

Jargon Pemain Gim *Mobile Legends*: Tinjauan Sociolinguistik

Skripsi ini Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas

Andalas

UNIVERSITAS ANDALAS

Muhammad Giffari Arief

NIM: 1710722011



Departemen Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Andalas

UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

2024

ABSTRAK

Muhammad Giffari Arief, 1710722011 “Jargon Pemain Gim Mobile Legends: Tinjauan Sociolinguistik.” Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, Padang. Pembimbing I, Dr. Aslinda, M.Hum., dan Pembimbing II, Alex Darmawan, S.S., M.A.

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, yaitu: (1) Apa saja jargon yang digunakan oleh pemain dalam gim *Mobile Legends*? (2) Apa saja makna yang terkandung dalam jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*? (3) Apa saja faktor situasional yang melandasi penggunaan jargon dalam gim *Mobile Legends*? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*, menjelaskan makna yang terkandung dalam jargon pemain gim *Mobile Legends*, dan memaparkan faktor situasional yang mempengaruhi penggunaan jargon tersebut.

Metode dan teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dan teknik yang dikemukakan oleh Sudaryanto. Penelitian ini terbagi atas tiga tahap, yaitu: (1) tahap penyediaan data, (2) tahap analisis data, dan (3) tahap penyediaan hasil data. Pada tahap penyediaan data, digunakan metode simak yang terdiri dari teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap, teknik lanjutan yang digunakan, yaitu teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) terdiri dari rekam, catat, dan wawancara. Pada tahap analisis data, metode yang digunakan adalah metode padan translasional, metode padan refensial, dan metode padan pragmatis yang terdiri dari teknik dasar dan teknik lanjutan yaitu Pilah Unsur Penentu (PUP), dan Hubung Bandin Perbedaan (HBB). Selanjutnya, pada tahap penyajian hasil analisis data, digunakan metode penyajian informal.

Berdasarkan analisis data, ditemukan jargon-jargon yang ditemukan oleh pemain gim *Mobile Legends*. Jargon yang digunakan adalah: *Gank; Mid; Bot; Cd; Imo; Regen; Retri Indomaret; Ayam; Nr; Nf; Suren; By1; Ez; Adu Mekanik; Cc; Feeder; Lord; Push & Split Push; Solo; Gg; Stun; Recall; Meta; All-In; Mana; Flicker; Purify; Execute; Inspire; Sprint; Fanny Darat; Afk; Adu Mekanik; Poke; Troll; Buta Map; Op*. Faktor situasional yang mempengaruhi penggunaan jargon oleh pemain gim *Mobile Legends* yaitu: (1) siapa yang berbicara, (2) kepada siapa berbicara, (3) kapan, (4) di mana, dan (5) mengenai masalah apa.

Kata Kunci: jargon, sociolinguistik, *Mobile Legends*.

