merupakan emblem yang baik dalam permainan ML, maka pemain ML sebaiknya memilih emblem tersebut sebelum memulai permainannya. Lihat data 41 untuk melihat penjelasan jargon indomaret.

#### **Data 11**

Konteks:

Penutur memberitahukan alasan mengapa *hero* mengalami *stun* setelah terkena *skill 2 hero Brody*.

Tuturan:

Ridwan Pannhuri: “Di sini kita tau kenapa *hero* yg abis kena *skill 2 brody* kena **stun**.” (15 Februari 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon kata asal bahasa Inggris, yaitu kata *stun* karena kata tersebut terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Menurut Kamus Bahasa Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:564), kata *stun* memiliki arti ‘membisingkan’, ‘membuat kelengar’, dan ‘pingsan’. Dalam MLI, jargon *stun* memiliki arti ‘efek dari serangan musuh dalam permainan ML’ ujar informan bernama Alesandro (23). Selanjutnya, dalam artikel *stun* merupakan membuat lawan tidak bisa bergerak atau menggunakan perlengkapan dan kekuatannya selama beberapa saat (Septiyani, 2023). Efek dari *stun* adalah karakter yang digunakan tidak bisa bergerak. Oleh karena itu, dari pengertian di atas, *hero Brody* memiliki keahlian yang menyebabkan efek *stun* sehingga *hero* lawan yang terkena serangan tidak bisa bergerak atau terkena *stun*.

### **Data 12**

Konteks:

Penutur menanyakan *build* yang cocok untuk *hero* Valir yang ia gunakan karena *build* dapat diatur sesuai keinginan. Namun, untuk mendapatkan *hero* yang kuat harus memiliki *build* yang sesuai.

Tuturan:

Muhammad Akbar: “Rekomendasi **build** buat valir dong.” (01 Oktober 2021)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris, yaitu kata *build* ‘membentuk’, ‘mendirikan’, atau ‘membuat’ (Echols dan Shadily, 2003:86). Sementara itu, jargon *build* dalam MLI memiliki arti ‘proses penyusunan atau pembentukkan perlengkapan pada karakter ML’ tutur informan Bernama Alessandro (23). Sementara itu, menurut kumparan.com (2021), *build* merupakan aktivitas membangun urutan merangkai perlengkapan yang sesuai dengan strategi masing-masing karakter dalam permainan ML. Oleh karena itu, *build* harus disusun sesuai dengan kenyamanan pemain ML dan kondisi dalam permainan ML agar menciptakan permainan yang ideal. Dari tuturan di atas penutur menyebutkan Valir yang merupakan nama karakter dalam ML memiliki keahlian *area of effect* atau serangan dengan jangkauan yang luas. Salah satu contoh perlengkapan yang cocok untuk karakter Valir dalam permainan ML, yaitu *glowing wand*. Perlengkapan jenis ini akan menambah 400 *health points* atau jumlah darah sehingga tidak mudah terbunuh oleh musuh. Selain itu, bisa menambah 75 *magic power* dan lima persen kecepatan.

### **Data 13**

Konteks:

Penutur mengajak anggota grup MLI untuk bermain bersama, karena akun ML-nya sedang wangi.

Tuturan:

M R Kham: “Mabar skuy lagi **wangi**.” (28 Januari 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Jawa yang diserap oleh bahasa Indonesia, yaitu kata **wangi**. Kata **wangi** merupakan kata yang terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Dalam KBBI VI Daring (2016),

kata **wangi** memiliki arti beraroma sedap atau harum. Berbeda dengan KBBI, menurut informan bernama Alessandro (23), jargon **wangi** dalam MLI memiliki arti ‘permainan ML yang mengalami kemenangan berturut-turut’. Hal ini dapat disimpulkan, apabila permainan ML mengalami **wangi** atau meraih kemenangan berturut-turut maka akan membuat persentase kemenangan dari akun ML pemain tersebut mengalami peningkatan sehingga hal ini dapat menambah percaya diri pada pemain ML tersebut dengan mengajak anggota lain dalam MLI untuk bermain ML bersamanya.

#### **Data 14**

Konteks:

Penutur menyampaikan pada grup MLI bahwa ia membutuhkan anggota lain yang dapat bermain dengan peran Jangler (Jungler) dan Mid (Midlaner) untuk mengisi timnya.

Tuturan:

M Askolani: “Cari yang bisa jangler+mid siap masuk tim nan **partyy** Len yang lain sudah ad.” (27 November 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris, yaitu kata kata **partyy** karena hanya terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Kata **partyy** penulisan yang tepat adalah **party**. Menurut Kamus Bahasa Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:419), kata **party** memiliki arti partai, pesta, kelompok, atau orang dalam telepon yang mau bicara. Sementara itu, dalam MLI jargon **party** memiliki arti ‘suatu grup dalam permainan ML yang terisi oleh lima anggota dan di tiap anggotanya memiliki perannya masing-masing serta saling mengenal satu sama lain’ ujar informan bernama Alessandro (23). Dalam artikel, Kamaliah (2019) mengatakan istilah **party** merupakan bermain bersama dengan teman-teman dalam satu grup yang sama pada permainan. Peran-peran yang harus terisi dalam **party**, yaitu *jungler*, *sidelaner*, *offlaner*, *midlaner* atau *support*, dan *roamer* atau *tank*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa suatu **party** atau grup ML harus memiliki anggota lengkap sebanyak lima anggota dengan peran yang berbeda-beda. Seperti pada tuturan di atas, penutur membutuhkan dua anggota lagi untuk mengisi **party**-nya dengan peran

yang dibutuhkan adalah peran *jangler* (penulisan yang tepat *jungler*) dan peran *mid* (*midlaner*) karena peran-peran yang lain sudah terisi oleh ketiga anggota lainnya.

#### **Data 15**

Konteks:

Penutur menyampaikan pencapaiannya dalam permainan ML mode *ranked* yang sudah berada di tingkat honor dengan bermain sendiri.

Tuturan:

Mugi: “Solo rank akhirnya **honor**” (13 November 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris yang diserap oleh bahasa Indonesia, yaitu kata **honor** karena hanya terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata **honor** merupakan bentuk penyingkatan dari honorarium yang merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yang memiliki arti upah sebagai imbalan atas jasa yang telah dilakukan atau upah di luar gaji. Sementara itu, menurut informan Allesandro (23), istilah **honor** dalam MLI tidak dari kata honorarium, melainkan ‘tingkatan kedua ML setelah menempati urutan *mythic*’. Dalam artikel, **honor** adalah urutan peringkat yang akan didapatkan pemain ML setelah mendapat urutan Mythic (Fauziah, 2023). Terdapat tujuh urutan yang ada dalam ML, *mythic* memasuki tingkatan ketujuh tersebut, sedangkan *mythic* memiliki urutan lagi di dalamnya, yaitu *mythic* dengan 0—24 bintang, tingkat *mythical honor* dengan 25—49 bintang, 50—99 berada di tingkat *mythical glory*, dan 100—seterusnya berada di tingkat *mythical immortal*. Dari tuturan di atas dapat disimpulkan bermain *solo rank* atau bermain sendiri pada *mode ranked* dapat menduduki tingkat **honor** atau *mythical honor* yang tergolong tingkatan tinggi dalam permainan ML.

#### **Data 16**

Konteks:

Penutur memiliki uang sebanyak satu sampai lima juta untuk membeli akun ML yang kondisi akunya memiliki emblem yang *max* sehingga ia mencari anggota MLI yang menjual akun ML-nya dengan syarat tersebut.

Tuturan:

Abdul Aziz: “Dana 1-5 jt Cari akun mobile legends **Emblem** max dllnya Tawarin aja ke pm yang lagi butuh duit.” (09 Oktober 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Indoensia, yaitu kata **emblem**. Kata tersebut merupakan kata yang terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata **emblem** memiliki arti, yaitu: (1) rancangan atau lukisan yang memiliki makna tertentu; (2) tanda pengenal yang digunakan sebagai penunjuk bahwa orang yang memakai **emblem** tersebut masuk ke dalam keanggotaan, perkumpulan, angkatan, dan lain sebagainya; (3) berupa pita, silang, lukisan pada kain, dan lain-lain. Sementara dalam MLI, menurut informan Alessandro (23), jargon **emblem** memiliki arti ‘fitur dalam ML yang dapat digunakan untuk menambah kekuatan pada *hero* atau karakter yang digunakan pemain ML’. Dalam artikel, menurut Hidayanto (2023) mengatakan **emblem** adalah kombinasi berupa barang-barang dalam permainan ML yang dapat dibeli dan memiliki fungsi untuk menambah kekuatan pada karakter ML saat digunakan. Selanjutnya, untuk mendapatkan **emblem** yang *max* atau level tertinggi dibutuhkan beberapa upaya, seperti menyelesaikan misi tertentu, membelinya dengan poin, atau membelinya dengan tiket. Oleh karena itu, akun yang memiliki **emblem** dengan kondisi sudah mencapai *max* atau berada di level tinggi maka dapat dijual dengan harga yang cukup mahal.

#### **Data 17**

Konteks:

Penutur mengalami kemenangan dengan memperoleh gelar *last stand* sehingga ia menyampaikan *last stand* lebih baik daripada *savage*.

Tuturan:

Ipad: “diatas **savage** masi ada last stand.” (19 November 2023)

Jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris terkandung pada tuturan di atas karena kata *savage* merupakan kata yang terdiri atas satu morfem atau monomorfemis. kata *savage* dalam bahasa Indonesia memiliki arti ‘orang biadab’ (Echols dan Shadily, 2003:501) Dalam MLI, jargon *savage* memiliki arti ‘pemain ML yang berhasil membunuh lima lawannya sekaligus’ tutur informan bernama Alessandro (23). Menurut Yakub (2023), istilah *savage* adalah pemain ML yang berhasil membunuh semua lawannya dalam satu waktu. Dari tuturan di atas penutur menyebutkan istilah

*last stand* yang artinya pertahanan terakhir, yaitu dapat membunuh lima lawan sekaligus saat karakter ML yang digunakan hanya memiliki 10% *healt point*'. Oleh karena itu, predikat *last stand* dianggap lebih baik daripada *savage*, walaupun sama-sama membunuh lima musuh. Hal ini disebabkan dalam keadaan sekarat tetapi dapat membunuh lima lawan sekaligus adalah tindakan yang tidak semua pemain ML dapat melakukannya sehingga pemain ML yang mendapat predikat *last stand* adalah pemain ML yang dapat memaksimalkan kemampuannya dalam pertandingan.

### **Data 18**

Konteks:

Penutur menyampaikan kekesalannya karena salah satu timnya memiliki kemampuan di bawahnya, namun mengambil posisi *hyper*.

Tuturan:

Ryan Pranaman Putra: “Tittle lokal sok Sokan Jd **hyper**, Minimal kill lah, Silahkan dicoret coret... Tololnya sudah mencapai galaxy anar planet.” (02 Mei 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata asal bahasa Inggris, yaitu kata *hyper*. Dalam buku Oxford oleh Hornby (2000:639), kata *hyper* memiliki arti gembira atau grogi. Selain itu, kata *hyper-* dalam bentuk terikat memiliki arti berlebihan. Dalam MLI, jargon *hyper* memiliki arti ‘seseorang yang bertanggung jawab dalam tim dan pada umumnya memiliki kemampuan yang lebih baik dari anggota timnya pada peran Jungler’ tutur informan bernama Soni (23). Selaras dengan pernyataan tersebut, Monica (2022) mengatakan istilah *hyper* merupakan sebutan karakter ML yang menguasai alur, memegang kendali, atau kontrol dalam permainan ML, mereka berperan penting sehingga pemain harus memilih karakter ML yang mampu memiliki fungsinya masing-masing untuk memenangkan permainan. Sementara itu, dalam permainan ML terdapat urutan *tittle* yang bisa didapat pemain ML apabila ia memainkan *hero* atau karakter ML yang sama secara terus-menerus dan dengan permainan yang baik. Urutan-urutan *tittle* tersebut yaitu: (1) Beginner, ia adalah *tittle* yang didapat oleh pemain terbaik dalam lingkungannya kecamatan saja; (2) Junior,

ia adalah *tittle* yang lingkupnya kabupaten atau kota; (3) Senior, ia adalah *tittle* yang lingkupnya provinsi; (4) Supreme, ia merupakan *tittle* yang didapat apabila pemain ML tersebut profesional dan lingkupnya dalam satu negara, sehingga pemain ML akan bersaing dengan pemain ML di seluruh negara tersebut untuk mendapatkan *tittle* jenis ini. Hal ini dapat disimpulkan posisi *hyper* harus diisi dengan seseorang yang lebih jago dari teman setimnya sehingga dalam konteks kalimat di atas penutur merasa kesal karena teman timnya yang menjadi *hyper* hanya memiliki predikat lokal atau predikat tingkat kecamatan dan tidak membunuh musuh sama sekali. Oleh karena itu, penutur mengajak orang-orang dalam grup MLI untuk mencoret-coret, maksud dari tuturan itu adalah ajakan untuk meramaikan pembaharuan statusnya dengan komen-komen berisi hujatan.

#### B. Jargon Kata dengan Afiksasi

Proses afiksasi merupakan penambahan afiks pada suatu satuan, baik satuan berupa bentuk tunggal maupun kompleks, dengan tujuan membentuk kata. Proses afiksasi terdiri atas prefiksasi, infiksasi, sufiksasi, dan konfiksasi. Jargon ditemukan dalam grup MLI sebanyak empat data yang terdiri atas tiga kata dengan sufiks dan dua kata dengan prefiks.

#### **Data 19**

Konteks:

Penutur di sini adalah orang yang mahir bermain ML sehingga ia menawarkan jasa untuk menggondong dengan tidak mematok harga karena penutur hanya membutuhkan uang untuk membeli kuota.

Tuturan:

BAGGASS: “OPEN JOKI **GENDONGAN** Bayar? Seikhlasnya buat beli kuota.” (19 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk kata berafiksasi bahasa Indonesia, yaitu kata **gendongan** karena terdiri atas kata asal **gendong** dan sunfiks /-an/. Dalam KBBI VI Daring (2016) kata **gendongan** memiliki arti barang yang digendong dan kain atau alat yang digunakan untuk menggondong. Sementara itu,

dalam MLI jargon **gendongan** memiliki arti ‘orang-orang yang menjadi beban dalam tim atau yang dinilai kurang jago dalam bermain ML’, sedangkan jargon **gendong** dalam MLI memiliki arti ‘orang yang dinilai jago dalam bermain permainan ML sehingga dia dapat membantu teman timnya agar dapat memenangkan permainan ML’ tutur informan bernama Riri (22). Dalam artikel, Riyan (2020) mengatakan **gendong** adalah pemain ML yang kurang memiliki kemampuan dalam bermain ML dan sering menjadi beban tim, **gendong** juga memiliki arti membantu teman tim yang kesulitan dalam sebuah permainan ML. Dengan demikian, **gendongan** dapat dimanfaatkan oleh para pemain ML yang memiliki kemampuan mumpuni sehingga dapat memenangkan pertandingan orang-orang yang digendong atau yang menggunakan jasanya untuk mendapatkan keuntungan bagi si penggendong.

#### **Data 20**

##### Konteks

Penutur meminta saran kepada anggota MLI *hero* apa yang sebaiknya digunakan untuk *solo rank* karena penutur merasa bosan selalu *nge-feed*.

##### Tuturan:

Aralia: “Saran hero yang enak buat solo rank dong bosen **ngefeed** mulu.” (27 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan kata berafiksasi, yaitu kata **ngefeed**. Kata **ngefeed** terdiri atas kata asal *feed* dan prefiks /ng-/ sehingga menjadi kata kerja. Kata *feed* berasal dari bahasa Inggris artinya memberikan makanan (Merriam Webster, t.t.). Menurut informan bernama Riri (22), dalam MLI, jargon *feed* memiliki arti ‘tingginya intensitas kematian pada permainan ML yang mengakibatkan musuh mendapatkan keuntungan lebih berupa *gold* dan *exp*’ sehingga **nge-feed** merupakan ‘pemain ML yang mengalami kematian terus-menerus atau dapat diartikan memberi makan musuh dengan kealahannya’. Selanjutnya, menurut Ferry (2020) *feed* atau *feeding* merupakan suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja agar karakter yang digunakan dapat dibunuh oleh lawan dan alasan pemain ML yang sengaja melakukan **feed** pada umumnya adalah ia merasa kesal karena tidak

mendapatkan karakter yang ia inginkan sehingga ia sengaja membuat timnya kalah dalam permainan ML. Oleh karena itu, pemain ML yang mengalami *feed* atau mati terus menerus maka akan menimbulkan peluang kekalahan lebih tinggi sehingga pemain ML cenderung merasa bosan dengan permainan dan dapat mengganti *hero* atau karakter ML yang lebih layak agar bisa menyesuaikan pola permainan. Tutaran di atas, menyebutkan istilah *solo rank* artinya adalah bermain sendiri dalam mode *ranked* (salah satu jenis permainan ML). Hal ini dapat disimpulkan, penutur merasa bosan dengan permainannya sebelumnya karena mengalami kekalahan terus menerus sehingga ia meminta saran karakter apa yang seharusnya ia gunakan untuk bermain sendiri dalam mode *ranked*.

#### **Data 21**

Konteks:

Penutur merasa sedih karena mendapat teman timnya yang melakukan *troll* sehingga ia mengajak orang-orang dalam grup MLI untuk bermain ML bersamanya (mabar).

Tutaran:

Rivo Fernando: “Sedih bang, dah main serius malah **ditroll** mmr. Info mabar bang.”(05 Agustus 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk afiksasi, yaitu kata **di-troll** yang terdiri atas kata asal bahasa Inggris *troll* dan prefiks bahasa Indonesia /di-/. Menurut kamus Bahasa Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:604), kata *troll* memiliki arti kumparan tali pancing. Menurut informan bernama Riri (22), dalam MLI, jargon *troll* memiliki arti ‘bermain secara asal-asalan atau tidak serius’.Sehubungan dengan itu, apabila jargon *troll* ditambahkan prefiks /di-/ maka akan menjadi bentuk pasif sehingga memiliki arti ‘mendapat teman tim yang sengaja bermain asal-asalan dengan tujuan untuk membuat korban merasa kesal’ ujar informan bernama Riri (22). Sementara itu, jargon **nge-troll** dalam MLI memiliki arti kegiatan saling mengejek antarpemain yang bertujuan untuk menjatuhkan mental dan mengganggu konsentrasi lawan (kumparan.com, 2022f). Pemain ML yang melakukan

*troll* akan merugikan pemain lain dalam timnya. Hal ini disebabkan dalam permainan ML apabila suatu tim mengalami kekalahan secara terus-menerus akan menyebabkan turun peringkat pada pemain ML tersebut dan menurunnya MMR ( Match Making Rate) atau poin kemenangan.

**Data 22**

Konteks:

Penutur menyampaikan cara untuk menaklukkan *hero* bernama Beatrix, yaitu dengan cara membuat *hardlane*.

Tuturan:

Onic Kyy: “counter betrik? Hardlane in aja guys jngn kasih nafas dia buat **farming** btw cari pt an glory.” (24 Agustus 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk afiksasi bahasa Inggris, yaitu kata **farming** yang terdiri atas kata asal **farm** dan sufiks /-ing/. Menurut Kamus Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:233), kata **farming** memiliki arti pertanian atau masyarakat petani. Sementara itu, dalam MLI jargon **farming** memiliki arti ‘aktivitas yang dilakukan oleh pemain ML berupa membunuh *minion*, monster, dan *hero* lawan dengan tujuan agar pemain ML tersebut dapat menaikkan peringkat *hero* atau karakter ML-nya dan dapat membeli perlengkapan yang lebih kuat’ tutur informan bernama Farhan (23). Dalam artikel, Pangemanan (2023) menjelaskan **farming** merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum mengepung lawan, yaitu dengan mencari sumber daya terutama *gold* (uang dalam permainan ML) dari hutan untuk membunuh monster, minion, dan kelomang atau dengan membunuh lawan. Oleh karena itu, dari data di atas dapat disimpulkan aktivitas **farming** dapat dihambat agar tim lawan tidak memperoleh kemenangan dengan cara membuat *hard lane*. Penjelasan istilah *hardlane* dapat dilihat pada data 48, istilah pt dapat dilihat pada data 29, dan istilah *glory* dapat dilihat pada data 3.

### C. Jargon Kata dengan Abreviasi

Abreviasi atau yang bisa disebut dengan pemendekan ini merupakan salah satu proses morfologis, yaitu proses leksem atau gabungan leksem menjadi suatu kata

kompleks atau akronim, atau singkatan dengan berbagai proses abreviasi. Jenis-jenis abreviasi, yaitu pemenggalan, kontraksi, akronimi, dan penyingkatan. Peneliti menemukan jargon dalam MLI dengan bentuk abreviasi total sebanyak 18 data yang terdiri atas 4 data jargon dengan bentuk akronimi, 4 data jargon dengan bentuk pemenggalan, dan 10 data data jargon dengan bentuk penyingkatan.

### **Data 23**

Konteks:

Penutur memiliki ponsel gengam yang tidak mumpuni (kentang) untuk bermain ML sehingga ia ingin menjual akun ML-nya kepada anggota MLI.

Tuturan:

Riko Riko Riko: “Maharin dong **pensi** karna hp kentang.” (14 Juli 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi pemenggalan bahasa Indonesia yang diambil dua suku kata **pen-si** dari kata **pensiun**. Kata **pensi** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki dua arti, yaitu lokan kecil yang hidup di danau-danau dan dagingnya dapat dimakan dan pentas seni. Selanjutnya, menurut KBBI VI Daring (2016), kata **pensiun** memiliki arti, yaitu tidak bekerja lagi karena masa tugasnya sudah usai dan uang tunjangan yang diterima oleh karyawan tiap bulannya setelah ia berhenti bekerja. Sementara itu, dalam MLI jargon **pensi** memiliki arti ‘pemain ML yang sengaja untuk tidak menggunakan akun ML-nya baik untuk sementara waktu atau selamanya dengan alasan tertentu’ tutur informan bernama Alessandro (23). Dalam artikel, **pensi** merupakan berhenti total dalam memainkan permainan ML dengan alasan pribadi seperti merasa bosan, akun ML-nya sudah dijual, dan lain sebagainya (Nugraha, 2023). Oleh karena itu, orang yang sudah **pensi** atau **pensiun** dalam bermain ML dapat menjual akunnya dan siapapun dapat membelinya.

### **Data 24**

Konteks:

Penutur menanyakan anggota grup yang bersedia menjual tiket m4 padanya.

Tuturan:

Bailu Cwaan: “**Wtb** ada yg jual tiket m4?” (24 Desember 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **WTB** yang merupakan hasil proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf yang dieja huruf demi huruf. **WTB** terdiri atas kata *want* ‘ingin’ *to* ‘untuk’ *dan buy* ‘membeli’ (Echols dan Shadily, 2003:635, 594, & 91). Apabila diartikan ke dalam bahasa Indonesia, istilah **WTB** atau *want to buy* adalah ‘ingin membeli’. Dalam MLI, jargon **WTB** atau *want to buy* memiliki arti ‘orang yang ingin membeli sesuatu’ ujar informan bernama Aufa (22). Sementara itu, Saputra (2023) mengatakan istilah **WTB** merupakan singkatan dari *want to buy* dan biasanya digunakan untuk seseorang yang ingin mencari atau membeli suatu barang seperti perlengkapan permainan yang langka. Tuturan di atas terdapat istilah M4, istilah tersebut merupakan nama salah satu kegiatan pertandingan ML yang dibuat oleh Moonton selaku pencipta permainan ML. Dengan demikian, istilah **WTB** atau *want to buy* pada umumnya digunakan oleh seseorang yang tidak memiliki kesempatan untuk membeli sesuatu yang dijual secara terbatas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tiket M4 susah didapatkan sehingga penutur ingin membelinya dari anggota MLI yang sudah mendapatkan tiket M4 tersebut dan bersedia menjualnya.

#### **Data 25**

Konteks:

Penutur menyarankan anggota grup yang sedang mengalami poke untuk bergadung dalam grup YG POKE POKE AJA untuk mengasah kemampuan mereka dalam bermain ML.

Tuturan:

Mezzy: “Lu **poke**? Mending join grup buat push” (grup bernama “YG POKE POKE AJA”). (19 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi akronimi bahasa Indonesia, yaitu kata **poke**. Kata **poke** terdiri atas gabungan kata **poin** dan **kecil** yang ditulis atau dilafalkan sebagai sebuah kata. Menurut KBBI VI (2016), kata **poin** memiliki arti titik, angka, dan nilai, sedangkan kata **kecil** memiliki arti kurang besar, muda, sedikit, sempit, dan tidak penting. Dengan demikian, dari konteks tuturan di atas,

jargon **poke** dalam MLI memiliki arti ‘pemain ML yang hanya mendapatkan poin rendah atau kecil dalam permainan ML’ ujar informan bernama Aufa (22). Selanjutnya, dalam artikel, Hardiansyah (2023) mengatakan istilah **poke** memiliki dua arti, yaitu (1) tindakan menyerang lawan sedikit demi sedikit menggunakan kekuatannya untuk mengurahi darah lawan secara perlahan, (2) bentuk akronim dari ‘poin kecil’ dalam ML. Oleh karena itu, apabila pemain ML masih mengalami **poke** atau **poin rendah** maka disarankan untuk *push* atau *push rank* (upaya untuk menaikkan peringkat dalam mode permainan *ranked*). Upaya tersebut dapat dilakukan dengan masuk ke dalam grup yang mewadahi mereka untuk bisa bermain permainan ML bersama dengan tujuan dapat mengasah permainannya agar memiliki permainan ML yang semakin baik dan peringkat yang tinggi. Hal ini dapat disimpulkan, grup MLI dianggap penutur sebagai grup yang terlalu besar untuk mewadahi orang-orang yang masih **poke** sehingga ia membuat grup baru bernama “YANG POKE POKE AJA” untuk mewadahi orang-orang dalam grup MLI yang masih **poke**.

#### **Data 26**

Konteks:

Penutur mencari teman bermain dalam grup MLI untuk bermain ML dengan jenis permainan bernama *brawl* untuk menyelesaikan salah satu misi dari acara M5 Pass yang diadakan oleh ML.

Tuturan:

Yogu: “Infokan yg mau Mabar brawl **suren** langsung 5 menit biar cepet keluar m5pass” (27 November 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi pemenggalan bahasa Inggris, yaitu diambil dari dua suku kata **su-ren** dari kata **surrender**. Dalam Kamus Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:571), kata **surrender** memiliki arti menyerahkan atau melepaskan. Dalam MLI, **suren** memiliki arti ‘mundur dari permainan ML atau bisa dikatakan menyerah dalam permainan ML’ tutur informan bernama Aufa (22). Dalam artikel, **surrender** merupakan fitur dalam permainan ML yang dapat digunakan untuk menyerah dalam permainan setelah pemain tim melakukan pemungutan suara (Rien, 2021). Sementara itu, M5 Pass merupakan acara

dalam permainan ML. Acara tersebut memungkinkan pemain ML meraih hadiah-hadiah menarik dengan menyelesaikan misi-misinya untuk naik peringkat. Dari konteks tuturan di atas, **suren** dapat dilakukan untuk mempercepat terselesaikannya suatu jenis permainan yang ada pada ML agar dapat mengikuti misi selanjutnya. Namun, **suren** hanya dilakukan apabila sudah memasuki lima menit pertandingan dan sebaiknya **suren** dilakukan pada jenis permainan ML yang apabila suatu tim memilih **suren** tidak menyebabkan mereka turun peringkat, sehingga tidak merugikan tim tersebut. Sementara itu, permainan *brawl* adalah salah satu jenis permainan dalam ML yang tidak memengaruhi peringkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dalam permainan *brawl* tindakan **suren** dapat dilakukan untuk mempercepat penyelesaian misi dalam acara bernama M5 Pass dan tidak merugikan seluruh anggota tim.

#### **Data 27**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah WDP termasuk ke dalam misi pembelian acara Aspirant.

Tuturan:

Dalang Msih Pmula: “**WDP** ke itung misi top up aspirant ga?” (27 November 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **WDP** yang merupakan hasil proses pemendekan berupa huruf atau gabungan huruf kemudian dieja huruf demi huruf. Kata **WDP** terdiri atas tiga gabungan kata bahasa Inggris, yaitu *weekly*, *diamond*, dan *pass* yang apabila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia, istilah *Weekly Diamond Pass* ‘tiket berlian mingguan’ (Echols dan Shadily, 2003). Dalam MLI, istilah **WDP** memiliki arti ‘fitur baru yang ada dalam ML untuk mencawarkan pemain ML berlangganan *diamond* per minggu’ ujar informan bernama Aufa (22). Penawaran tersebut berupa 140 *diamond* dan bonus sejumlah 80 *diamond* selama satu minggu atau per harinya pemain ML dapat menggunakan 20 *diamond*. Sementara itu, Aspirant merupakan acara yang terdapat dalam ML berupa penjualan *skin* yang bertema *anime* dan untuk mendapatkannya

harus melakukan pembelian dengan *diamond* dan menyelesaikan beberapa misi, sedangkan **WDP** merupakan salah satu cara untuk mendapatkan *diamond* dalam permainan ML. Di dalam acara Aspirant, terdapat misi untuk mendapatkan beberapa atribut yang dapat diundi dengan melakukan berlangganan **WDP**. Selain itu, dalam artikel, Yaya (2023) menyampaikan pemain ML akan mendapatkan *diamond* selama satu minggu apabila berlangganan fitur **WDP** yang berfungsi sebagai alat tukar untuk mendapatkan perlengkapan dalam permainan ML. Oleh karena itu, **WDP** termasuk ke dalam salah satu misi untuk mendapatkan satu tiket undian acara dalam ML bernama Aspirant.

#### **Data 28**

Konteks:

Saat bermain ML penutur terpaksa melakukan AFK karena ada tamu di rumahnya dan setelah ia membuka permainan ML-nya lagi tanpa disengaja ia mendapat *maniac*.

Tuturan:

Arif: “Tadi **afk** gara-gara ada tamu trus pas buka lagi tau-tau dapet maniac wkwkw.” (08 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **AFK** yang merupakan hasil proses pemendakan berupa huruf atau gabungan huruf yang dieja huruf demi huruf. Kepanjangan dari kata **AFK** adalah *away* 'jauh', *from* 'dari', dan *keyboard* 'papan tuts' atau 'mata piano' dan 'papan tombol jari' (Echols dan Shadily, 2003). Oleh karena itu, kata **AFK** bermakna menjauhi papan ketik. Istilah **AFK** sudah digunakan puluhan tahun lalu dalam perbincangan suatu forum yang menjadi wadah komunikasi dengan teman *online* pada tahun 90-an, sedangkan istilah AFK tersebut digunakan untuk memberitahu pengguna lain bahwa seseorang sedang pergi meninggalkan komputer atau forum perbincangan dalam waktu yang singkat. Sementara itu, setelah berkembangnya zaman istilah **AFK** digunakan ketika orang yang sedang bermain permainan tidak merespon atau sedang *offline* dan

membuat teman tim kekurangan anggota dan kesulitan dalam melanjutkan permainan (kumparan.com, 2023).

Istilah **AFK** tersebut juga digunakan oleh pemain ML. Dalam MLI, **AFK** memiliki arti ‘pemain ML yang meninggalkan permainan saat permainan ML sudah dimulai’ ujar informan bernama Aufa (22). Hukuman yang diberikan pada pemain ML ketika melakukan **AFK** adalah kredit skor dari akun pemain akan menurun dan jika kredit skor semakin rendah, hukuman yang akan diterima oleh pemain akan semakin berat. Salah satu hukumannya adalah ia tidak dapat memainkan permainan ML selama satu hari apabila pemain ML tersebut melakukan **AFK** sebanyak dua kali. Namun, apabila pemain ML melakukan **AFK**, pemain akan terdeteksi secara otomatis oleh ML dan digantikan oleh AI (*Artificial Intelligence*) sehingga ia seolah-olah tetap seperti sedang bermain ML walaupun akan mengurangi kredit skor karena bukan dia yang bermain ML. Seperti tuturan di atas, penutur melakukan **AFK** akan tetapi ia mendapatkan *maniac* karena AI yang sedang menggantikannya. Dalam permainan ML *maniac* berarti membunuh empat musuh dalam waktu yang berdekatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan apabila pemain ML melakukan **AFK** maka akan selalu digantikan oleh AI. Namun, sama halnya dengan manusia, AI tidak selalu baik dalam menggantikan permainan, ada kalanya AI juga memperburuk permainan. Sementara itu, baik tidaknya permainan AI tetap akan mengurangi kredit skor pemain ML, sedangkan apabila pemain ML memiliki kredit skor di bawah 90 maka ia tidak dapat bermain salah satu jenis permainan dalam ML, yaitu bernama *ranked* yang dapat digunakan untuk menaikkan peringkatnya.

### **Data 29**

Konteks:

Penutur biasanya bermain ML dengan cara PT, sedangkan saat ia bermain ML dengan salah satu sahabatnya ia justru dipertemukan dengan teman setim yang imo dengan poin bintang sebanyak 500 sehingga ia bertanya pada anggota grup tentang peristiwa tersebut.

Tuturan:

Nur Hakim: “bg mau nanya bg, biasanya gua main **PT** sii, ini sahabat gua ngajakin rank bareng, tapi kok ketemunya imo imo yaa, mana 500 lgii” ( 03 Desember 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **PT** yang merupakan hasil proses pemendakan yang berupa huruf atau gabungan huruf yang dieja huruf demi huruf. Istilah **PT** merupakan kepanjangan dari *party*. Menurut Kamus Bahasa Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:419), kata *party* memiliki arti, yaitu partai, pesta, dan kelompok. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata **PT** memiliki arti perseroan terbatas atau perguruan tinggi. Sementara itu, dalam MLI jargon **PT** memiliki arti ‘orang-orang yang bermain permainan ML bersama dengan beranggota lima orang yang dikenalnya’ ujar informan bernama Afa (22). Istilah *party* memiliki banyak penyebutan, sedangkan ML tidak membatasi orang-orang dalam menciptakan istilah tersebut. Oleh karena itu, istilah *party* atau bermain bersama dengan lima orang dalam permainan ML dapat disebut juga dengan **PT**. Apabila dilihat dari tuturan di atas, penutur menyebutkan istilah imo-imo, dalam MLI imo-imo merujuk pada level tertinggi dalam permainan ML atau Mythic Imortal, sedangkan 500 merupakan poin bintang pada peringkat tersebut dan dikategorikan poin yang tinggi. Dari tuturan di atas, dapat disimpulkan **PT** atau *party* dapat bermain dengan pemain ML di peringkat yang sama atau dengan satu peringkat di atas dan di bawahnya.

### **Data 30**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah poin yang bergambar kerang dapat dikumpulkan untuk fase kedua.

Tuturan:

Fadil Adinata: “**WTA**, Kerang (poin) ini bisa ditabung buat phase 2 kah?” (18 Desember 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **WTA** yang merupakan kepanjangan dari **want to ask** yang

mengalami proses pemendekan dan kemudian dieja huruf demi huruf. **Want to ask** merupakan bahasa Inggris dan apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi ‘ingin bertanya’ (Echols dan Shadily, 2003). Peneliti menemukan beberapa penggunaan istilah **WTA**, salah satunya seperti yang ada dalam KBBI VI Daring (2016), istilah **WTA** merupakan nama dari komunitas olahraga tennis yaitu Women's Tennis Association. Komunitas tersebut sudah berdiri sejak Juni 1973 oleh petenis legendaris bernama Billie Jean King (Antarnews.com, 2020). Namun, jargon **WTA** dalam MLI memiliki arti ‘seseorang yang ingin menanyakan sesuatu dan jargon **WTA** digunakan untuk mempertegas kalimat tanya agar pembaca tidak salah mengartikan’ tutur informan bernama Afa (22). Dalam tuturan di atas menyebutkan kata ‘kerang’ yang merupakan poin untuk pembelian tiket acara dalam permainan ML. Suatu acara dalam permainan ML pada umumnya dibuat dua fase sehingga kerang tersebut dapat digunakan sampai acara ML tersebut selesai. Oleh karena itu, kerang tersebut dapat ditabung untuk fase kedua apabila acara yang penutur ikuti memang terdapat dua fase.

### **Data 31**

Konteks:

Penutur memberitahukan saat ini kemampuan *hero* ML bernama Freya tidak mengalami CD apabila ada *stack*-nya, alhasil apabila saat digunakan bermain dapat menyerang dengan baik dan dapat memberikan efek CC pada lawannya.

Tuturan:

Aether: “Cuma ngasih tau aja buat yg males baca, sekarang skill 2 Freya no **CD** asal ada stak nya, jadi pas war berguna banget sakit+bisa ngasih CC ke musuh.” (22 Maret 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **CD** yang merupakan kepanjangan dari *cool down* yang mengalami proses pemendekan dan kemudian dieja huruf demi huruf. Istilah *cool down* merupakan istilah komposisi dari bahasa Inggris ‘suatu tindakan atau kejadian yang memungkinkan aktivitas fisiologis kembali normal secara bertahap setelah olahraga berat dengan melakukan olahraga ringan’ (MerriamWebster, t.t.-a). Sementara itu, menurut informan bernama Afa (22), jargon **CD** atau *cool down* dalam MLI memiliki arti ‘jeda waktu sekitar beberapa detik sebelum karakter atau *hero* dalam

permainan ML mengeluarkan kemampuan untuk diaplikasikan secara berulang'. Dalam artikel, **CD** adalah waktu jeda sebelum menggunakan kekuatan atau perlengkapan dalam permainan ML sehingga harus menunggu beberapa saat sampai dapat digunakan kembali (Berliana, 2022). Penutur menyebutkan istilah '*stack*' yang merupakan penumpukkan *damage*, *skill*, atau efek yang ada pada *hero* sehingga apabila jumlah *stack*-nya semakin banyak maka kekuatannya dalam permainan semakin meningkat. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan terdapat *hero* Freya atau karakter dalam permainan ML yang tidak mengalami **CD** atau *cool down* apabila ia memiliki *stack* yang banyak. Lihat penjelasan CC pada data 32.

### **Data 32**

Konteks:

Penutur memberitahukan saat ini kemampuan *hero* ML bernama Freya tidak mengalami CD apabila ada *stack*-nya, alhasil apabila saat digunakan bermain dapat menyerang dengan baik dan dapat memberikan efek CC pada lawannya.

Tuturan:

Aether: "Cuma ngasih tau aja buat yg males baca, sekarang skill 2 Freya no CD asal ada stak nya, jadi pas war berguna banget sakit+bisa ngasih CC ke musuh." (22 Maret 2023).

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **CC** yang merupakan kepanjangan dari *crowd control* yang mengalami proses pemendekan dan kemudian penyebutannya dieja huruf demi huruf. Kata *crowd* memiliki arti orang banyak atau banyak penonton, sedangkan *control* memiliki arti kontrol (Echols dan Shadily, 2003). Sementara itu, dalam MLI **CC** memiliki arti 'kemampuan atau *skill* yang dimiliki oleh beberapa *hero* yang berfungsi untuk mengendalikan pergerakan lawan dalam permainan ML' ujar informan bernama Aufa (22). Selain itu, dalam artikel, Septiyani (2023) mengatakan CC dalam permainan ML adalah kekuatan yang dapat mengendalikan, mengurangi, membatasi, bahkan menghilangkan pergerakan lawan. Namun, kemampuan **CC** pada karakter atau *hero* dalam permainan ML berbeda-beda, sehingga efek dari **CC** yang diterima lawan berbeda-beda. Penutur menyebutkan istilah '*stack*' yang merupakan penumpukkan

*damage, skill*, atau efek yang ada pada *hero* sehingga apabila jumlah *stack*-nya semakin banyak maka kekuatannya dalam permainan semakin meningkat. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan karakter atau *hero* bernama Freya memiliki kemampuan memberikan efek **CC** pada lawan apabila ia memiliki *stack* yang tinggi.

### **Data 33**

Konteks:

Penutur menyampaikan kekesalannya karena ia merasa sia-sia saat melindungi temannya. Penutur juga memberitahukan kepada anggota grup MLI apabila tidak mahir dalam bermain ML lebih baik tidak berperan menjadi Marskman (MM).

Tuturan:

Benedictus Benedictus: “Plis lah yang main mm Kalo ga bisa main gosah main Nih liat gw **TB** sebanyak apapun ga guna.” (26 Desember 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Indonesia, yaitu kata **TB** karena **TB** merupakan kepanjangan dari **tahan badan** yang mengalami proses pemendekan dan dieja huruf demi huruf. Istilah **TB** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki dua arti, yaitu kepanjangan dari *titik* berkumpul dan kepanjangan dari tuberkulosis. Selain itu, istilah **TB** pada umumnya juga digunakan untuk kepanjangan tinggi badan. Dalam MLI, jargon **TB** memiliki arti ‘tugas dari anggota tim permainan ML yang berperan menjadi tank, yaitu menjadikan tubuhnya sebagai samsak pukulan dari lawan untuk melindungi teman timnya yang berada tepat di belakangnya’ tutur informan bernama Aufa (22). Dalam kumparan.com (2022g), **TB** adalah singkatan dari **tahan badan** yang merupakan kode perintah kepada tank atau karakter ML, ia memiliki nyawa atau pertahanan paling kuat sehingga ia menjadi perisai agar anggota tim dapat maju ke depan. Hal ini disebabkan karakter ML atau *hero* yang berperan menjadi tank memiliki *health point* (HP) atau jumlah darah yang lebih tinggi dari *hero-hero* lainnya sehingga ia bertugas untuk melindungi teman setim dari serangan lawan. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan pemain ML yang berperan menjadi MM atau Marksman harus memiliki kemampuan yang baik dalam bermain ML karena ia berkontribusi memberikan serangan terbesar ketika durasi

permainan melebihi 15 menit. Mengingat *hero* yang berperan menjadi MM memiliki HP yang cukup tipis dan cepat berkurang apabila terserang oleh lawan, ia harus berada di belakang tank agar dapat mengalahkan musuh sehingga peran tank dalam **TB** atau **tahan badan** tidak sia-sia.

#### **Data 34**

Konteks:

Penutur menyampaikan kekecewaannya, ia mengira akan mendapatkan permainan yang baik saat memilih bermain ML dengan cara *party*, namun ternyata justru sebaliknya.

Tuturan:

Alan Zo Garming: “Gua kira pada **gg** nyesek cuy partian kayak gini.” (26 Desember 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan bahasa Inggris, yaitu kata **GG** yang merupakan kepanjangan dari *good game* yang mengalami proses pemendekan dan dieja huruf demi huruf. Kata *good* memiliki arti kebaikan dan kebijakan, sedangkan kata *game* memiliki arti permainan Echols dan Shadil, 2003:275 & 263). Dalam MLI, **GG** memiliki arti ‘seruan yang digunakan oleh tim ML setelah permainan berakhir, apabila permainan dalam timnya benar-benar bagus’ ujar informan bernama Aufa (22). Selanjutnya, dalam kumparan.com (2022g), **GG** adalah singkatan dari *good game*, **GG** pada umumnya digunakan pada akhir permainan ML untuk menandakan permainan yang baru saja dimainkan menyenangkan atau bisa saja digunakan untuk memuji lawan yang memenangkan permainan. Namun, **GG** dalam MLI juga dapat menjadi ‘bentuk penghinaan atau satire untuk pemain ML atau tim lawan yang buruk dalam permainannya, tergantung bagaimana situasi dan konteks ujarannya’. Sementara itu, **parti** dengan penulisan yang benar *party* merupakan ‘bermain bersama lima teman yang saling mengenal’. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan permainan yang baik tidak ditunjang dari banyaknya teman yang diundang dalam tim, melainkan dari banyak faktor seperti baik tidaknya lawan, kekompakan tim, kemampuan perorangan, dan lain sebagainya.

### **Data 35**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah ada *scrim* bermain ML pada pukul 20.00.

Tuturan:

Holola Ruli: “Info **Scrim** Nanti Malam Jam 8.” (29 Oktober 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi pemenggalan bahasa Inggris, yaitu kata *scrim* yang diambil dari *scrim-ma-ge*. Menurut Kamus Bahasa Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:506), kata *scrimmage* memiliki arti latihan sepak bola. Sementara itu, menurut informan bernama Aufa (22), jargon *scrim* dalam MLI memiliki arti ‘pertandingan tidak resmi yang dibuat dengan mode *costom* dalam permainan ML agar dapat mengatur siapa saja yang menjadi tim dan siapa saja yang menjadi lawan untuk mengasah kemampuan bermain ML sebelum melakukan turnamen ML yang sebenarnya’. Dalam artikel, *scrim* merupakan kegiatan latihan tanding permainan ML yang dilakukan sebelum turnamen ML (Basrizal, 2023). *Scrim* biasanya digunakan untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan tim lawan sebelum turnamen ML apabila kegiatan *scrim* tersebut dilakukan bersama tim lawan, walaupun sebenarnya kegiatan *scrim* dapat dilakukan dengan siapa saja. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan kegiatan *scrim* boleh dilakukan bersama siapapun yang berkenan dan dapat dilakukan kapan saja atau menyesuaikan waktu dari orang-orang yang terlibat.

### **Data 36**

Konteks: Penutur menyampaikan *hero* ML yang digunakannya saat ini memiliki performa yang *imba*.

Tuturan:

Ryan: “hero bru sngt **imba** :v” (31 Agustus 2021)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi pemenggalan bahasa Inggris, yaitu kata **imba** yang berasal dari bahasa Inggris *im-ba-lan-ce* mengalami proses pemendekan dan mengekalkan salah satu bagian dari leksem. Kata

*Imbalance* memiliki arti ketidakseimbangan (Echols dan Shadily, 2003:311). Sementara itu, menurut informan bernama Riri (22), dalam MLI istilah **imba** atau *imbalance* memiliki arti ‘kekuatan dari karakter atau *hero* dalam ML yang memiliki kehebatan dalam menyerang lawan ataupun bertahan sehingga sulit untuk dieliminasi oleh lawan’. Selanjutnya, dalam kumparan.com (2022b), **imba** adalah ketimpangan atau ketidakseimbangan dari karakter ML seperti kekuatannya, senjata, atau aspek kompetitif dalam permainan ML, **imba** juga digunakan untuk pujian mengenai kehebatan baik untuk lawan atau diri sendiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan *hero-hero* dalam permainan ML selalu mengalami pembaharuan salah satunya adalah bertambahnya kekuatan dari karakter ML tersebut sehingga akan sangat membantu pemain ML untuk memperoleh kemenangan dalam bermain ML. Lihat data satu untuk penjelasan jargon *hero*.

**Data 37**

Konteks:

Penutur menyampaikan kekesalannya karena mengalami WLWL saat bermain ML.

Tuturan:

Derren Reyzi Renanda: “**WLWL** mulu tod” (03 Januari 2024)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi penyingkatan sekaligus pengulangan bahasa Inggris, yaitu kata **WLWL** yang merupakan kepanjangan dari *win lose win lose* yang mengalami proses pemendekan berupa gabungan huruf yang kemudian dieja huruf demi huruf. Menurut Echols dan Shadily (2003: 648 & 366), kata *win* memiliki arti kemenangan, sedangkan kata *lose* memiliki arti kehilangan atau kekalahan. Sementara itu, dalam MLI **WLWL** memiliki arti ‘suatu peristiwa permainan ML yang mengalami kemenangan dan kekalahan secara berturut-turut karena ML memiliki aturan tersendiri untuk mengatur seseorang dapat menang atau kalah dalam permainan dan peristiwa **WLWL** dapat membuat peringkat menjadi tidak berkembang sehingga pemain ML sebaiknya tidak melanjutkan permainan atau istirahat sebentar agar sistem permainan ML kembali normal’ ujar informan bernama Riri (22). Dalam permainan ML, apabila suatu permainan mengalami kemenangan dan

kekalahan secara berturut-turut maka pemain ML akan sulit untuk naik peringkat. Hal ini disebabkan permainan ML memiliki sistem yaitu jumlah kekalahan dikurangi dari jumlah kemenangan, sedangkan dalam permainan ML untuk dapat naik peringkat rata-rata harus memperoleh kemenangan sebanyak lima kali secara berturut-turut. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan jika pemain ML mengalami **WLWL** maka ia akan sulit untuk naik peringkat.

### **Data 38**

Konteks:

Penutur menawarkan akun ML-nya kepada anggota grup yang berkenan untuk membelinya dengan harga 150 ribu.

Tuturan:

El Rey: “**Monsep Allkos 150k**” (09 Januari 2024)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi, yaitu kata **monsep** dan **allkos**. Hal ini karena kata **monsep** merupakan kata yang terdiri atas dua gabungan kata yaitu **Moonton** dan **sepaket** yang mengalami proses akronimi, yakni penggabungan suku kata dan ditulis atau dilafalkan sebagai sebuah kata. **Moonton** merupakan nama dari perusahaan yang membuat permainan ML dan **Moonton** juga dijadikan istilah untuk akun yang menautkan pada permainan ML tersebut. Sementara itu, kata **sepaket** tidak ada dalam KBBI, sedangkan imbuhan /se-/ dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki arti satu dan kata **paket** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki beberapa arti salah satunya barang yang dibungkus menjadi satu kemudian dikirim atau dijual secara keseluruhan sehingga jika digabungkan sehingga arti kata **sepaket** adalah satu paket barang yang dijual kemudian dikirim pada pembeli. Dalam MLI, kata **monsep** memiliki arti ‘suatu akun ML yang dijual oleh penggunanya dan akun ML tersebut sudah tertaut dengan akun **Moonton**-nya’ tutur informan bernama Riri (22). Dalam kumparan.com (2022e), **monsep** merujuk pada kondisi suatu akun ML yang yang dijual dengan kondisi penjual menyertakan *email* beserta kata sandi akun Moonton-nya, monsep ini pada umumnya dijual dengan harga yang terjangkau karena akun yang sepaket dengan Moonton lebih rawan mengalami peretasan. Akun

ML memiliki beberapa cara untuk masuk atau *log in* melalui aplikasi lain, salah satunya menggunakan akun bernama **Moonton**. Selain itu, akun **Moonton** merupakan akun yang dapat mengganti semua akun lain untuk akses masuk ke dalam akun ML sehingga akan lebih aman apabila akun **Moonton** adalah akun milik pembeli atau tidak tertaut dengan akun **Moonton** milik penjual agar penjual tidak dapat mengubah akun-akun lain yang sudah dijualnya atau singkatnya tidak dapat diretas oleh penjual.

Sementara itu, kata **allkos** juga termasuk jargon dengan bentuk abreviasi karena kata **allkos** terdiri atas dua gabungan kata yaitu kata **all** dan kata **kosong** yang kemudian mengalami proses akronimi dan dilafalkan sebagai sebuah kata atau tidak dieja huruf demi huruf. Menurut Kamus Bahasa Inggris Indonesia oleh Echols dan Shadily (2003:22), kata **all** memiliki arti segala, sedangkan dalam KBBI VI Daring (2016) kata **kosong** memiliki beberapa arti salah satunya tidak berisi. Menurut informan bernama Riri (22), dalam MLI, kata **allkos** memiliki arti ‘akun yang kosong atau tidak tertaut oleh akun manapun’. Menurut Shela (2024), **monsep allkos** merupakan keadaan akun yang dijual dan hanya terikat dengan akun Moonton serta tidak memiliki keterhubungan dengan media sosial lainnya. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan **monsep allkos** adalah ‘akun ML yang hanya tertaut oleh akun **Moonton** saja dan tidak tertaut oleh akun-akun lain yang dapat digunakan untuk akses masuk ke dalam akun ML’ sehingga harga jualnya cenderung lebih murah karena dinilai kurang aman, yakni hanya 150 ribu.

### **Data 39**

Konteks:

Penutur membutuhkan akun ML yang harganya sekitar 200 ribu dengan syarat harus **monkos** dan menggunakan bendera Indonesia.

Tuturan:

Captenn Avanger: “Need ML dana 200 Wajib **Monkos**, flag usahain indo.” (29 Agustus 2021)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk abreviasi, yaitu kata **monkos**. Hal ini karena karena kata **monkos** terdiri atas kata **Moonton** dan **kosong**

yang mengalami proses akronimi, yakni penggabungan suku kata dan ditulis atau dilafalkan sebagai sebuah kata. **Moonton** merupakan nama dari perusahaan yang menciptakan permainan ML. Selain itu, **Moonton** juga digunakan sebagai istilah untuk akun yang menautkan pada permainan ML tersebut. Selanjutnya, kata **kosong** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki beberapa arti salah satunya tidak berisi. Dalam MLI, kata **monkos** memiliki arti ‘pada akun ML yang tidak tertaut dengan akun **Moonton**, tetapi masih tertaut dengan akun-akun lain’ ucap informan bernama Riri (2022). Selanjutnya, dalam kumparan.com (2022d), **monkos** adalah akun yang tidak atau belum terkait dengan akun Moonton sehingga membuat akun tersebut lebih mahal karena keamanannya lebih terjamin daripada akun monsep. Sementara itu, akun **monkos** lebih diminati oleh pembeli karena akun **monkos** dinilai lebih aman. Hal ini disebabkan akun ML yang sudah tertaut akun **Moonton** milik penjual maka akan rawan untuk diretas. Oleh karena itu, dari tuturan di atas dapat disimpulkan akun **monkos** cukup mahal, yakni sekitar 200 ribu.

#### D. Jargon Kata dengan Komposisi

Komposisi merupakan proses penggabungan dua atau lebih morfem atau kata dasar dan dari proses penggabungan tersebut membentuk kata yang memiliki makna baru. Proses komposisi ini sama halnya dengan kata majemuk pada sintaksis. Peneliti menemukan jargon dalam grup MLI dengan bentuk komposisi sebanyak tiga data.

##### **Data 40**

Konteks:

Penutur menyampaikan kekesalannya karena merasa terbebani dalam timnya saat bermain di *rank* Epic.

Tuturan:

Mo Fadli:”**Berat punggung** main di epic.” (11 Oktober 2022)

Data di atas merupakan bentuk jargon dengan bentuk komposisi, yaitu **berat punggung**. Hal ini disebabkan istilah **berat punggung** terdiri atas dua leksem yang menjadi satu sehingga memiliki arti baru. Leksem **berat** dalam KBBI VI Daring (2016)

memiliki beberapa arti di antaranya, yaitu besarnya tekanan suatu benda apabila diangkat, ditimbang, dan lain sebagainya. Sementara itu, leksem **punggung** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki arti bagian belakang tubuh, sesuatu yang menyerupai punggung, dan bagian belakang atau atas kaki atau tangan. Dalam MLI, istilah **berat punggung** memiliki arti ‘seseorang yang memiliki performa paling baik di antara teman timnya, sehingga dia memiliki beban yang lebih berat untuk memenangkan permainan ML’ tutur informan bernama Riri (22). Dengan demikian, dalam permainan ML tingkatan Epic atau peribngkat kelima merupakan tingkatan yang dianggap sukar untuk dilewati apabila hanya ada satu anggota dalam tim yang dapat bermain ML dengan baik.

#### **Data 41**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah tidak menggunakan sawi dapat membuat serangannya dalam bermain ML meleset.

Tuturan:

Clara Leinaa Putry: “Afa iyah ga sawi auto **indomaret?**” (12 Juni 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon bentuk komposisi karena **indomaret** terdiri atas dua leksem atau kata yang menjadi satu sehingga memiliki arti baru. Kata **indomaret** merupakan gabungan dari kata **Indo** dan kata **Maret**. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata **Indo** memiliki arti peranakan Eropa dengan Indonesia. Selanjutnya, kata **Maret** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki arti bulan ketiga tarikh Masehi. Selain itu, istilah **indomaret** juga digunakan sebagai nama minimarket yang memiliki ciri khas warna merah, biru, dan kuning. Sementara itu, dalam MLI kata **indomaret** memiliki arti ‘serangan yang meleset dalam permainan ML’ ujar informan bernama Riri (2024). Sebenarnya, dalam MLI, istilah **indomaret** adalah frasa dari istilah **retri indomaret** yang merupakan istilah untuk pemain yang tidak dapat menggunakan kemampuan tambahan bernama *Retribution* dengan baik, sedangkan *Retribution* memiliki warna yang menyerupai seragam dari kasir minimarket bernama

Indomaret (Firmansyah, 2024). Hal ini dapat disimpulkan, apabila pemain ML tidak menggunakan sawi sebelum memulai permainan, maka serangannya nanti akan meleset dan merugikan pemain.

#### **Data 42**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah acara penjualan pakaian karakter bernama StarLight ada di bulan Januari.

Tuturan:

Yan: “info januari nnti skin **starlight** apa yg keluar.” (13 November 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk komposisi, yaitu *starlight*. Hal ini disebabkan istilah *starlight* dengan penulisan yang benar **StarLight** terdiri atas dua gabungan leksem atau kata *star* dan *light* yang kemudian memiliki makna baru. Istilah StarLight merupakan istilah dari bahasa Inggris, yaitu *the light given by the stars* ‘cahaya dari bintang’ (MerriamWebster, t.t.). Sementara itu, dalam MLI istilah **StarLight** memiliki arti ‘salah satu nama dari *skin* atau pakaian yang digunakan pada karakter ML’ ujar informan bernama Riri (22). Selain itu, *starlight* merupakan member dalam permainan ML yang membayar tiap bulan untuk pemain ML agar dapat menikmati beberapa keuntungan, seperti *skin* eksklusif, peluang untuk meraih 50 lebih hadiah, kenaikan level, dan hak istimewa sebagai member **StarLight** (Sandi, 2023). *Skin* berjenis **StarLight** merupakan pakaian yang hanya bisa diakses oleh pengguna yang berlangganan member **StarLight**. Para pengguna yang memiliki member **StarLight** akan mendapatkan pakaian yang berbeda-beda tiap bulannya. Hal tersebut mengikuti bagaimana ketentuan ML sehingga pada data di atas penutur menanyakan tentang *skin* StarLight apa yang akan disediakan pada bulan Januari karena berkaitan dengan ketentuan ML tersebut.

#### **Data 43**

Konteks:

Penutur meminta saran atau rekomendasi pakaian karakter mana yang harus dipilih di kategori menengah.

Tuturan:

. (titik): “Saran ambil **skin epic** yg mana?” (20 Juni 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk komposisi, yaitu **skin epic**. Hal ini disebabkan istilah **skin epic** terdiri atas dua gabungan kata **skin** dan **epic** yang memiliki makna baru. Menurut Echols dan Shadily (2003:530 & 216), kata memiliki arti **skin** kulit, sedangkan kata **epic** memiliki arti syair kepahlawanan. Dalam MLI, istilah **skin epic** memiliki arti ‘pakaian kategori menengah yang dapat dibeli oleh pemain ML mulai dengan 899 *diamond* yang jika dirupiahkan sekitar 250 ribu’ tutur informan bernama Farhan (23). Selanjutnya, menurut Imtiaz (2024), **skin epic** merupakan **skin** yang tergolong ke dalam kelas menengah dan memiliki tampilan yang keren. Oleh karena itu, mengingat harga **skin epic** yang cukup mahal, penutur meminta saran kepada anggota grup MLI untuk menanyakan **skin epic** seperti apa yang sebaiknya ia ambil.

#### **Data 44**

Konteks:

Penutur meminta bantuan berupa tata cara untuk mendapatkan *script kin*.

Tuturan:

Ubayy: “Tutor **script skin** dong.” (25 Agustus 2021)

Data di atas menunjukkan adanya jargon berwujud komposisi karena **script skin** terdiri atas dua gabungan kata **script** dan **skin** yang memiliki makna baru. Dalam Kamus Inggris oleh Echols dan Shadily (2003: 506 & 530), kata **script** memiliki arti naskah atau tulisan, sedangkan kata **skin** memiliki arti kulit. Sementara itu, dalam MLI **script skin** memiliki arti ‘tampilan baju karakter yang diciptakan oleh pihak ketiga secara ilegal’ ujar informan bernama Farhan (23). Selanjutnya, menurut Rien (2021), istilah **script skin** adalah berkas yang dibuat oleh pihak ketiga yang bertujuan untuk mengubah tampilan visual dari karakter ML yang diinginkan. Fungsi dari penggunaan **script skin** hanya untuk kesenangan pemain karena tampilan atau baju yang digunakan hanya bisa terlihat oleh pemain yang menggunakannya dan tidak dapat dilihat oleh

orang lain sehingga *script skin* digunakan sebagai alternatif orang-orang yang tidak memiliki kemampuan untuk membeli *skin* yang asli. Oleh karena itu, tidak semua orang dapat menggunakan *script skin*, kecuali orang tersebut memiliki keahlian di bidang IT (Information Technology). Dengan demikian, penutur menanyakan bagaimana cara untuk menggunakan *script skin* kepada anggota grup MLI.

#### **Data 45**

Konteks:

Penutur meminta bantuan kepada anggota MLI untuk bermain bersama timnya untuk menaikkan levelnya.

Tuturan:

Msyarifhariyadi Syarif: “Bantu **push rank** donk butuh 3 bintang lagi biar bisa cepet naik ke legend.” (02 September 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk komposisi, yaitu *push rank*. Hal ini disebabkan istilah *push rank* terdiri atas dua gabungan kata *push* dan *rank* yang tidak melampaui batas dari fungsi unsur klausa. Dalam Kamus Bahasa Inggris oleh Echols dan Shadily (2003:457 & 465) kata *push* memiliki beberapa arti yaitu dorongan, desakan, serangan, dan senggolan, sedangkan *rank* memiliki arti pangkat atau barisan. Sementara itu, *push rank* dalam MLI memiliki arti ‘salah satu mode pada permainan ML yang berfungsi untuk meningkatkan peringkat akun ML pengguna’ ujar informan bernama Farhan (23). Sehubungan dengan itu, Hidayanto (2023) juga menjelaskan bahwa *push rank* merupakan kegiatan menaikkan peringkat di ML dengan jenis permainan bernama Ranked. Hal ini dapat disimpulkan penutur membutuhkan bantuan dari anggota grup MLI agar dia lebih cepat dalam meningkatkan peringkatnya, dengan cara bermain bersama yaitu pada mode permainan ML bernama Ranked.

#### **Data 46**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah preman klasik’ sering muncul di awal musim.

Tuturan:

Bernard Hugo Winata: “Serius nanya awal season emang sering kali yah nabrak ‘**PREMAN KLASIK**’??? Padahal cuman buat nyelesain quest doang jir...” (24 Desember 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk komposisi, yaitu **preman klasik**. Hal ini disebabkan **preman klasik** terdiri atas dua gabungan kata dan memiliki makna baru. Dalam KBBI (2016), kata **preman** memiliki beberapa arti, yaitu partikelir, sipil, atau kepunyaan sendiri. Selain itu, kata preman dalam KBBI juga diartikan sebagai sebutan kepada orang yang memiliki perilaku jahat seperti mencuri, merampok, dan lain sebagainya. Sementara itu, kata **klasik** dalam KBBI (2016) memiliki beberapa arti, yaitu: (1) nilai yang diakui dan menjadi tolak ukur; (2) karya sastra yang bernilai tinggi dan bersifat langgeng; (3) musik yang sederhana dan serasi; (4) termasyhur karena bersejarah; (5) tradisional dan indah; (6) (cak) bunyian yang digunakan penutur. Berbeda dengan arti-arti dalam KBBI, istilah **preman klasik** dalam MLI memiliki arti ‘seseorang yang memiliki kemampuan sangat baik atau mahir bermain hanya pada salah satu permainan dalam ML bernama klasik’ ujar informan bernama Farhan (23). Selanjutnya, Kisaragi (t.t.) menjelaskan **preman klasik** merupakan sebutan untuk pemain ML yang jago dalam bermain mode klasik, **preman klasik** pada umumnya merupakan pemain ML bertingkat Glory atau Mythic yang dengan sengaja menurunkan tingkatnya untuk memudahkan mereka dalam meraih kemenangan agar memengaruhi rasio kemenangan pemain ML tersebut. Permainan klasik merupakan salah satu jenis permainan dalam ML yang tidak membuat pemain mengalami turun peringkat atau naik peringkat. Pada umumnya permainan klasik juga digunakan untuk berlatih dan mencoba *hero* atau karakter baru agar dapat dimainkan pada mode permainan bernama Ranked yang membuat pemain ML naik peringkat apabila memperoleh kemenangan atau menurunkan peringkat apabila mengalami kekalahan. Oleh karena itu, pada permainan klasik biasanya pemain ML tidak memainkannya dengan serius, namun karena terdapat **preman klasik** tersebut membuat pemain ML yang bertemu dengannya menjadi bersikap kompetitif dan bermain klasik dengans serius.

#### **Data 47**

Konteks:

Penutur menanyakan apakah akan ada acara penjualan skin star untuk *hero* bernama Ling.

Tuturan:

Dapot Sipahutar: “mau nanya bg ini bakal ada **star ling** ga bg?” (07 Januari 2024)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk komposisi, yaitu *star ling*. Hal ini karena *star ling* terdiri atas dua gabungan kata dan memiliki makna baru. Kata *star* sebenarnya berasal dari istilah **StarLight** ‘cahaya dari bintang’ (Merriam Webster, t.t.). Penyebutan **StarLight** kemudian disingkat menjadi *star* ‘bintang’ Echols dan Shadily (2003:552). Sementara itu, **ling** dalam KBBI VI Daring (2016) memiliki arti ukuran isi sama dengan setengah cupak. Selain itu, istilah *star ling* pada umumnya digunakan sebagai julukan orang-orang yang berjualan kopi keliling atau Starbuck keliling. Menurut informan bernama Farhan (23), dalam MLI, istilah **StarLight** memiliki arti ‘member bulanan dalam permainan ML yang digunakan untuk mendapatkan *skin* atau pakaian bertema **StarLight** dan beberapa perlengkapan lainnya yang bisa didapatkan jika menjalankan misi atau menjadi member **StarLight** saja’. Selanjutnya, istilah **Ling** dalam MLI memiliki arti ‘nama dari salah satu karakter dalam ML’ ujar informan bernama Farhan (23). Oleh karena itu, istilah **star ling** dalam MLI memiliki arti ‘*skin* yang bertema **StarLight** dan digunakan oleh *hero* atau karakter ML bernama **Ling**’. Dari tuturan di atas dapat disimpulkan *skin* bertema **StarLight** untuk *hero* bernama **Ling** tidak selalu ada tiap bulannya, sehingga penutur menanyakan apakah karakter tersebut akan mendapatkan *skin* **StarLight**.

#### **Data 48**

Konteks:

Penutur menyampaikan cara untuk menaklukkan *hero* bernama Beatrix dengan cara membuat

Tuturan:

Onic Kyy: “counter betrik? Hardlane in aja guys jngn kasih nafas dia buat farming btw cari pt an glory” (24 Agustus 2022)

Data di atas menunjukkan adanya jargon dengan bentuk komposisi karena istilah *hard lane* terdiri atas dua gabungan kata *hard* dan *lane* yang memiliki makna baru. Kata *hard* berarti keras atau sukar, sedangkan kata *lane* berarti jalan kecil dan jalur (Echols dan Shadily, 2003:289 & 348). Sementara itu, dalam MLI *hard lane* memiliki arti ‘jalur yang dibuat oleh pemain ML baik dengan mengepung atau dengan cara lainnya yang bertujuan membuat lawan pemain ML tersebut merasa takut dan berada di jalur yang sulit’ tutur informan bernama Farhan (23). Sementara itu, jalur tersebut membuat lawan tidak dapat membunuh kita sebagai musuhnya atau membunuh monster bernama Buff untuk mendapatkan *gold* sehingga membuat tim ML yang membuat *hard lane* akan lebih mudah dalam memenangkan permainan. Oleh karena itu, penutur menyampaikan untuk menaklukkan lawan yang menggunakan *hero* bernama Beatrix maka diperlukan membuat *hard lane*.

**Data 49**

Konteks:

Penutur memberitahukan bahwa dirinya salah membeli salah satu perlengkapan yang ada dalam permainan ML.

Tuturan:

Bernard Hugo Winata: “Catat guys alpha **beli buku**.” (28 September 2023)

Data di atas menunjukkan adanya jargon. Secara kebahasaan **beli buku** tergolong ke dalam klausa aktif transitif. Hal ini disebabkan klausa **beli buku** bersifat predikatif dan diikuti dengan objek, yaitu **beli** (P) dan **buku** (O). Namun, dalam konteks di atas **beli buku** tergolong dalam komposisi karena terdiri atas dua kata yang memiliki makna baru. Dalam KBBI VI Daring (2016), kata **beli** memiliki arti memperoleh atau memiliki sesuatu dengan membayar, sedangkan kata **buku** memiliki beberapa arti di antaranya yaitu: lembar kertas berjilid baik yang berisi tulisan atau kosong dan tempat pertemuan dua ruas (jari, buluh, tebu). Sementara itu, dalam MLI **beli buku** memiliki arti ‘pembelian perlengkapan karakter ML jenis Mage bernama

Enchanted Talisman yang berbentuk seperti buku'. Perlengkapan tersebut berfungsi untuk mengurangi *cooldown* atau waktu jeda pada penggunaan kekuatan apabila digunakan secara berulang dalam permainan ML. Mage merupakan singkatan dari *magician* atau ahli sihir sehingga hanya *hero* atau karakter ML yang memiliki serangan jarak jauh saja yang termasuk Mage. Sementara itu, jika dihubungkan dengan konteks tuturan di atas, penutur menggunakan *hero* bernama Alpha yang memiliki serangan jarak dekat dan menggunakan *physical damage* atau bukan termasuk Mage. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penutur salah dalam membeli perlengkapan, karena perlengkapan buku hanya dapat digunakan oleh Mage saja.

#### **4.2 Faktor Penyebab Munculnya Jargon MLI**

Suatu fenomena kebahasaan dapat terjadi karena adanya faktor-faktor yang melatarbelakangi baik dari dalam atau luar kebahasaan. Munculnya istilah jargon merupakan salah satu fenomena bahasa dan fenomena sosial yang saling terkait, sehingga istilah jargon tersebut dapat digunakan oleh komunitas tertentu baik besar maupun kecil. Hal ini berkaitan dengan komponen tutur yang menjadi penyebab terjadinya tuturan yang mengandung jargon tersebut. Berikut merupakan faktor-faktor yang menyebabkan munculnya istilah jargon dalam grup MLI.

##### **A. Faktor *Participant***

Faktor *participant* merupakan faktor yang berkaitan dengan semua yang terlibat dalam tuturan. Dalam situasi ini *partisipant* yang dimaksud adalah anggota grup MLI yaitu penutur dan pembaca. Munculnya istilah-istilah jargon MLI disebabkan oleh penutur dan pembaca yang merupakan orang-orang yang bermain permainan ML, sehingga istilah-istilah ML yang menjadi jargon dalam grup MLI sering digunakan. Selain itu, Facebook membuat fitur komentar, sehingga tidak hanya membuat anggota grup saling mengerti apa yang disampaikan oleh si penutur, melainkan juga memudahkan mereka dalam berinteraksi. Hal tersebut membuktikan partisipan menjadi faktor penyebab munculnya jargon dalam MLI karena apabila bukan orang

yang bermain ML dan bukan dari anggota grup MLI maka mereka kurang dapat memahami tuturan dari anggota grup MLI. Kemudahan anggota MLI dalam berkomunikasi karena tuturan yang digunakan sudah menjadi ciri khas anggota MLI sehingga tuturan-tuturan yang digunakan mudah dipahami bagi mereka. Berikut contoh tuturan mengandung jargon yang digunakan.

Status:

Babehh: “Joki minat pm! No **wlwl** testimoni banyak harga Murmer” (03 Januari 2023)

Komentar:

Vinsmoke Zoro: “**Gendong** per win bisa?”

#### B. Faktor *Ends*

Faktor *ends* merupakan faktor yang berkaitan dengan tujuan dari tuturan tersebut. Dalam MLI, jargon-jargon yang digunakan oleh penutur dapat digunakan dengan tujuan tertentu. Salah satu tujuan dari penutur tentunya untuk pengidentifikasian diri penutur bahwa mereka adalah orang yang bermain permainan ML dan ikut bergabung dalam grup MLI. Selanjutnya, tujuan jargon MLI juga membantu efisiensi komunikasi sesama pemain yang memahami istilah-istilah khusus atau jargon. Berikutnya, adanya keinginan untuk merasa terhubung dengan komunitas yang memiliki minat yang sama dalam permainan ML membuat anggota MLI menggunakan istilah-istilah khusus yang kemudian disebut jargon. Dengan demikian, istilah-istilah yang digunakan menjadi bentuk identitas diri mereka. Berikut contoh tuturan mengandung jargon yang digunakan.

Ryan Pranaman Putra: “Tittle lokal sok Sokan Jd **hyper**, Minimal kill lah, Silahkan dicoret coret... Tololnya sudah mencapai galaxy anar planet” (2 Mei 2023)

Sementara itu, jargon dalam MLI juga digunakan untuk mengekspresikan emosi dari si penutur. Hal ini disebabkan istilah-istilah jargon yang digunakan penutur

lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anggota grup, sehingga penutur dapat menyalurkan emosi dan tujuan dari tuturannya tersampaikan, contohnya pada istilah '**berat punggung**' yang digunakan oleh penutur apabila mengalami kekesalan karena bertanggung jawab atas tim yang dinilainya hanya menjadi beban penutur. Berikut contoh tuturan yang mengandung jargon.

Mo Fadli: "**Berat punggung** main di epic." (11 Oktober 2022)

### C. Faktor Instrumentalis

Instrumentalis mengacu pada media yang digunakan dalam tuturan, seperti lisan, tulis, isyarat, dan bentuk tutur atau dialek. Dalam MLI, tuturan yang digunakan menggunakan bentuk tulisan baik pada status maupun komentar. Hal ini disebabkan MLI merupakan salah satu grup dalam Facebook sehingga interaksinya berupa tuturan berwujud tulisan. Sementara itu, penyebab jargon MLI terjadi karena sifat manusia yang suka dengan hal praktis, sedangkan tuturan yang hanya terbatas dengan bentuk tulisan atau status maka membuat terciptanya istilah yang diringkas dan ditulis untuk mempermudah penutur dalam berkomunikasi dan menyebabkan munculnya istilah baru namun tetap dipahami oleh anggota lain. Berikut contoh tuturan yang mengandung jargon.

Mezzy: "Lu **poke**? Mending join grup buat push" (grup bernama "YG POKE POKE AJA"). (19 Maret 2023)

### D. Faktor *Norms*

*Norms* mengacu pada aturan-aturan yang ada dalam peristiwa tutur seperti norma interaksi yang berkaitan dengan boleh tidaknya hal-hal yang dilakukan saat peristiwa tutur terjadi dan norma interpretasi yang berkaitan dengan penafsiran oleh partisipan dalam tuturan. Dalam hal ini, grup MLI memiliki peraturan-peraturan

tertulis dan anggota grup MLI menaati peraturan tersebut sehingga ditemukan tuturan-tuturan yang tidak sopan dan terlalu bebas namun diperhalus dengan menggunakan jargon. Salah satunya, ditujukan oleh mereka yang menggunakan jargon ‘**montod**’ yang merupakan kepanjangan dari ‘Moonton *ngentod*’ pada umumnya digunakan saat penutur mengalami kekalahan terus-menerus dan menyalahkan Moonton yang merupakan nama dari perusahaan yang menciptakan permainan ML tersebut. Berikut contoh tuturan mengandung jargon yang digunakan.

Lia Ana: “Ml taii kebanyakan bocil idiod, ws1 lx abis itu ls terus anjeng emang **montod** idiod” (16 November 2023)

Hasil wawancara dengan narasumber yang menjadi anggota grup MLI menghasilkan beberapa pernyataan mengenai faktor-faktor penyebab munculnya jargon dalam grup MLI, yaitu:

#### E. Faktor Kebiasaan

Menurut salah satu informan bernama David NA (22), faktor kebiasaan menjadi salah satu penyebab munculnya jargon. Grup MLI merupakan wadah yang digunakan untuk orang-orang yang bermain permainan ML berkumpul dan berinteraksi. Oleh karena itu, kebiasaan dari penutur yang sering menggunakan istilah-istilah ML saat bermain permainan ML memengaruhi bagaimana mereka berkomunikasi dan membuat setiap postingan dalam grup MLI memiliki kemiripan dengan cara berkomunikasi mereka saat bermain ML. Hal ini membuat tuturan yang digunakan banyak mengandung jargon. Dengan demikian, dari faktor kebiasaan menggunakan istilah-istilah khusus atau jargon menjadikan tuturan tersebut sebagai identitas diri yang menunjukkan penggunanya adalah orang yang bermain ML atau anggota MLI.

#### F. Faktor untuk Efisiensi Komunikasi

Menurut informan yang bernama Abrori (23), anggota grup MLI merupakan orang-orang yang bermain permainan ML sehingga ujaran-ujaran yang digunakan mengandung jargon. Dengan demikian, tuturan yang digunakan membantu efisiensi komunikasi antaranggota untuk menyampaikan sesuatu mengenai permainan ML. Selain membantu efisiensi dalam berkomunikasi saat menggunakan istilah ML atau jargon MLI, jargon juga membuat mereka mudah dalam mengekspresikan sesuatu sehingga tuturannya dapat dipahami oleh anggota lain. Efisiensi Komunikasi tersebut, membuat jargon menjadi identitas diri mereka.

#### G. Faktor Pemengaruh (*influencer*)

Menurut Abrori (23) sebagai salah satu informan MLI, menjelaskan penggunaan istilah-istilah jargon dalam grup MLI dilatar belakangi oleh para pemain besar ML dan *streamer* yang kerap menggunakan istilah-istilah baru mengenai permainan ML. *Streamer* merupakan orang terkenal yang melakukan siaran langsung melalui media sosial baik berupa konten kecantikan, memasak, atau permainan digital seperti ML. Hal ini memengaruhi para anggota grup MLI yang juga menjadi pemain ML untuk mengikuti penggunaan istilah-istilah tersebut sehingga tiap ujarannya dalam grup MLI mengandung jargon.

## **BAB 5. PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini membahas tentang wujud-wujud jargon dan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam grup Facebook bernama Mobile legends Indonesia (MLI). Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan terdapat beberapa klasifikasi yang ditemukan pada jargon grup MLI, yaitu 49 data tuturan yang mengandung jargon dengan klasifikasi jargon kata asal, kata dengan proses morfologis seperti afikasi, abreviasi, dan komposisi. Sementara itu, peneliti menemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam MLI dengan teori SPEAKING. Selain itu, ditemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam MLI menurut informan, yaitu faktor kebiasaan, faktor untuk efisiensi komunikasi, dan faktor influencer.

Hasil penelitian menunjukkan jargon dengan bentuk kata asal dalam grup MLI terdapat 18 data. Selanjutnya, peneliti menemukan jargon dengan kata polimorfemis atau kata yang sudah mengalami proses morfologis, yaitu : (1) 4 data jargon dengan bentuk afiksasi; (2) 17 data jargon dengan bentuk abreviasi; (3) 10 data jargon dengan bentuk komposisi. .

Faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon dalam grup MLI dapat diketahui dengan menggunakan teori SPEAKING. Dalam penelitian ini, faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon pada grup MLI, yaitu: (1) *setting & scene*, merupakan faktor yang berkaitan dengan waktu, latar, dan tempat; (2) *participants*, merupakan faktor yang berkaitan dengan semua yang terlibat dalam tuturan, yaitu pembaca dan penutur; (3) *ends*, merupakan faktor yang berkaitan dengan tujuan dari tuturan tersebut, seperti tujuan untuk pengidentifikasian diri dari si penutur dan tujuan untuk menyampaikan emosi; (4) *act secuence*, merupakan faktor yang mengacu pada bentuk dan isi dari tuturan, seperti menggunakan ragam bahasa santai sehingga

penggunaan bahasanya informal; (5) *key*, merupakan faktor yang mengacu pada nada atau ekspresi yang digunakan penutur baik secara verbal maupun nonverbal, seperti pemilihan kata-kata yang menunjukkan ekspresi marah atau kesal; (6) *instrumentalis*, merupakan faktor yang mengacu pada media yang digunakan dalam tuturan, seperti lisan, tulis, isyarat, dan bentuk tutur atau dialek; (7) *norms*, merupakan faktor mengacu pada aturan-aturan yang ada dalam peristiwa tutur seperti norma interaksi yang berkaitan dengan boleh tidaknya hal-hal yang dilakukan saat peristiwa tutur terjadi dan norma interpretasi yang berkaitan dengan penafsiran oleh partisipan dalam tuturan.

Selain menggunakan teori SPEAKING, peneliti juga menemukan faktor-faktor lain yang menjadi penyebab munculnya jargon MLI dari narasumber yang merupakan anggota grup MLI. Menurut informan, jargon-jargon MLI muncul karena 3 faktor, yaitu: (1) faktor kebiasaan, berkaitan dengan partisipan dari anggota grup MLI yang merupakan orang-orang pemain ML sehingga membuat tuturan-tuturan yang digunakan menggunakan istilah ML dan kemudian menjadi jargon dari grup MLI; (2) faktor untuk efisiensi komunikasi, penggunaan istilah-istilah jargon memudahkan para anggota grup untuk berinteraksi sehingga tuturannya dapat dipahami oleh anggota lain; (3) faktor influencer, munculnya jargon MLI menurut informan karena adanya *streamer*, yaitu orang terkenal yang melakukan siaran langsung melalui media sosial berupa konten salah satunya konten tentang permainan digital seperti ML yang memengaruhi anggota grup MLI untuk mengikuti penggunaan istilah-istilah yang digunakan oleh *streamer* tersebut sehingga tiap ujaran dalam grup MLI mengandung jargon.

## **5.2 Saran**

Peneliti berharap agar pembaca penelitian ini dapat dengan mudah memahami bentuk-bentuk jargon yang terdapat dalam grup MLI dan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon tersebut. Pembahasan dari penelitian ini hanya terbatas pada analisis bentuk-bentuk jargon dengan klasifikasi kata asal, kata dengan afiksasi, kata dengan abreviasi, dan kata dengan komposisi. Selanjutnya, teori yang digunakan untuk menemukan faktor-faktor yang melatarbelakangi munculnya jargon adalah teori SPEAKING. Oleh karena itu, peneliti berharap nantinya terdapat penelitian lain yang menjadikan tuturan dari grup MLI sebagai objek penelitian sehingga kajian di bidang sosiolinguistik dapat lebih bervariasi. Selain itu, peneliti juga berharap peneliti lain dapat meneliti faktor-faktor yang melatarbelakangi jargon pada media sosial dengan teori lain dan menganalisis bentuk jargon dengan menambahkan kajian sintaksis agar jargon dalam bentuk frasa, klausa, atau kalimat dapat ditemukan serta dapat diteliti lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Advertorial. 2022. "Gamers Wajib Mengenal Macam Hero Mobile Legend".  
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220902211722-307-842658/gamers-wajib-mengenal-macam-hero-mobile-legend#:~:text=Hero%20Mobile%20Legend%20adalah%20avatar,game%20ini%20bersama%20dengan%20tim> [diakses pada 7 Mei 2024, 01.01]
- Anonim. 2022. "Mobile Legends Rilis pada Tahun Berapa? Ini Sejarahnya".  
<https://kumparan.com/info-sport/mobile-legends-rilis-pada-tahun-berapa-ini-sejarahnya-1xdzUSoHNKn/full> [diakses pada 23 Juli 2023, 00.40].
- Aminuddin. 2016. *Semantik: Pengantar Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung.
- ANM. 2022. "Arti Monsep dan Perbedaannya dengan Monkos di Mobile Legends".  
<https://kumparan.com/how-to-teknologi/arti-monsep-dan-perbedaannya-dengan-monkos-di-mobile-legends-1z5MDH3Tnwc> [diakses pada 7 Mei 2024, 01.01].
- ANH. 2021. "Build Mobile Legend Beserta Fungsinya yang Wajib Diketahui".  
<https://kumparan.com/info-sport/build-mobile-legend-beserta-fungsinya-yang-wajib-diketahui-1xCimBtuyxk/full> [diakses pada 17 Mei 2024, 22.03].
- ANH. 2022. "Arti Nerf dan Buff dalam Mobile Legends". <https://kumparan.com/info-sport/arti-nerf-dan-buff-dalam-mobile-legends-1xHR2093etF/full> [diakses pada 8 Mei 2024, 22.28].
- Arifin, R.A. 2023. "Pengertian Facebook beserta Sejarah, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, dll". <https://dianisa.com/pengertian-facebook/> [diakses pada 23 Juli 2023, 00.40]

- Astutik, W, Widayati, E. S, & Widjajanti, A. 2014. "Jargon dalam Forum Kaskus dan Pemanfaatannya sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Penulisan Slogan". *Repository Universitas Jember*.
- Audy, A. 2022. "Kamus Esports: Arti Emblem Sawi di Mobile Legends!". <https://metaco.gg/mobile-legends/kamus-esports-arti-emblem-sawi-di-mobile-legends> [diakses pada 15 Mei 2024, 23.05]
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Basrizal, F. 2023. "Scrim ML: Pengertian, Manfaat, dan Cara Melakukannya". [https://www.vcgamers.com/news/apa-itu-scrim-ml/#google\\_vignette](https://www.vcgamers.com/news/apa-itu-scrim-ml/#google_vignette) [diakses pada 2 Juni 2024, 01.26]
- Berliana, Z. 2022. "25 Istilah dalam Mobile Legends, Newbie hingga Pro Wajib Tahu". [https://www.tokopedia.com/blog/game-istilah-dalam-mobile-legends-ent/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic](https://www.tokopedia.com/blog/game-istilah-dalam-mobile-legends-ent/?utm_source=google&utm_medium=organic) [diakses pada 28 Mei 2024, 17.47]
- Budiono, P.A. 2016. "Jargon pada Komunitas Gamers di Galaxy Game Center". Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Chaer, A, & A., L. 2014. *Sosiolinguistik: Perkealan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi Keempat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- DEEM. 2022. " 5 Istilah dalam Mobile Legend yang Sering Digunakan Pemain" <https://kumparan.com/how-to-teknologi/5-istilah-dalam-mobile-legend-yang-sering-digunakan-pemain-1yLrtmLtgOr> [diakses pada 28 Mei 2024, 18.23]

- DEL. 2023. "Arti AFK dan Istilah dalam Game Online Lainnya" <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-afk-dan-istilah-dalam-game-online-lainnya-21PSM85QCHk> [diakses pada 27 Juli 2024, 22.08]
- DEL. 2023. "Arti Sepuh, Turunan Katanya, dan Maknanya dalam Bahasa Gaul". <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-sepuh-turunan-katanya-dan-maknanya-dalam-bahasa-gaul-219EugDSjFQ> [diakses pada 10 Mei 2024, 14.46].
- Delana, P. J. 2021. "Ragam Jargon pada Akun Autobase @Collegemenfess di Twitter : Tiinjauan Sociolinguistik". Skripsi. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Echols, John M., & Shadily, H. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Fauziah, A. R. 2023. "Penjelasan Rank Mythic Honor MLBB yang Dulu Sempat Hilang" <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/penjelasan-rank-mythic-honor> [diakses pada 18 Mei 2024, 22.57]
- Ferry, L. 2020. "Feeding Frenzy! Apa sih Arti Kata Feeding di Mobile Legend". <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/arti-feeding-mobile-legend> [diakses pada 10 Juni 2024, 11.40]
- Firmansyah, M. 2024. "Pengertian Retri Indomaret di Mobile Legends Beserta Penggunaannya" <https://duniagames.co.id/discover/article/pengertian-retri-indomaret-di-mobile-legends> [diakses pada 6 Juni 2024, 18. 04]
- FS. 2022. "Arti Imba, Istilah yang Sering Dipakai Gamers". <https://kumparan.com/info-sport/arti-imba-istilah-yang-sering-dipakai-gamers-1xbFhfdQpy0/full> [diakses pada 4 Juni 2024, 00.24]
- Hamro, K.W dan Indrawati, D. 2021. "Jargon Pos Indonesia di Kantor Pos Semolowaru Surabaya" *Jurnal Unesa*. Vol 8(2) 166-172.

- Hardiansyah, Z. 2023. "Arti Kata Poke yang Sering Digunakan Pemain di Mobile Legends". <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/08/14150077/arti-kata-poke-yang-sering-digunakan-pemain-di-mobile-legends> [diakses pada 20 Mei 2024, 19.38]
- Hidayanto, S. 2023. "Tips Mengatur Item dan Emblem Mobile Legends, Jangan Copas". <https://www.idntimes.com/tech/games/sumahir-hidayanto/item-dan-emblem-mobile-legends-c1c2#:~:text=Item%20dan%20emblem%20adalah%20kombinasi,hero%2C%20tetapi%20digunakan%20sebelum%20bertanding> [diakses pada 18 Mei 2024, 23.48]
- Hidayat, F. S. 2016. "Jargon Komunitas Anime dalam Website 'Kaori Nusantara'". Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Hornby, A. S. 2000. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. New York: Oxford University Press
- Ibrahim, A. S. 2009. *Kesemestaan Sociolinguistik*. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang.
- Imtiaz, M. F. 2024. "Daftar 3 Skin Epic Limited Paling Langka dan Dicari Oleh Pemain Game Mobile Legends". <https://www.metropolitan.id/oto-tekno/95312329669/daftar-3-skin-epic-limited-paling-langka-dan-dicari-oleh-pemain-game-mobile-legends> [diakses pada 13 Juni 2024, 18.20]
- Iskandar, F., Agustina, F.J., & Putri, H. Q. N. 2021. "Analisis Penggunaan Jargon Bahasa Komunitas Game Online PUBG Mobile di Kota Samarinda". *Jurnal Adjektiva*, Vol. 4(2), pp. 59–66.

Kamaliah, A. 2019. "5 Istilah yang Pasti Dipahami Gamer Sejati, Tahu Semua?". <https://inet.detik.com/games-news/d-4698300/5-istilah-yang-pasti-dipahami-gamer-sejati-tahu-semua> [diakses pada 18 Mei 2024, 22.19]

KBBI VI Daring. 2016. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/>

Kisaragi, A. t.t. "Pengertian Preman Klasik Mobile Legends". <https://www.leviagamers.com/2021/07/pengertian-preman-klasik-mobile-legends.html> [diakses pada 10 Juni 2024, 18.07]

Kridalaksana, H. 1996. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia

Kridalaksana, H. 2008. *Kamus linguistik*. Jakarta: PT Gramedia.

Kustriyono, E. 2016. "Perubahan Makna dan Faktor Penyebab Perubahan Makna dalam Media Cetak (Kajian Semantik Jurnalistik)". *Jurnal Bahastra*, Vol 35(2), pp. 13–24.

Kusumawati, I. T. 2018. "Peranan Bahasa Indonesia dalam Era Globalisasi". *Jurnal Nizhamiyah*, Vol 7(2), pp. 68–77.

Merriam Webster. (t.t.). Diambil melalui <https://www.merriam-webster.com/dictionary/>

Moleong, L.J. 2018. *Metologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Monica, S. A. 2022. "Apa sih Arti Hyper di Mobile Legend? Simak Penjelasannya di Sini!". <https://www.sonora.id/read/423601097/apa-sih-arti-hyper-di-mobile-legend-simak-penjelasannya-di-sini?page=2> [diakses pada 20 Mei 2024, 14.21]

- Muhammad. 2016. *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Naryatmojo, D. L. 2010. "Bentuk dan Faktor Penyebab Penggunaan Jargon Masyarakat Nelayan di Rembang". *Jurnal Unnes*. Vol 6(1) 1-11.
- Nababan. 1986. *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Noermanzah. 2019. "Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian". *Jurnal Semiba*, pp. 306–319.
- Nugraha, M. 2022. "Arti Skin Mobile Legends (ML)". <https://esportsku.com/arti-skin-mobile-legends/> [diakses pada 13 Juni 2024, 21.47]
- Nugraha, M. 2023. "Arti Pensi Bagi Player Mobile Legends (ML)". [https://esportsku.com/arti-pensi-bagi-player-mobile-legends/#google\\_vignette](https://esportsku.com/arti-pensi-bagi-player-mobile-legends/#google_vignette) [diakses pada 20 Mei 2024, 14.45]
- Pangemanan, J. I. H. 2023. "25 Istilah dalam Gim Mobile Legends dan Artinya, Gamer Wajib Tahu". <https://mediaindonesia.com/teknologi/609942/25-istilah-dalam-gim-mobile-legends-dan-artinya-gamer-wajib-tahu#:~:text=Farming%20adalah%20proses%20mencari%20sumber,biasanya%20dilakukan%20sebelum%20melakukan%20ganking.&text=Pushing%20berarti%20mendorong%20pasukan%20minion%20atau%20creep%20> [diakses pada 10 Juni, 12.27]
- Pateda, M. 1988. *Linguistik: Sebuah Pengantar*. Bandung, Indonesia: Angkasa.
- Pateda, M. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Putri, I. S. K, Heryana, N, & Syahrani, A. 2018. "Klasifikasi Satuan lingual Leksikon Keramik di Desa Sakok, Kelurahan Sedau, Kota Singkawang". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 7(9) 1-12.
- Ramanov. 2024. "8 Urutan Rank Mobile Legends: Hadiah & Cara Mendapatkannya". [https://www.tokopedia.com/blog/rank-mobile-legends-ent/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic](https://www.tokopedia.com/blog/rank-mobile-legends-ent/?utm_source=google&utm_medium=organic) [diakses pada 7 Mei 2024]
- Ramlan, M. 1997. *Morfologi: Suatu tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Rien. 2021. "Tertarik Pakai Script Skin Mobile Legends? Perhatikan DULU Hal Ini!". <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/script-skin-mobile-legend> [diakses pada 10 Juni 2024, 17.17]
- Riyan, M. 2020. "Istilah "Gendong" dalam Permainan Mobile Legends Bang Bang (Kajian Semantik)". <https://www.kompasiana.com/muhamadriyan26/5fc512dfbb448614f812c4b4/i-stilah-gendong-dalam-permainan-mobile-legend-bang-bang-kajian-semantik> [diakses pada 9 Juni 2024, 22.05]
- Rumilah, S., & Cahyani, I. 2020. 'Struktur Bahasa, Pembentukan Kata dan Morfem sebagai Proses Morfemis dan Morfonemik dalam Bahasa Indonesia'. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 8(1) 70-87.
- SAN. 2022. "Arti Ngetroll di ML, Begini Penjelasan dan Jenisnya". <https://kumparan.com/how-to-teknologi/arti-ngetroll-di-ml-begini-penjelasan-dan-jenisnya-1ye80LEvnJL/full> [diakses pada 13 Juni 2024, 23.18]
- Sandi. 2023. "Starlight Member ML: Kelebihan, Harga, dan Cara Top-up". <https://www.lapakgaming.com/blog/id-id/starlight-member-ml/> [diakses pada 6 Juni 2024, 18.38]

- Saputra, F. B. 2023. "Arti Kata WTB, WTS, WTT yang Sering Dipakai di Dunia Belanja Online". <https://hai.grid.id/read/072530638/arti-kata-wtb-wts-wtt-yang-sering-dipakai-di-dunia-belanja-online?page=2> [diakses pada 20 Mei 2024, 19.16]
- Sasangka, Sri, S. T. W. 2019. *Kalimat: Seri Penyuluhan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukaan.
- Septiyani, A. 2023. "Belum Tau AoE, cc, Buff, Brust & Blink di Mobile Legends? Ini Artinya". <https://games.grid.id/read/151751287/belum-tau-aoe-cc-buff-burst-blink-di-mobile-legends-ini-artinya?page=all#:~:text=CC%20yang%20paling%20sering%20kita,dan%20s%20kill%20selama%20beberapa%20saat> [diakses pada 17 Mei 2024, 21.45]
- Shela. 2024. "Alkos Artinya Apa di JB Mobile Legends". <https://www.shelatitude.com/2023/11/alkos-artinya-apa-di-jb-mobile-legends.html> [diakses pada 6 Juni 2024, 16.14]
- Sidik, Jafar M. 2020. "Ketika Pandemi Munculkan Ide leburnya ATP dan WTA". <https://www.antaranews.com/berita/1462239/ketika-pandemi-munculkan-ide-leburnya-atp-dan-wta> [diakses pada 20 Desember 2023, 01.00]
- Sintia, R. 2023. "Update Patch Note Mobile Legends Terbaru 2024 Buff & Nerf". <https://ngobrolgames.com/patch-note-mobile-legends/> [diakses pada 8 Juni 2024, 22.36]
- Sudayanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa : Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarsono. 2012. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda.

Suminar, M. 2018. "Jargon Jual Beli Online dalam Media Sosial Instagram (Kajian Sosiolinguistik)". *Jurnal Simki-Pedagogia*, Vol. 02(04).

Tahir & Moto, B. 2023 "Mobile legends Indonesia". <https://www.facebook.com/groups/mobilelegends0/?ref=share&mibextid=NSMWBT> [diakses pada 23 Juli 2023, 00.48]

Tanpa Nama. 2023. "Apa itu AFK yang Sering Buat Kesal Pemain Mobile Games?". <https://eraspace.com/artikel/post/apa-itu-afk-yang-sering-buat-kesal-pemain-mobile-games> [diakses pada 27 mei 2024, 10.40]

Tianingsih, A. R. 2018. "Jargon Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya". *Jurnal Unesa*, Vol. 5(2)

Widiawati, S. 2018. "Jargon dalam Grup Jual Beli Daring Facebook dan Pemanfaatannya sebagai Pengayaan Materi Pembelajaran Menulis Teks Negoisasi Kelas X di SMA". Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Wiratno, Tri & Santosa, Riyadi. 2014. *Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wulandari, A. 2016. "Penggunaan Jargon oleh Komunitas Chatting Whatsapp Grup". *Jurnal Transformatika*, Vol. 12(2).

Yakin, M. N. 2018. "Penggunaan Jargon oleh Kelompok Preman di Terminal Tawang Alun Kabupaten Jember (Kajian Sosiolinguistik)". Skripsi. Jember: Univaersitas Jember.

Yakub, M. A. 2023. "Mengenal Pengertian Savage dan Istilah-istilah Lainnya di Mobile Legends". <https://www.tribunnews.com/e-sport/2023/04/24/mengenal->

pengertian-savage-dan-istilah-istilah-lainnya-di-mobile-legends [diakses pada 19 Mei 2024, 00.11]

Yaya. 2023. "Penjelasan Lengkap Weekly Diamond Pass Mobile Legends (ML), Jadi Murah!". <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/weekly-diamond-pass-mobile-legends-ml> [diakses pada 26 Mei 2024, 18.23]

Zaim, M. 2014. Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural. Padang: FBS UNP Press Padang.

## LAMPIRAN 1: PEDOMAN WAWANCARA

### Pedoman Wawancara Umum

- 1) Apakah yang menyebabkan orang-orang di grup MLI menggunakan istilah ML?
- 2) Apakah dengan menggunakan istilah ML dapat menunjukkan orang tersebut bermain ML dan menunjukkan bahwa orang tersebut anggota MLI?
- 3) Apakah tujuan penutur menggunakan istilah ML
- 4) Apakah dengan menggunakan istilah ML dapat mempermudah anggota grup MLI untuk berinteraksi?

### Pedoman Wawancara Khusus

#### Pertanyaan untuk Informan 1

- 1) Apakah arti kata *hero* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 1)?
- 2) Apakah arti kata *legend* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 2)?
- 3) Apakah arti kata *glory* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 3)?
- 4) Apakah arti kata *skin* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 4)?
- 5) Apakah arti kata *buff* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 5)?
- 6) Apakah arti kata *patch* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 6)?
- 7) Apakah arti kata *warrior* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 7)?
- 8) Apakah arti kata *sepuh* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 8)?
- 9) Apakah arti kata *hyper* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 9)?
- 10) Apakah arti kata *cokelat* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 10)?

#### Pertanyaan untuk Informan 2

- 1) Apakah arti kata *sawi* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 11)?
- 2) Apakah arti kata *stun* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 12)?
- 3) Apakah arti kata *build* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 13)?
- 4) Apakah arti kata *wangi* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 14)?
- 5) Apakah arti kata *party* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 15)?

- 6) Apakah arti kata *honor* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 16)?
- 7) Apakah arti kata *emblem* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 17)?
- 8) Apakah arti kata *mabar* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 18)?
- 9) Apakah arti kata *pensi* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 19)?

Pertanyaan untuk Informan 3

- 1) Apakah arti kata WTB pada gambar (lihat Lampiran Gambar 20)?
- 2) Apakah arti kata *poke* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 21)?
- 3) Apakah arti kata suren pada gambar (lihat Lampiran Gambar 22)?
- 4) Apakah arti kata WDP pada gambar (lihat Lampiran Gambar 23)?
- 5) Apakah arti kata AFK pada gambar (lihat Lampiran Gambar 24)?
- 6) Apakah arti kata PT pada gambar (lihat Lampiran Gambar 25)?
- 7) Apakah arti kata WTA pada gambar (lihat Lampiran Gambar 26)?
- 8) Apakah arti kata CD pada gambar (lihat Lampiran Gambar 27)?
- 9) Apakah arti kata CC pada gambar (lihat Lampiran Gambar 27)?
- 10) Apakah arti kata TB pada gambar (lihat Lampiran Gambar 28)?
- 11) Apakah arti kata GG pada gambar (lihat Lampiran Gambar 29)?
- 12) Apakah arti kata *scrim* pada gambar (lihat Lampiran Gambar 30)?
- 13) Apakah arti kata hardlane pada gambar (lihat Lampiran Gambar 31)?
- 14) Apakah arti kata farming pada gambar (lihat Lampiran Gambar 31)?

Pertanyaan untuk Informan 4

- 1) Apakah arti kata imba pada gambar (lihat Lampiran Gambar 32)?
- 2) Apakah arti kata WLWL pada gambar (lihat Lampiran Gambar 33)?
- 3) Apakah arti kata Monsep allkos pada gambar (lihat Lampiran Gambar 34)?
- 4) Apakah arti kata Monkos pada gambar (lihat Lampiran Gambar 35)?
- 5) Apakah arti kata Berat Punggung pada gambar (lihat Lampiran Gambar 36)?
- 6) Apakah arti kata indomaret pada gambar (lihat Lampiran Gambar 11)?
- 7) Apakah arti kata Starlight pada gambar (lihat Lampiran Gambar 37)?

- 8) Apakah arti kata gendongan pada gambar (lihat Lampiran Gambar 38)?
- 9) Apakah arti kata ngefeed pada gambar (lihat Lampiran Gambar 39)?
- 10) Apakah arti kata ditroll pada gambar (lihat Lampiran Gambar 40)?

Pertanyaan untuk Informan 5

- 1) Apakah arti frasa skin epic pada gambar (lihat Lampiran Gambar 43)?
- 2) Apakah arti frasa script skin pada gambar (lihat Lampiran Gambar 44)?
- 3) Apakah arti kata push rank pada gambar (lihat Lampiran Gambar 45)?
- 4) Apakah arti kata preman klasik pada gambar (lihat Lampiran Gambar 46)?
- 5) Apakah arti kata star ling pada gambar (lihat Lampiran Gambar 47)?
- 6) Apakah arti kata beli buku pada gambar (lihat Lampiran Gambar 48)?

## LAMPIRAN 2 : GAMBAR

Seluruh tangkapan layar (*sceenshot*) diambil dari grup Facebook Mobile Legends Indonesia.



*Gambar 1 perujuk kata 'hero'*



*Gambar 2 perujuk kata 'legend'*



*Gambar 3 perujuk kata 'glory'*



*Gambar 4 perujuk kata 'skin'*



*Gambar 5 perujuk kata 'buff'*



Gambar 6 perujuk kata 'patch'



Gambar 9 perujuk kata 'hyper'



Gambar 7 perujuk kata 'warrior'



Gambar 10 perujuk kata 'cokelat'



Gambar 8 perujuk kata 'sepuh'



Gambar 11 perujuk kata 'sawi dan komposisi 'indomaret'



Gambar 12 perujuk kata 'stun'



Gambar 15 perujuk kata 'party'



Gambar 13 perujuk kata 'build'



Gambar 16 perujuk kata 'honor'



Gambar 14 perujuk kata 'wangi'



Gambar 17 perujuk kata 'emblem'



Gambar 18 perujuk kata 'pensi'



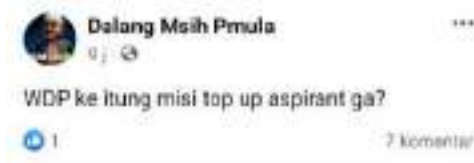
Gambar 19 perujuk kata 'WTB'



Gambar 20 perujuk kata 'poke'



Gambar 21 perujuk kata 'suren'



Gambar 22 perujuk kata 'WDP'



Gambar 23 perujuk kata 'AFK'



Gambar 24 perujuk kata 'PT'



Gambar 25 perujuk kata 'WTA'



Gambar 26 perujuk kata 'CC' dan 'CD'



Gambar 27 perujuk kata 'TB'



Gambar 28 perujuk kata 'gg'



Gambar 29 perujuk kata 'srcim'



Gambar 30 perujuk komposisi 'hardlane' dan kata 'farming'



Gambar 31 perujuk kata 'imba'



Gambar 32 perujuk kata 'WLWL'



Gambar 33 perujuk kata 'monsep' dan 'alkos'



Gambar 34 perujuk kata 'monkos'



Gambar 35 perujuk komposisi 'berat punggung'



Gambar 36 perujuk komposisi 'starlight'



Gambar 37 perujuk kata 'gendongan'



Gambar 38 perujuk kata 'ngefeed'



Gambar 39 perujuk kata 'ditroll'



Gambar 40 perujuk komposisi 'skin epic'



Gambar 41 perujuk komposisi 'script skin'



Gambar 42 perujuk komposisi 'push rank'



Gambar 43 perujuk komposisi 'preman klasik'



Gambar 44 perujuk komposisi 'star ling'



Gambar 45 perujuk komposisi 'beli buku'



Gambar 46 perujuk faktor setting and scene (1)



Gambar 50 perujuk faktor participant (2)



Gambar 47 perujuk perujuk faktor setting and scene (2)



Gambar 51 perujuk faktor ends (1)



Gambar 48 perujuk fakotr setting and scene (3)



Gambar 52 perujuk faktor ends (2)



Gambar 49 perujuk faktor participant (1)



*Gambar 18 perujuk faktor key*



*Gambar 54 perujuk faktor instrumentalis*



*Gambar 55 perujuk faktor act sequence dan faktor norm*

### **LAMPIRAN 3: DATA INFORMAN**

#### **A. Informan Rumusan Masalah Pertama**

1. Soni Setiawan (23 tahun)
2. Alessandro Waily Treviandra Herli (23 tahun)
3. Aufa Rafif Faherza (22 tahun)
4. Riri Artiani (22 tahun)
5. Farhan okta Abdulmalik (23 tahun)

#### **B. Informan Rumusan Masalah Kedua**

1. Elang (23 tahun)
2. David Na (22 tahun)
3. Azil (23 tahun)
4. Salam (21 tahun)
5. Abrori (23 tahun)