

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Game online* merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Selain itu, *game online* banyak yang peminat oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih dibawah umur. Saat ini *game online* berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun, *game online* tersebut adalah *game mobile legend*. *Game online mobile legend* yang muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal ditahun 2017 *mobile legend* s sangat terkenal dengan kepopulerannya.

*Game online Mobile Legend* ini adalah salah satu game yang saat ini dinikmati oleh remaja Indonesia salah satu di antaranya ialah remaja desa Kacongan kabupaten Sumenep. Remaja desa Kacongan Kabupaten Sumenep, *Game online* ini menganggap game sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai game tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi.

Dalam permainan game ini memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan karakter (Hero) dan tipe skill yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan level up yang digunakan pemain, seperti *match up mode (classic mode)*, *ranked mode*, *brawl mode*, *human vs ai mode* dan *custom mode*. Dan game ini juga memerlukan alat komunikasi sebagai

menyampaikan informasi, pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan antar sesama pencipta *game mobile legend* .

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bahasa sebagai alat komunikasi. Tanpa adanya bahasa maka manusia akan kesulitan untuk saling berkomunikasi satu sama lain, terutama untuk menyampaikan pesan kepada lawan bicaranya. Namun perlu dipahami bahwa bahasa tidak hanya dapat disampaikan melalui ungkapan lisan, melainkan juga bisa berbentuk gerak tubuh yang hal tersebut lebih dikenal dengan sebutan bahasa tubuh. Dari semua macam bahasa tersebut hanya memiliki satu tujuan yaitu menyampaikan informasi.

Menurut Chaer & Agustina (2010:14) mengungkapkan, bahwa Bahasa adalah alat berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi dan menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan, yang hanya dimiliki oleh manusia. Maka jika dipahami dari pendapat yang disampaikan oleh Chaer & Agustina tersebut sejatinya sebuah bahasa adalah kebutuhan yang sangat penting bagi aktivitas kehidupan manusia untuk saling berinteraksi.

Berbagai aktivitas kehidupan manusia selalu melibatkan bahasa. Dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan pikiran, pendapat, keinginan, dan sebagainya. Pemakaian bahasa dapat digunakan sebagai parameter untuk menandai gejolak jiwa seseorang karena dalam proses berbahasa tidak hanya unsur logis saja yang berpengaruh, tetapi juga unsur afeksi, yaitu 'segala sesuatu' yang pada dasarnya telah mengandung rasa dan emosi (Sudaryanto. 1982: 13).

Untuk lebih jelas membahas terkait bahasa secara mendalam maka dibutuhkan sebuah teori untuk dijadikan pisau analisis, dan dalam hal ini peneliti

akan memakai teori semantik sebagai pembedah. Secara umum semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang berkaitan dengan makna atau arti dalam sebuah bahasa. Semantik memiliki pengertian sebagai makna yang terdapat dalam sebuah kata ataupun rangkaian kata-kata seperti halnya yang terjadi di saat berbicara atau melakukan tuturan antar sesama manusia yang merupakan salah satu bentuk dari susunan kata yang memiliki makna di setiap kata-katanya dalam menyampaikan maksud tertentu.

Terdapat suatu pembahasan di dalam bahasa yang cukup menarik untuk diteliti, yaitu dalam makna untuk mengetahui makna atau arti dalam suatu data penelitian ini. Dengan demikian dapat kita ketahui bahwa ada beberapa kata yang ada di dalam permainan game online yang salah satu contohnya *game mobile legend*, sebab dalam *mobile legend* bahasa yang terdapat di dalamnya mengandung bahasa yang kurang dipahami oleh khayak umum khususnya para pemula *gamer*. Para gamer sebagai pemula biasanya memiliki keterbatasan dalam memahami istilah yang ada dalam permainan, sebab istilah-istilah tersebut merupakan istilah dengan bahasa Inggris, adapun bahasa Inggris yang digunakan sebagai istilah memiliki makna atau arti khusus yang harus dipahami oleh para pemain pemula. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengkaji istilah yang ada di dalam permainan mobile legend dari perspektif semantik leksikal, sebab istilah tersebut merupakan data berupa leksikal yang akan dikaji dari segi 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 penggunanya. Dengan demikian, makna sebagai penghubung bahasa selain memiliki bagian yang menjadi isi dari suatu bentuk kebahasaan, 3 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 menyenangkannya 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

Maka dari hal itu penelitian ini akan meneliti terkait bentuk, fungsi dan makna istilah yang digunakan oleh sekelompok anak remaja pemain game online berjenis *Mobile Legend* tepatnya di Desa Kacongan, Kecamatan Kota, Kabupaten Sumenep. Dalam se kelompok tersebut terdapat beberapa bentuk, fungsi dan makna istilah yang digunakan sebagai suatu bahasa isyarat untuk mengatur strategi serangan agar dapat memenangkan permainan. Seperti *rank, hero, push, kill, minion, lend, buf*, dan masih banyak yang lainnya.

Penggunaan bentuk, fungsi dan makna istilah dalam sebuah komunitas juga pernah diteliti sebelumnya, namun yang membedakan dengan penelitian saat ini adalah objek penelitiannya. Nurhadi (2017) pernah melakukan penelitian berjudul *Analisis Variasi Bahasa Pada Surat Kabar Bestari Pada Kolom Opini Edisi (Juni-Agustus)*. Penelitian yang dilakukan Nurhadi tersebut menghasilkan kesimpulan berdasarkan deskripsi data penelitian yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Analisis Variasi Bahasa Pada Surat Kabar Bestari Pada Kolom Opini Edisi (Juni-Agustus) 2017 meliputi penggunaan bahasa, bentuk variasi bahasa, fungsi variasi bahasa dan makna variasi bahasa tersebut.

Selain itu terkait penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Herdiana Lestari (2018) yang berjudul *Bentuk, Fungsi, Dan Makna Register Komunitas Seniman Lukis Lombok Drawing Di Kota Mataram*. Dalam penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan Berdasarkan deskripsi data penelitian yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Bentuk, Fungsi, dan Makna Register Komunitas Seniman Lukis Lombok Drawing Di Kota Mataram meliputi bentuk register, fungsi register dan makna register dalam bahasa seniman lukis.

Maka dari beberapa penelitian yang relevan di atas dapat dipastikan bahwa perbedaan dari penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek penelitiannya. Perbedaan yang menjadi perbedaan adalah objek penelitiannya maka pembahasan didalamnya pun akan berbeda, begitu juga dengan bentuk fungsi dan makna istilah dari setiap bahasa yang ditemukan dilapangan.

Oleh karena itu penelitian saat ini yang berjudul *Bentuk, Fungsi Dan Makna Istilah dalam Permainan Mobile Legend di Kalangan Remaja Desa Kacongan Kabupaten Sumenep*, menjadi sangat penting untuk diteliti. Dari hasil penelitian saat ini diharapkan mampu menjadi pandangan untuk penelitian selanjutnya, dan mampu memberikan pemahaman terhadap masyarakat secara luas tentang bentuk, fungsi dan makna istilah yang digunakan oleh komunitas atau remaja di Desa Kacongan Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep. mengingat objek penelitiannya lebih spesifik secara letak geografis maka sekurang-kurangnya dapat menyajikan hasil penelitian yang sangat akurat.

## B. Rumusan Masalah

### 1. Rumusan masalah umum.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bentuk Fungsi dan Makna Istilah dalam Permainan *Mobile Legend* di Kalangan Remaja Desa Kacongan .

### 2. Rumusan masalah khusus.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah bentuk bahasa (istilah) yang digunakan oleh remaja Desa Kacongan dalam permainan *Mobile Legend* ?
- b. Bagaimanakah fungsi bahasa (istilah) yang digunakan oleh remaja Desa Kacongan dalam permainan *Mobile Legend* ?
- c. Bagaimanakah makna istilah dalam permainan *Mobile Legend* ?

## C. Tujuan Penelitian

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk bahasa (istilah) yang digunakan oleh remaja Desa Kacongan dalam permainan *Mobile Legend* .
2. Untuk mendeskripsikan fungsi bahasa (istilah) yang digunakan oleh remaja Desa Kacongan dalam permainan *Mobile Legend*
3. Untuk Mendeskripsikan makna istilah dalam permainan *Mobile Legend*.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di bagi menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoretis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini ialah menjadi pengetahuan baru dan bahan pertimbangan untuk memahami bentuk, fungsi dan makna istilah dalam permainan game mobile legend di kalangan Remaja Kabupaten Sumenep khususnya di Desa Kacongan Kecamatan Kota Sumenep. dan Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bantuan untuk petunjuk ataupun pedoman bagi semua pihak yang akan mengadakan penelitian pada bidang yang sama. Serta jugak dapat memberikan pengetahuan tentang bentuk, fungsi dan makna istilah di dalam permainan game *Mobile Legend* .

##### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang kebahasaan khususnya mengenai bentuk, fungsi dan makna istilah dalam permainan game *mobile legend* dikalangan remaja Desa Kacongan Kabupaten Sumenep.
- b. Bagi masyarakat, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bentuk, fungsi dan makna istilah dalam permainan game *mobile legend* dikalangan remaja Desa Kacongan Kabupaten Sumenep.
- c. Bagi Selanjutnya, Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi kepada peneliti selanjutnya mengenai “bentuk, fungsi dan



makna istilah dalam permainan game *Mobile legend* dikalangan Remaja Desa Kacongan Kabupaten Sumenep”

## E. Definisi Oprasional

### 1. Semantik

Semantik ialah bagian dari cabang ilmu bahasa yang mengkaji tentang makna yang mencakup jenis, pembagian, pembentukan dan perubahan makna tersebut serta dapat mengetahui tentang pemahaman makna, wujud makna, jenis-jenis makna, aspek-aspek makna hal yang berhubungan dengan makna, komponen makna, perubahan makna, penyebab kata hanya mempunyai satu makna atau lebih, dan cara memahami makna dalam sebuah kata, semuanya dapat ditelusuri melalui disiplin ilmu yang disebut semantik.

### 2. *Mobile legend* .

*Mobile legend* adalah sebuah genre *game mobile* yang mengutamakan peperangan 5 versus 5 dengan hero beragam. *Mobile legend* sendiri game yang saat ini di sukai oleh banyak kalangan dari anak kecil, remaja dan bahkan orang tua. *Mobile legend* sangat banyak dinikmati oleh masyarakat indonesia bahkan seluruh dunia karena *game* tersebut dinikmati ketika orang lagi santai atau nongkrong sesama teman.

### 3. Komunitas Remaja .

Komunitas Remaja merupakan salah satu komunitas yang dibentuk atau didirikan oleh remaja yang berusia 17 tahun ke atas yang menjadi suatu kelompok yang hidup dan saling berinteraksi dalam tempat tertentu. Sehingga biasanya memiliki sebuah jargon kosakata tersendiri saat berkomunikasi.

#### 4. Desa Kacongan Kabupaten Sumenep.

Desa Kacongan Kabupaten Sumenep merupakan salah satu wilayah Desa yang terletak di Kabupaten Sumenep yang memiliki penduduk kurang lebih 1.500 jiwa, dari sebanyak penduduk tersebut mayoritas penduduknya remaja yang menyukai dalam permainan *game online* yaitu *Mobile legend* .

