

**ANALISIS MAKNA ISTILAH DALAM *GAME ONLINE*
YANG DIGUNAKAN BUKAN PADA KONTEKSNYA**

OLEH

NURUL AZIZAH JAMALUDDIN

F011171503



SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh
gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**

DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

SKRIPSI

**ANALISIS MAKNA ISTILAH DALAM *GAME ONLINE* YANG DIGUNAKAN
BUKAN PADA KONTEKSNYA**

Disusun dan Diajukan Oleh:

NURUL AZIZAH JAMALUDDIN

Nomor Pokok: F011171503

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 10 Agustus 2021

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Menyetujui
Komisi Pembimbing,

Pembimbing I,



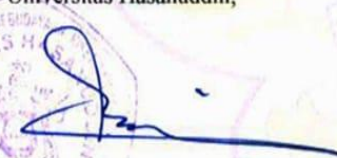
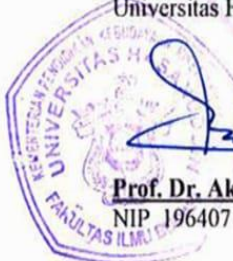
Dr. H. Tammase, M.Hum.
NIP 19660825 199103 1 004

Pembimbing II,



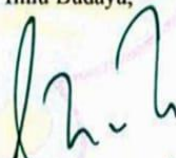
Dr. H. Kaharuddin, M.Hum.
NIP 19641231 199103 1 029

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin,

Prof. Dr. Akin Duli, MA.
NIP. 19640716 199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya,



Prof. Dr. AB. Takko Bandung, M. Hum.
NIP 19651231 199002 1 002

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

s

Pada hari ini, Kamis 29 Juli 2021 panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul: **Analisis Makna Istilah dalam *Game Online* yang Digunakan Bukan pada Konteksnya** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 29 Juli 2021

1. Drs. H. Hasan Ali, M.Hum.

Ketua

2. Dra. Hj. Muslimat, M.Hum.

Sekretaris

3. Prof. Dr. H. Lukman, M.S.

Penguji I

4. Dr. H. Ikhwan M.Said M.Hum.

Penguji II

5. Dr. H. Tammase, M.Hum.

Pembimbing I

6. Dr. H. Kaharuddin, M.Hum.

Pembimbing II



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA**

JI. PERINTIS KEMERDEKAAN KAMPUS TAMALANREA KM.10, MAKASSAR-90245
TELP. (0411) 587223-590159, Fax. 587223 Psw.1177, 1178,1179,1180,1187

LEMBAR PERSETUJUAN

Sesuai dengan surat Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin nomor: **543/UN4.9.1/KEP/2021** tanggal 09 Maret 2021 atas nama **Nurul Azizah Jamaluddin**, NIM **F011171503**, dengan ini menyatakan menyetujui skripsi yang berjudul “Analisis Makna Istilah dalam *Game Online* yang Digunakan Bukan pada Konteksnya” untuk diteruskan kepada panitia Ujian Skripsi.

Makassar, 29 Agustus 2021

Pembimbing I,

Dr. H. Tammase, M.Hum.
NIP 19660825 199103 1 004

Pembimbing II,

Dr. H. Kaharuddin, M.Hum.
NIP 19641231 199103 1 029

Disetujui untuk diteruskan kepada panitia Ujian Skripsi
Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. AB. Takko Bandung, M.Hum.
NIP 19651231 199002 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Azizah Jamaluddin

NIM : F011171503

Departemen : Sastra Indonesia

Judul : Analisis Makna Istilah dalam *Game Online* yang Digunakan
Bukan pada Konteksnya

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan Plagiarisme maka saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku dan saya bertanggungjawab secara pribadi tanpa melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa adanya paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Makassar, 04 Agustus 2021



Nurul Azizah Jamaluddin

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Salawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Analisis Makna Istilah dalam *Game Online* yang Digunakan Bukan pada Konteksnya.” Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Hal ini disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi. Namun pada akhirnya, penulis dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Tammase, M.Hum., selaku pembimbing I dan Dr. H. Kaharuddin, M.Hum., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Lukman, M.S., selaku penguji I dan Dr. Ikhwan M.Said, M.Hum., selaku penguji II yang telah meluangkan waktunya memberikan

kritik dan saran yang membangun bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Prof. Dr. AB. Takko, M.Hum., selaku Ketua Departemen Sastra Indonesia dan Dra. St. Nursaadah, M.Hum., selaku Sekretaris Departemen Sastra Indonesia.
4. Segenap dosen pengajar di Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu dan mendidik, penulis selama duduk dibangku kuliah.
5. Seluruh staf akademik Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah banyak membantu dibidang akademik dan kemahasiswaan.
6. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Jamaluddin dan Ibunda Nur Intang yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tidak henti-hentinya kepada penulis.
7. Segenap keluarga dan saudara penulis, Fuad Burhani Jamaluddin yang telah menyemangati dan membantu penyelesaian skripsi ini.
8. Irvan Rizaldy Taslim, yang telah banyak membantu dan menemani penulis selama proses perkuliahan, serta membantu dan memberikan semangat setiap hari dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman angkatan 2017 Sastra Indonesia yang telah memberidukungan moral serta menemani dan membantu penulis selama kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut namanya satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Rasa hormat dan terima kasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doanya. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang mereka berikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Maros, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENERIMAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Semantik	8
2. Makna	10
3. <i>Game Online</i>	25
4. Media Sosial	28
B. Hasil Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	37

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	37
C. Waktu dan Tempat Penelitian	38
D. Sumber Data.....	39
E. Populasi dan Sampel.....	39
F. Metode dan Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Bentuk Istilah dalam <i>Game Online</i> yang Digunakan Bukan pada Konteksnya.....	41
B. Makna Istilah <i>Game Online</i> yang Digunakan Bukan pada Konteksnya ..	47
C. Keterkaitan Makna antara Makna Istilah dalam <i>Game Online</i> yang Digunakan pada Konteks <i>Game Online</i> dan Makna Istilah dalam <i>Game Online</i> yang Digunakan Bukan pada Konteks <i>Game Online</i>	80
BAB V PENUTUP.....	133
A. Simpulan	133
B. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN.....	137

DATAR SINGKATAN

ML = *Mobile Legend*

PUBG = *Player Unknown's Battlegrounds*

ABSTRAK

Nurul Azizah Jamaluddin. ‘Analisis Makna Istilah dalam *Game Online* yang Digunakan Bukan pada Konteksnya’ (dibimbing oleh **H. Tammasse** dan **H. Kaharuddin**).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk istilah dalam *game online*, makna istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya, dan keterkaitan makna antara makna istilah *game online* dalam konteks *game online* dan makna istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya.

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif bersifat deskriptif dengan pendekatan semantik. Pengumpulan data menggunakan metode simak setelah itu dilanjutkan dengan teknik catat dan tangkap layar. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil hanya 17 istilah dalam *game online* yang digunakan di media sosial dalam bentuk percakapan, status, dan komentar bukan dalam konteks *game online*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa istilah dalam *game online* yang digunakan pada konteksnya dan bukan pada konteksnya ditemukan tiga bentuk, yakni berbentuk singkatan, berbentuk kata, dan berbentuk frasa. Makna yang terdapat dalam istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya umumnya tetap mengacu pada makna yang sebenarnya, dan makna istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya terjadi perluasan makna pada istilah *damage* dan *savage*, dan pada istilah *afk*, *gg*, *es/ez*, *bar-bar*, *war*, *bug*, *lag*, *epic*, *cheat*, *ulti*, *kill*, *troll*, *epic comeback*, dan *knock down* tidak terjadi perubahan makna (makna tetap).

Kata kunci: konteks, makna, istilah, *game online*.

ABSTRACT

Nurul Azizah Jamaluddin. ‘Analysis of the meaning of terms in online games which are used out of context’ (supervised by **H. Tammasse** and **H. Kaharuddin**).

This study aims to describe the form of terms in online games, the meaning of terms in online games that are used out of context, and the relationship between the meanings of the terms in online games which are used in the context of online games, and the meanings of the terms in online games that are used out of context.

This study uses a descriptive qualitative analysis with a semantic approach. Datas are collected by using the scrutinizing method, followed by note-taking and screen capturing techniques. In this study, the sample taken was only 17 terms in online games used in social media in the form of conversations, statuses, and comments which are not in the context of online games.

The results of this study indicate that the terms in online games that are used in context and out of context are found in three forms (abbreviations, words, and phrases). The meaning of the terms in online games which are used out of their context generally still refers to the actual meaning. The terms in online games which are used out of context that experience extention of meaning are *damage* and *savage*. The terms *afk*, *gg*, *es/ez*, *bars*, *war*, *bug*, *lag*, *epic*, *cheat*, *ulti*, *kill*, *troll*, *epic comeback*, and *knock down* do not experience semantic change (fixed meaning).

Keywords: context, meaning, terms, online games.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa sebagai alat komunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, manusia dapat berinteraksi dan berbicara mengenai apa saja. Bahasa berfungsi sebagai alat penyampai pikiran, gagasan, konsep ataupun perasaan. Selain itu dalam ilmu dan teknologi bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi. Menurut Kridalaksana (2001:21) bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi dan, mengidentifikasi diri. Selain itu, bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang merupakan proses penyampaian suatu pernyataan yang berlangsung apabila antara proses komunikator dan komunikan memiliki kesamaan makna tentang suatu peran yang dikomunikasikan tersebut (Effendi, 2002:2).

Laccoutere (dalam Sarwiji, 2008:24) berpendapat bahwa bahasa adalah alat manusia untuk menyampaikan pengalaman, perasaan, pikiran, kehendak, dengan perantara system yang terdiri atas lambang-lambang yang mula-mula dibuat dengan sewenang-wenang dan lambang-lambang itu berupa bunyi yang dihasilkan alat bicara manusia. Sementara itu, menurut Sturtevant (Sarwiji Suwandi, 2011:21) bahasa adalah sistem lambang bunyi secara sewenang-wenang yang digunakan oleh suatu golongan sosial untuk bekerja sama dengan saling berhubungan. Semakin luas pengetahuan bahasa yang

digunakan dalam komunikasi, semakin meningkat kemampuan keterampilan dalam memberi makna suatu kata atau kalimat.

Dalam memaknai bahasa tentu harus melibatkan semantik. Semantik merupakan cabang ilmu bahasa yang mengkaji makna. Makna adalah hubungan antara bahasa dengan dunia luar yang telah disepakati bersama oleh pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti. Ada tiga unsur pokok yang tercakup di dalam analisis makna, yaitu (1) makna adalah hasil hubungan antara bahasa dengan dunia luar, (2) penentuan hubungan terjadi karena kesepakatan para pemakai, dan (3) perwujudan makna dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat saling dimengerti Bolinger (Aminuddin 2003:52-53). Kata *makna* biasanya sering disejajarkan dengan kosakata seperti arti, gagasan, konsep, pernyataan, pesan, maksud, firasat, dan isi. Dari sekian kata yang disebutkan, kata *arti* yang punya pengertian paling dekat dengan makna (Kridalaksana, 1982:15). Namun demikian, dua kata ini tidak berarti sinonim mutlak.

Makna dalam bahasa memegang peranan penting di dalam komunikasi, baik makna secara internal maupun makna secara eksternal. Secara internal, makna merupakan pertautan yang ada antara unsur-unsur bahasa itu sendiri. Hal ini sebagai akibat faktor yang terdapat dalam bahasa. Adapun secara eksternal, makna dapat dihubungkan dengan faktor di luar bahasa berdasarkan kesepakatan penggunaannya. Dengan demikian, makna sebagai penghubung bahasa selain memiliki bagian yang menjadi isi dari suatu bentuk kebahasaan,

makna juga menjadi bagian dari isi komunikasi yang mampu menghasilkan informasi tertentu, informasi yang disampaikan penutur maupun lawan tutur.

Pada saat ini, penggunaan *game online* sedang mengalami peningkatan yang sangat pesat di kalangan masyarakat. Dalam penggunaan *game online*, ada banyak istilah yang digunakan saat bermain *game online* agar mempermudah komunikasi dan informasi sampai kepada pemain. *Game online* mulai menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat dalam beraktifitas, terutama ketika mengisi waktu luang. Hal ini terjadi karena *game online* dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan untuk melepaskan diri dari rutinitas yang ada. Selain itu, menarik dan menyenangkanya sebuah *game online* tentu saja memengaruhi ketertarikan masyarakat untuk memainkannya. Berbagai jenis *game online* pada saat ini juga mendukung perkembangan dari *game online* itu sendiri. Oleh karena itulah, *game online* sangat disukai oleh masyarakat dari berbagai kalangan dan usia.

Namun saat ini banyak ditemukan istilah-istilah dalam *game online* bukan pada kontek *game online* namun dalam konteks percakapan, komentar, dan status di media sosial. Hal ini disebabkan adanya keterkaitan makna antara isitilah dalam *game online* dan kosa kata yang digunakan di media sosial. Beberapa contoh penggunaan istilah dalam *game online* yang bukan pada konteksnya dapat dilihat dalam percakapan, komentar, dan status di media sosial *Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, dan Whatsapp* :

1. "*Makanya kalau diajak cerita perhatiin, bukan **ngebug**...*",
2. "*Ngakunya sih mahasiswa, tp kelakuan **barbar***",

3. "Ketika lagi presentasi, yang pintar sibuk ngejelasin, yang lain **AFK**.",
4. "Baru dikasih tugas dikit udah *cpk*, *ez*.", dan beberapa kalimat lainnya.

Contoh data di atas menunjukkan bahwa istilah *game online* juga digunakan di media sosial yang sebenarnya bukan pada konteksnya. Misalnya pada Istilah *AFK* (*Away from Keyboard*), *barbar*, dan istilah-istilah lainnya tidak tepat, karena istilah tersebut merupakan istilah dalam permainan *game online*.

Dari fakta yang ada di sekitar kita, ungkapan istilah pada *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya ini memiliki makna tertentu bergantung pada sudut pandang kita, sehingga istilah yang digunakan dapat dipahami oleh pembaca atau lawan tutur. Berdasarkan kasus penggunaan istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya ini, sehingga peneliti tertarik menjadikannya sebagai objek penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut.

1. Dalam *game online* terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi mengenai permainan.
2. Istilah dalam *game online* tidak hanya digunakan dalam permainan *game online*, tetapi juga digunakan dalam media sosial.
3. Ada istilah-istilah dalam *game online* yang digunakan bukanlah pada konteksnya.

4. Istilah-istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya tetap memiliki keterkaitan makna dengan konteks *game online*.

C. Batasan Masalah

Dalam dunia *game* khususnya *game online* terdapat berbagai macam istilah yang digunakan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dalam permainan. Namun istilah-istilah tersebut juga digunakan di luar konteks permainan. Oleh karena itu, sesuai dengan identifikasi masalah di atas penelitian ini membatasi hanya pada penggunaan istilah dalam *game online* bukan pada konteksnya dan keterkaitan makna istilah tersebut dalam permainan *game online* di media sosial *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Tiktok* dan *Whatsapp*. Selain itu, istilah dalam *game online* yang diambil hanya pada dua jenis *game online* yaitu *Mobile Legend* dan *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut;

1. Bagaimana bentuk istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya?
2. Bagaimana makna istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya?

3. Bagaimana keterkaitan makna antara makna istilah *game online* dalam konteks *game online* dan makna istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteks *game online*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yakni,

1. Mendeskripsikan bentuk istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada kontkesnya.
2. Mendeskripsikan makna istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada kontkesnya.
3. Mendeskripsikan keterkaitan makna antara makna istilah *game online* dalam konteks *game online* dan makna istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteks *game online*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukanya penelitian ini terbagi atas dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Secara Teoretis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu dalam bidang linguistik karena dengan menganalisis kata atau istilah yang terdapat pada *game online* maka akan diketahui makna istilah game

online yang digunakan bukan pada konteksnya atau dalam kehidupan sehari-hari.

2. Secara Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang analisis makna.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai analisis semantik bagi yang ingin melanjutkan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Dalam penelitian ini digunakan beberapa teori yang berkaitan dengan analisis makna pada istilah-istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya, yakni;

1. Semantik

a. Pengertian Semantik

Semantik adalah cabang linguistik yang meneliti arti atau makna. Semantik sebagai cabang ilmu bahasa mempunyai kedudukan yang sama dengan cabang-cabang ilmu bahasa lainnya. Semantik berkedudukan sama dengan fonologi, morfologi, dan sintaksis. Kemudian, yang membedakannya adalah cabang-cabang ilmu bahasa ini terbagi menjadi dua bagian besar yaitu morfologi dan sintaksis termasuk pada tataran gramatika, sedangkan fonologi dan semantik termasuk pada tataran di luar gramatika. Menurut Sarwiji (2008:9) semantic merupakan cabang ilmu linguistik yang menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan makna yang lain, dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Oleh sebab itu, semantik mencakup makna-makna kata, perkembangan, dan perubahannya. Secara rinci dijelaskan bahwa semantik adalah cabang linguistik yang bertugas menelaah makna kata, bagaimana mula bukannya,

bagaimana perkembangannya, dan apa sebabnya terjadi perubahan makna dalam sejarah bahasa Mulyono, (dalam Sarwiji, 2008:9).

Kata semantik selanjutnya disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Dengan kata lain, semantik merupakan bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa. Oleh karena itu, kata semantik dapat diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti, yaitu salah satu dari tiga tataran analisis bahasa : fonologi, gramatikal, dan semantik (Chaer, 1990 : 2).

Objek studi semantik adalah makna bahasa. Lebih tepat lagi, makna dari satuan-satuan bahasa seperti kata, frase, klausa, kalimat, dan wacana. Bahasa memiliki tataran-tataran analisis, yaitu fonologi, morfologi, dan sintaksis. Bagian-bagian yang mengandung masalah semantik adalah leksikon dan morfologi (Chaer, 1990 : 6).

b. Ruang Lingkup Semantik

Objek kajian semantik adalah makna dari satuan bahasa. Leech, (1983: 8-10) menjelaskan bahwa objek kajian semantik adalah makna satuan bahasa yang tidak dihubungkan dengan konteks tuturan. Semantik mengkaji tanda bahasa dengan konsep serta acuan baik secara leksikal maupun gramatikal. Semantik mengkaji apa arti X. Djajasudarma (1993: 4) menjelaskan bahwa satuan bahasa yang dikaji

maknaanya itu mulai dari tataran fonologi , morfologi, sintaksis, dan wacana. Kajian semantik pada tataran fonologi berupa analisis fonem sebagai pembeda makna dalam kontras minimal. Kajian semantik dalam tataran morfologi berupa makna leksem dan kata. Kajian semantik dalam tataran sintaksis berupa makna satuan bahasa berupa frasa, klausa, dan kalimat. Kajian semantik tataran wacana berupa makna pragraf atau makna sebuah teks.

Dapat dipahami, bahwa semantik adalah subsistem kajian bahasa yang mengkaji makna satuan bahasa yang tidak disertai dengan konteks non linguistik. Lingkup kajian semantik itu berupa makna satuan bahasa dalam kata, frasa, klausa dan kalimat, dan teks.

2. Makna

a. Pengertian Makna

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pengertian makna ialah arti, maksud pembicara atau penulis, pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Hornby dalam Sudaryat, (2009:13) menjelaskan bahwa makna merupakan apa yang kita artikan atau dimaksudkan oleh kita. Djajasudarma, (1999:5) menjelaskan bahwa makna merupakan pertautan antara unsur-unsur bahasa itu sendiri. Sedangkan Ferdinand de Saussure (di dalam Abdul Chear, 1994:286) berpendapat bahwa makna merupakan konsep yang dimiliki oleh suatu tanda linguistik.

Dari pengertian makna di atas kita bisa mengambil kesimpulan bahwa makna merupakan hubungan antara kata, konsep/gagasan dan hal/benda/objek yang dirujuk.

b. Jenis-jenis Makna

Makna dapat dibedakan berdasarkan beberapa kriteria, antara lain berdasarkan jenis semantiknya, nilai rasa, referensi, dan ketepatan makna. Suwandi (2011: 80) mengemukakan ada 30 ragam makna dalam semantik, antara lain makna leksikal, gramatikal, struktural, konstruksi, kontekstual, konseptual, kognitif, deskriptif, ideasional, referensial, asosiatif, pusat, luas, sempit, intensional, ekstensional, denotatif, konotatif, hakikat, afektif, emotif, kolokatif, idiomatikal, kiasan, stilistika, proposisional, piktorial, gereflekter, tematis, serta makna kata dan istilah. Sedangkan, Chaer (2013: 60) mengemukakan bahwa ragam makna dalam semantik di bagi menjadi 8 kelompok, yaitu (1) makna leksikal dan makna gramatikal, (2) makna referensial dan makna nonreferensial, (3) makna denotatif dan konotatif, (4) makna kata dan makna istilah, (5) makna konseptual dan makna asosiatif, (6) makna idiomatikal dan peribahasa, (7) makna kias, dan (8) makna lokusi, ilokusi, dan perlokusi.

Pateda (1986), mengemukakan ada 25 macam makna, yaitu makna afektif, makna denotatif, makna deskriptif, makna ekstensi, makna emotif, makna gereflekter, makna ideasional, makna intense, makna gramatikal, makna kiasan, makna kognitif, makna kolokasi, makna konotatif, makna

konseptual, makna konstruksi, makna leksikal, makna luas, makna piktorial, makna proposional, makna pusat, makna referensial, makna sempit, makna stilistika, dan makna tematis. Sementara itu, Leech (1976) membagi makna menjadi 2, yaitu makna konseptual dan makna asosiatif. Makna konseptual berkenaan dengan makna yang dimiliki secara inheren oleh sebuah kata/leksem, sedangkan makna asosiatif adalah makna atau pengertian lain yang bertautan dengan makna konseptual tadi. Kemudian, Leech membedakan lagi makna asosiatif ini menjadi 6, yaitu makna konotatif, makna statistika, makna afektif, makna reflektif, makna kolokatif, dan makna tematik.

Berikut ini beberapa jenis makna berdasarkan beberapa kriteria menurut para ahli bahasa.

1. Makna Sempit

Makna sempit (*narrowed meaning*) adalah makna yang lebih sempit dari keseluruhan ujaran. Menurut Djajasudarma(1993) makna sempit adalah makna yang asalnya lebih luas dapat menyempit, karena dibatasi. Kridalaksana (1993: 133), memberikan penjelasan bahwa makna sempit (*specialised meaning, narrowed meaning*) adalah makna ujaran yang lebih sempit daripada makna pusatnya; misalnya, makna `kepala` dalam `kepala batu`. Selanjutnya, Djajasudarma (1993: 7-8) menjelaskan bahwa kata-kata bermakna luas di dalam bahasa Indonesia disebut juga makna umum (generik) digunakan untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang umum.

Gagasan atau ide yang umum bila dibubuhi rincian gagasan atau ide, maka maknanya akan menyempit (memiliki makna sempit), seperti pada contoh berikut:

- | | | |
|------------|--------|-----------------|
| 1) pakaian | dengan | pakaian wanita |
| 2) saudara | dengan | saudara kandung |
| | | saudara tiri |
| | | saudara sepupu |
| 3) garis | dengan | garis bapak |
| | | garis miring |

2. Makna Luas

Makna luas (*widened meaning* atau *extended meaning*) adalah makna yang terkandung pada sebuah kata lebih luas dari yang diperkirakan (Djajasudarma, 1993: 8). Dengan pengertian yang hampir sama, Kridalaksana (1993: 133) memberikan penjelasan bahwa makna luas (*extended meaning, situational meaning*) adalah makna ujaran yang lebih luas dari pada makna pusatnya.

Kata-kata yang memiliki makna luas digunakan untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang umum, sedangkan makna sempit adalah kata-kata yang bermakna khusus atau kata-kata yang bermakna luas dengan unsure pembatas. Kata-kata bermakna sempit digunakan untuk menyatakan seluk-beluk atau rincian gagasan (ide) yang bersifat umum. Kata-kata yang berkonsep memiliki makna luas

dapat muncul dari makna yang sempit, seperti pada contoh bahasa Indonesia berikut:

1) pakaian dalam	dengan	pakaian
2) kursi roda	dengan	kursi
3) menghidangkan	dengan	menyiapkan
4) memberi	dengan	menyumbang
5) warisan	dengan	harta

3. Makna Kognitif

Makna kognitif disebut juga makna deskriptif atau denotatif adalah makna yang menunjukkan adanya hubungan antara konsep dengan dunia kenyataan. Makna kognitif adalah makna lugas, makna apa adanya. Makna kognitif tidak hanya dimiliki kata-kata yang menunjuk benda-benda nyata, tetapi mengacu pula pada bentuk-bentuk yang makna kognitifnya khusus (Djajasudarma, 1993:9). Kridalaksana (1993) dalam Kamus Linguistik, memberikan penjelasan bahwa makna kognitif (*cognitive meaning*) adalah aspek-aspek makna satuan bahasa yang berhubungan dengan ciri-ciri dalam alam di luar bahasa atau penalaran. Contohnya, Kambing hitam Pak Arif sudah terjual di pasar hewan. “Kambing hitam” bermakna sebenarnya, yaitu kambing berwarna hitam.

4. Makna Konotatif

Makna konotatif adalah makna yang muncul dari makna kognitif (lewat makna kognitif), ke dalam makna kognitif tersebut

ditambahkan komponen makna lain (Djajasudarma, 1993). Sementara Kridalaksana (1993), memberikan pengertian bahwa makna konotatif (*connotative meaning*) sama dengan konotasi, yaitu aspek makna sebuah atau sekelompok kata yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul atau ditimbulkan pada pembicara (penulis) dan pendengar (pembaca). Makna konotatif adalah makna lain yang ditambahkan pada makna denotative yang berhubungan dengan nilai rasa dari orang atau kelompok orang yang menggunakan kata tersebut. Misalnya, pada kalimat “Ririn anak yang ringan tangan dan baik”. Kata ‘Ringan tangan’ bermakna anak yang rajin/suka menolong. Contoh lain, pada kalimat “Pejabat tersebut mencari kambing hitam untuk mempertahankan jabatannya”. Kata “Kambing hitam” bermakna orang yang disalahkan.

5. Makna Referensial

Djajasudarma (1993), menjelaskan makna referensial adalah makna yang berhubungan langsung dengan kenyataan atau referent (acuan), makna referensial disebut juga makna kognitif, karena memiliki acuan. Makna ini memiliki hubungan dengan konsep, sama halnya dengan makna kognitif. Makna referensial memiliki hubungan dengan konsep tentang sesuatu yang telah disepakati bersama oleh masyarakat pemakai bahasa. Menurut Kridalaksana, (1993: 133) Makna referensial (*referential meaning*) adalah makna unsure bahasa yang sangat dekat hubungannya dengan dunia di luar

bahasa (objek atau gagasan), dan yang dapat dijelaskan oleh analisis komponen; juga disebut denotasi; lawan dari konotasi.

Misalnya, pada kalimat “Di zaman modern ini, hampir semua pekerjaan dapat dipersingkat menggunakan robot berbasis komputer.” Kata ‘komputer’ termasuk ke dalam kata bermakna referensial. Arti dari kata ‘komputer’ adalah alat elektronik otomatis yang dapat digunakan untuk menghitung atau mengolah data secara cermat sesuai dengan yang diinstruksikan, kemudian dapat memberikan hasil pengolahan, serta dapat menjalankan sistem multimedia.

6. Makna Konstruksi

Makna konstruksi (*construction meaning*) adalah makna yang terdapat di dalam konstruksi. Menurut Kridalaksana (1993), makna konstruksi (*construction meaning*) adalah makna yang terdapat dalam konstruksi, misalnya, ‘milik’ yang dalam bahasa Indonesia diungkapkan dengan urutan kata. Makna milik yang diungkapkan dengan urutan kata di dalam bahasa Indonesia. Makna milik dapat diungkapkan melalui enklitik sebagai akhiran yang menunjukkan kepemilikan. Contoh-contoh yang diberikan Djajasudarma (1993) mengenai makna konstruksi ini antara lain:

- 1) Itu buku **saya**
- 2) Saya baca buku **saya**
- 3) Perempuan itu ibu **saya**

4) Rumah**nya** jauh dari sini

5) Di mana rumah**mu**?

7. Makna Leksikal dan Makna Gramatikal

Makna leksikal (*lexical meaning, semantic meaning, exsternal meaning*) adalah semua makna, baik bentuk dasar maupun bentuk turunan yang ada dalam kamus (Djajasudarma, 1993). Djajasudarma (1993) lebih lanjut menjelaskan makna gramatikal yang merupakan bandingan bagi makna leksikal. Makna gramatikal adalah makna yang menyangkut hubungan intra bahasa, atau makna yang muncul sebagai akibat berfungsinya sebuah kata di dalam kalimat. Di dalam semantik makna gramatikal dibedakan dari makna leksikal. Makna leksikal dapat berubah ke dalam makna gramatikal secara operasional.

Selanjutnya, Kridalaksana (1993) menjelaskan makna leksikal adalah makna unsur-unsur bahasa sebagai lambang benda, peristiwa, dan lain-lain; makna leksikal ini dipunyai unsur-unsur bahasa lepas dari penggunaannya atau konteksnya.

Dengan demikian makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem atau kata meski tanpa konteks apa pun. Misalnya, leksem kuda, memiliki makna leksikal ‘sejenis binatang berkaki empat yang biasa dikendarai’; leksem pensil mempunyai makna leksikal ‘sejenis alat tulis yang terbuat dari kayu dan arang’;

dan leksem air memiliki makna leksikal ‘sejenis barang cair yang biasa digunakan untuk keperluan sehari-hari.

Makna gramatikal akan muncul jika terjadi proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi, dan kalimatisasi. Misalnya, proses afiksasi prefiks *ber-* dengan kata dasar *baju* menjadi *berbaju* melahirkan makna gramatikal ‘mengenakan atau memakai baju’; kata dasar *kuda* menjadi *berkuda* melahirkan makna gramatikal ‘mengendarai kuda’; dan dengan dasar rekreasi melahirkan makna gramatikal ‘melakukan rekreasi’.

8. Makna Idesional

Makna idesional dijelaskan Djajasudarma (1993), makna idesional (*ideational meaning*) adalah makna yang muncul sebagai akibat penggunaan kata yang berkonsep atau ide yang terkandung di dalam satuan kata-kata, baik bentuk dasar maupun turunan. Misalnya, kata *partisipasi* mengandung makna idesional ‘aktivitas maksimal seseorang yang ikut serta di dalam suatu kegiatan (sumbangan keaktifan)’. Dengan makna idesional yang terkandung di dalamnya kita dapat melihat paham yang terkandung di dalam makna suatu kata.

9. Makna Proposisi

Menurut Djajasudarma (1993) Makna proposisi (*propositional meaning*) adalah makna yang muncul bila kita membatasi pengertian tentang sesuatu. Kata-kata dengan makna proposisi dapat kita lihat di

bidang matematika, atau di bidang eksaktra. Makna proposisi mengandung pula saran, hal, rencana, yang dapat dipahami melalui konteks.

Makna proposisi dapat diterapkan ke dalam sesuatu yang pasti, tidak mungkin dapat diubah lagi, misalnya, di dalam bahasa kita kenal proposisi:

- 1) Satu tahun sama dengan dua belas bulan.
- 2) Matahari terbit di ufuk timur.
- 3) Satu hari sama dengan dua belas jam.
- 4) Makhluk hidup akan mati.

10. Makna Pusat

Kridalaksana (1993: 133) memberikan arti makna pusat (*central meaning*) adalah makna kata yang umumnya dimengerti bilamana kata itu diberikan tanpa konteks. Makna pusat disebut juga makna tak berciri.

Seseorang yang berdialog dapat berkomunikasi dengan komunikatif tentang inti suatu pembicaraan, serta pembicara dan kawan bicara akan memahami makna pusat atau dialog karena penalaran yang kuat. Sebagai contoh.

- 1) Meja itu bundar.
- 2) Ali seorang laki-laki.
- 3) Harga-harga semakin memuncak.
- 4) Akhir-akhir ini sering terjadi banjir.

11. Makna Piktorial

Makna piktorial adalah makna suatu kata yang berhubungan dengan perasaan pendengar atau pembaca. Misalnya, pada situasi makan kita berbicara tentang sesuatu yang menjijikan dan menimbulkan perasaan jijik bagi si pendengar, sehingga ia menghentikan kegiatan (aktivitas) makan (Djajasudarma, 1993).

Perasaan muncul segera setelah mendengar atau membaca sesuatu ekspresi yang menjijikkan, atau perasaan benci. Perasaan dapat pula berupa perasaan gembira, di samping perasaan-perasaan lainnya yang pernah atau setiap saat dapat kita alami.

12. Makna Idiomatik

Djajasudarma (1993) memberikan pemahaman tentang makna idiomatik, yaitu makna leksikal yang terdiri dari beberapa kata. Kata-kata yang disusun dalam kombinasi dengan kata lain juga dapat memiliki arti yang berbeda. Beberapa idiom bersifat tetap (unchanged), artinya kombinasi kata dalam idiom tersebut memiliki bentuk yang tetap. Bentuknya tidak dapat diubah menurut aturan sintaksis yang berlaku pada bahasa tersebut. Arti idiom ada dalam ekspresi dan peribahasa. Kridalaksana (1993) menyebutkan bahwa makna idiomatik dengan makna kiasan (makna alihan, makna kiasan) adalah penggunaan kata-kata yang maknanya tidak nyata.

Misalnya, secara gramatikal bentuk *menjual rumah* bermakna ‘yang menjual menerima uang dan yang membeli menerima

rumahnya'; bentuk *menjual sepeda* bermakna 'yang menjual menerima uang dan yang membeli menerima sepeda'; tetapi dalam bahasa Indonesia bentuk *menjual gigi*, tidaklah memiliki makna seperti bentuk menjual rumah ataupun menjual sepeda, melainkan bermakna 'tertawa dengan keras'. Jadi, makna seperti yang dimiliki bentuk *menjual gigi*, itu yang disebut makna idiomatik. Seperti contoh bentuk lain, *membanting tulang*, *meja hijau*, *tulang punggung*, dan sebagainya.

13. Makna kata dan makna istilah

Dalam ilmu pendidikan Bahasa Indonesia makna terbagi menjadi dua jenis makna, yakni makna kata dan makna istilah. Kata dalam KBBI diartikan sebagai satuan terkecil dari bahasa yang dapat berdiri sendiri. Kata merupakan perwujudan perasaan dan pikiran yang dituangkan melalui bahasa. Sebagai perwujudan perasaan dan pikiran, maka kata memiliki suatu makna atau pengertian tertentu. Makna dari suatu kata biasanya lebih dari satu. Sedangkan Istilah dalam KBBI diartikan sebagai kata maupun gabungan kata yang menunjukkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat khas dalam bidang tertentu. Istilah dibedakan menjadi dua jenis yaitu istilah khusus dan istilah umum.

Istilah khusus ialah istilah yang pemakaiannya dan maknanya terbatas pada suatu bidang tertentu, sedangkan istilah umum ialah istilah yang menjadi unsur bahasa yang digunakan secara umum.

Contohnya, untuk istilah khusus pada kalimat “Meski awalnya ia menolak, akhirnya Dudi bersedia untuk menjalani operasi untuk melakukan proses amputasi pada kaki sebelah kanannya.” (amputasi = proses pemotongan bagian tubuh), istilah *amputasi* merupakan istilah khusus di bidang kedokteran. Contoh untuk istilah umum pada kalimat “Jumlah tahanan Lapas Nusa Kambangan diprediksikan masih akan bertambah, disusul dengan semakin banyaknya para pengedar narkoba yang tertangkap. (tahanan = orang yang ditahan), istilah *tahanan* merupakan istilah yang penggunaannya umum.

Pembedaan makna kata dan makna istilah memiliki kaitan dengan tepat atau tidaknya makna sebuah satuan ujaran. Bisa juga berhubungan dengan penggunaan kata atau satuan ujaran secara umum atau secara khusus. Di dalam percakapan umum sering kali kata-kata itu digunakan secara tidak cermat sehingga maknanya bersifat umum. Dalam penggunaan secara khusus dalam bidang kegiatan tertentu, kata-kata itu digunakan secara cermat sehingga maknanya pun menjadi tepat.

Untuk makna kata, baru menjadi jelas jika berada di dalam konteksnya, jika makna kata lepas dari konteks kalimat maka makna kata akan menjadi kabur atau tidak jelas. Misalnya, kata ‘air’ maknanya belum jelas bila keluar dari konteknya. Kata ‘air’ akan jelas makanya jika memiliki konteks seperti dalam kalimat “air

sumur itu sangat jernih”; “air laut sangat asin”; dll. Sedangkan untuk makna istilah memiliki makna yang sudah pasti dan tetap. Kepastian dan ketepatan makna istilah sudah ditetapkan hanya digunakan pada satu bidang kegiatan atau bidang keilmuan tertentu. Jadi, tanpa konteks pun makna istilah itu sudah jelas.

Tetapi pada kenyataannya banyak istilah yang frekuensi penggunaannya sangat tinggi, telah menjadi unsur bahasa umum. Misalnya, istilah akomodasi, giro, deposito, akseptor, segitiga, pakar, imunisasi, dan pakar. Istilah, seperti contoh tersebut disebut istilah umum. Sedangkan istilah, seperti debil, embisil, morfem, ampuls, klorofil, dan vektor yang masih digunakan dalam kegiatan khusus disebut istilah khusus.

c. Jenis-jenis perubahan makna

Berikut perubahan makna menurut kridalaksana (1984: 123)

1. Perluasan Makna atau Generalisasi

Perluasan makna atau generalisasi adalah proses perubahan makna kata dari yang lebih khusus ke yang lebih umum. Cakupan makna lebih luas daripada makna yang lama atau dapat juga dikatakan perubahan makna dari yang lebih sempit ke yang lebih luas.

2. Penyempitan Makna atau Spesialisasi

Penyempitan makna atau spesialisasi adalah proses perubahan makna dari yang lebih umum ke yang lebih khusus; dari yang lebih luas ke yang lebih sempit.

3. Peningkatan Makna atau Ameliorasi

Peninggian makna atau ameliorasi adalah proses perubahan makna kata yang mengakibatkan makna yang baru dirasakan lebih tinggi, hormat, atau baik nilainya daripada makna yang lama atau semula. Contohnya pada kata `melahirkan` lebih baik daripada `beranak`.

4. Penurunan Makna atau Peyorasi

Penurunan makna atau peyorasi adalah proses perubahan makna yang mengakibatkan makna baru atau makna sekarang dirasakan lebih rendah, kurang baik, kurang menyenangkan, atau kurang halus nilainya daripada makna semula (lama). Contohnya pada kalimat `bunting` lebih rendah daripada `hamil`.

5. Pertukaran Makna atau Sinestesia

Sinestesia adalah perubahan makna akibat pertukaran tanggapan dua indera (dari indera penglihatan ke indera pendengaran; dan indera perasaan ke indera pendengaran; dan sebagainya).

6. Persamaan atau Asosiasi

Asosiasi adalah proses perubahan makna sebagai akibat persamaan sifat. Contohnya pada kata `bunga` dalam kalimat `Sudah lama ia menaruh hati pada bunga desa itu`.

7. Metafora

Metafora adalah pemakaian kata tertentu untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (Kridalaksana, 1984: 123). Contohnya pada kata `kaki meja` `kaki langit` `kaki gunung`.

3. *Game Online*

a. *Pengertian Game Online*

Menurut Bobby Bodenheimer (1999:129), *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

Berdasarkan pengertian *game online* tersebut tersebut, yang dimaksud dengan *game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet baik pada perangkat komputer maupun gawai. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Sehingga, dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga

dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, di mana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan di luar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain *game online* dalam satu jaringan permainan saat itu.

Dalam proses berhubungan dengan pemain, maka tiap-tiap pemain melakukan komunikasi untuk saling membantu saat permainan dalam bentuk berkelompok. Para pemain pastinya menggunakan istilah-istilah dalam *game* yang sedang dimainkannya agar tim atau teman yang bermain bersamanya saling mengerti.

b. *Game Online Mobile Legend (ML)*

Mobile Legends adalah permainan yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton Developer*. Permainan ini dapat dimainkan di *platform mobile Android* dan *iOS*. *Game MOBA* ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim.

Permainan dimulai dengan tiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero

yang telah dibeli dan hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan.

Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan *base* lawan. Terdapat 3 *lane* utama dalam *map*, yaitu *middle*, *top*, dan *bottom lane*. Masing-masing *lane* dijaga oleh *Turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Setiap *lane* juga memiliki bangunan ‘*barrack*’ yang jika dihancurkan akan membuat *creep/minion* lawan menjadi semakin kuat. Apabila semua ‘*barrack*’ hancur, maka tim lawan akan memiliki super *minion* yang jauh lebih kuat dibanding *minion* biasa. Permainan berakhir ketika *base* salah satu tim hancur.

c. Game Online Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG)

PUBG atau *PlayerUnknown’s BattleGrounds* merupakan permainan perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) dan *online multiplayer*, dimana semua pemain yang ada harus saling membunuh sampai hanya tersisa satu pemain yang menjadi pemenang.

Pada awal permainan seorang pemain dapat mencari lokasi tujuan pendaratan dengan cara terjun payung melalui pesawat dan harus segera mencari senjata tepat setelah mendarat. Karena berawal dengan tangan kosong, pemain diharuskan mencari senjata, baju pelindung, dan pengobatan yang diperlukan untuk berjuang menghadapi pemain lain dan menjadi satu-satunya pemain yang dapat bertahan hidup untuk memenangkan permainan.

Inti permainan *Player Unknown's Battle Grounds* bukanlah menjadi pemain yang memperoleh skor terbanyak dalam membunuh pemain lain, melainkan menjadi pemain yang dapat membunuh pemain terakhir. Namun dalam permainan *PUBG* kita bisa bermain sebagai tim atau *squad* (satu tim maksimal berisi 4 orang pemain). Jadi dalam hal ini pemenang bukanlah milik satu orang pemain atau *solo* tetapi kemenangan suatu tim.

Brendan Greene atau yang lebih dikenal dengan nama '*Playerunknown*' adalah pembuat game *PUBG*, nama *PUBG* berasal dari nama pembuatnya. Beliau merupakan seorang pelopor permainan yang beraliran atau bergenre *Battle Royal*. Dari genre tersebut Brendan Greene sudah menciptakan 2 game yaitu *ARMA* dan *H1Z1 : King of The Kill*. Dua game tersebut sudah dirilis terlebih dulu dan kemudian pada 23 Mar 2017 game *PlayerUnknown's BattleGrounds* baru dipublikasikan oleh Bluehole. Ketiga game tersebut memiliki persamaan aliran dan sistem atau gaya permainan.

4. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media Sosial adalah media *online* (daring) yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara *online* di internet. Di media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking* dan berbagai kegiatan lainnya. Media sosial

menggunakan teknologi berbasis *website* atau aplikasi yang dapat mengubah suatu komunikasi ke dalam bentuk dialog interaktif.

Beberapa pendapat para ahli :

1. Muhammad Yusup, Henderi, dan Yuliana Isma Graba (2007)

Media sosial adalah situs jaringan sosial seperti layanan berbasis *web* yang memungkinkan setiap orang bisa membangun profil publik bahkan semi publik dalam sistem terbatas. Media daring ini juga dapat digunakan untuk mengetahui daftar pengguna yang sedang terhubung dengan mereka dan menjelajahi daftar koneksi yang dibuat orang lain dengan menggunakan suatu sistem.

2. Watkins, S.Chan, L. Kelly, dan Russo (2008)

Media sosial adalah instrumen yang memberikan fasilitas untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara *online*.

3. Mark Hopkins (2008)

Media sosial adalah istilah yang tidak hanya mencakup beragam platform media baru namun juga memasukkan beberapa sistem seperti *Facebook*, *FriendFeed* dan lainnya yang secara umum disebut sebagai jejaring sosial.

b. Jenis-jenis Media Sosial

Beberapa jenis media sosial yang paling banyak digunakan dan merupakan tempat pengambilan data pada penelitian ini.

1. *Facebook*

Facebook merupakan jejaring sosial berbasis *Web* yang didirikan oleh Mark Zuckerberg (2004). Sejak dipublikasikan secara global, eksistensinya berkembang begitu pesat hingga ke penjuru dunia. Hal ini didukung oleh kelengkapan fitur seperti status (berupa tulisan), foto, catatan hingga video yang bisa diunggah setiap saat. Keberadaan dan pemanfaatannya juga tidak memandang usia, siapapun bisa memiliki dan mengakses *Facebook* secara leluasa.

Memang tidak terpungkiri lagi, bahwa *Facebook* telah menjadi primadona yang berhasil menyihir mayoritas masyarakat dunia untuk memanfaatkannya sebagai ”kebutuhan harian”, termasuk menjalankan bisnis dan jual-beli *online*.

2. *Instagram*

Instagram merupakan sebuah aplikasi berjenis media sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk berbagi foto dan video-video pendek, serta dapat dibagikan ke media sosial lain seperti *Facebook* dan *Twitter*.

Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang hingga saat ini telah mencakup sebanyak 25 bahasa dari seluruh dunia.

Berpatok pada data yang dipaparkan oleh *WeAreSocial*, jumlah pengguna *Instagram* di dunia telah menyentuh 800 Juta pengguna. Meskipun masih kalah jauh dari *Facebook*, namun kepopulerannya

akan terus merangkak seiring kebergunaannya yang cukup menjanjikan sebagai ladang bisnis dan *marketing*.

3. *WhatsApp*

WhatsApp merupakan aplikasi penyempurnaan berupa pesan instan yang fungsinya mirip dengan SMS dan *Massenger*. Beberapa tahun belakangan, aplikasi *WhatsApp* ini sangat diminati oleh hampir semua kalangan.

Bukan hanya ukurannya yang ringan dan simpel saja, tapi juga mendukung *Unlimited Words* disetiap pesan, artinya kamu bisa mengirim pesan tanpa mengkhawatirkan teks yang terpotong, karena tidak akan ada batasan kata, sehingga pemfilteran tidak berlaku.

Bukan hanya sebatas pengiriman pesan teks saja, beberapa fitur unggulan dari *WhatsApp* antara lain *Video Call*, mengirim pesan *Voice Recorder* (Perekam Suara), mengirim file (Foto, Video dan berkas-berkas lainnya), *Broadcast message*, panggilan suara dan masih banyak lagi.

Itulah mengapa saat ini banyak komunitas, organisasi dan perusahaan lebih memilih *WhatsApp* sebagai tempat berdiskusi *online* dibandingkan aplikasi serupa lainnya.

4. *Twitter*

Twitter adalah sebuah komunitas media sosia yang dilambangkan dengan “Seekor Burung”. Di *Twitter* ada beberapa

istilah yang sangat terkenal yaitu *Follower*, *Following*, *Tweet* dan *Retweet*.

Di *Twitter* kita bisa dengan bebas mengikuti (*Follow*) akun *Twitter* lain tanpa harus memberi notifikasi jika akun tersebut tidak dikunci, dan begitu juga sebaliknya.

Di Indonesia sendiri, para kalangan selebriti dan publik figur sangat menggemari *twitter*, karena kemudahan dalam membedakan mana akun asli dan mana yang palsu.

Jika mempunyai tanda centang (✓) di ujung nama akun, itu menandakan suatu akun telah perifikasi pihak *twitter*, dan umumnya akan didapat oleh kalangan selebriti dan *publik figur* tersebut.

5. *TikTok*

Tik Tok adalah sebuah aplikasi yang digunakan para penggunanya untuk berbagi video musik dengan durasi pendek. *TikTok* dikenalkan dan diluncurkan pertama kali pada September 2016. Pada saat itu, aplikasi ini diterima di Indonesia. Namun, saat itu banyak yang menyebut pengguna *TikTok* sebagai seorang *alayers*.

Pada Juli 2018, melalui Menkominfo, Rudiantara memblokir aplikasi *TikTok*. Aplikasi tersebut dinilai tidak cocok untuk anak sebab di dalamnya ada banyak konten negatif yang seharusnya tidak dipertontonkan kepada anak-anak. Hal ini dibuktikan dari laporan dan komplain dari ribuan pengguna.

Sekitar sepekan kemudian, *TikTok* kembali bisa akses oleh pengguna Indonesia. Hal ini terjadi setelah Tim *TikTok* melakukan negosiasi dan mengganti *Term and Condition* soal usia, dll. agar aksesnya bisa terbatas dan tidak bebas. Kemudian, *TikTok* semakin *booming* di Indonesia. Aplikasi ini kini tidak hanya buat para *alayers*, tetapi juga untuk mereka yang ingin mengekspresikan diri, mengembangkan bisnis dan pemasaran, menyalurkan kreativitas dan untuk menghibur diri.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ,yakni Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Puji Rahayuni (2017) berjudul Analisis Semantik Slogan-Slogan di Lingkungan Sekolah (Studi Kasus di MI Tarbiyatul Aulad Jombor, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang). Hasil Analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa slogan yang tertera di MI Tarbiyatul Aulad Jombor, memiliki 2 jenis slogan yang berjumlah 12 buah slogan dengan 6 slogan pendidikan, 6 slogan motivasi/ nasehat. Slogan pendidikan adalah slogan yang mengandung makna atau berhubungan dengan dunia pendidikan. Sedangkan slogan motivasi/ nasehat adalah slogan yang mengandung makna memberikan imbauan, ajakan, nasehat, inspirasi, dan motivasi. Makna semantik slogan-slogan di MI Tarbiyatul Aulad Jombor, memiliki 3 jenis semantik, yaitu semantik leksikal, gramatikal, dan kontekstual. Penelitian ini memiliki

persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni kajiannya tentang analisis makna ditinjau dari segi semantik.

Penelitian yang relevan lainnya, yakni penelitian Wahyu Widhiarso (2004) berjudul "Struktur Semantik Kosakata dalam Bahasa Indonesia". Hasil penelitian berdasarkan analisis semantik melalui analisis multidimensional scaling (MDS) didapatkan bahwa berdasarkan kemiripannya, kata emosi dalam bahasa Indonesia memiliki struktur semantik yang dapat disederhanakan dalam dua dimensi, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian ditolak. Nilai stres yang dihasilkan dari analisis sebesar 0,38. Nilai stres adalah pengukuran yang menandakan proporsi perbedaan varian yang tidak dapat dijelaskan oleh data. Nilai stres yang didapatkan tergolong kecil karena mendekati nilai nol. Dimensi evaluasi dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu evaluasi positif dan negatif, sedangkan dimensi aktivitas dikelompokkan menjadi aktivitas aktif dan pasif. Tiap dimensi mewakili struktur semantik yang menggambarkan makna yang dimuat pada tiap kata emosi. Penelitian yang dilakukan Wahyu Widhiarso memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni dalam analisisnya tentang analisis semantik, perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini berada di bawah naungan salah satu cabang linguistik, yakni semantik. Objek kajian semantik adalah makna dari suatu bahasa, untuk

penelitian ini makna yang akan dikaji adalah makna dari sebuah istilah dalam game online yang digunakan bukan pada konteksnya.

Saat ini banyak ditemukan penggunaan istilah dalam *game online* bukan pada konteksnya di media sosial. Istilah-istilah *game online* yang digunakan diluar konteks *game online* merupakan penggantian kosa kata bahasa indonesia yang dianggap memiliki hubungan atau keterkaitan makna, sehingga dilakukan analisis menggunakan analisis makna dengan pendekatan semantik pada istilah dalam *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya. Penelitian ini mencakup tiga hal yang akan dianalisis terkait analisis makna, yakni : (1) Bentuk istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya, (2) Makna istilah *game online* yang digunakan bukan pada konteksnya, dan (3) Keterkaitan makna istilah dalam *game online* yang digunakan pada konteksnya dan bukan pada konteksnya. Dari ketiga hal tersebut, akan dihasilkan keluaran berupa deskripsi bentuk istilah game online dan makna istilah *game online* bukan pada konteks *game online*.

Berikut kerangka pikir penelitian ini.

