

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Ada beberapa cara untuk memanfaatkan bahasa sebagai alat komunikasi sehingga memunculkan berbagai variasi bahasa. Variasi bahasa merupakan hasil dari variasi interaksi yang terjadi di dalam masyarakat. Jika suatu bahasa digunakan secara luas dan oleh sejumlah besar orang, variasi bahasa dapat muncul (Chaer dan Leonie Agustina, 2004: 61). Ada kelompok penutur yang menggunakan varian bahasa tertentu sehingga mereka yang berada di luar kelompok tersebut tidak dapat memahaminya di antara keragaman penutur bahasa. Salah satu kelompok yang memakai variasi bahasa adalah pemain-pemain dalam gim *Mobile Legends*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V daring 2016), gim adalah permainan. Permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V daring 2016) adalah hal bermain; perbuatan bermain (bulu tangkis dan sebagainya). Lema gim diserap dari kata *game* dalam bahasa Inggris. Menurut Clark C. Abt (1970: 6), *game* adalah sebuah kegiatan yang melibatkan dua atau lebih individu pengambil keputusan yang berusaha mencapai suatu hasil yang dibatasi oleh konteks tertentu.

Ada banyak jenis permainan, termasuk permainan klasik dan kontemporer. Permainan monopoli yang termasuk dalam kategori permainan papan; permainan *Playstation* yang termasuk dalam kategori permainan konsol; permainan *Counter Strike* yang termasuk dalam kategori permainan komputer; dan permainan *Mobile Legends* yang termasuk dalam kategori permainan daring adalah beberapa contoh dari variasi permainan modern (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Permainan pertempuran daring *Mobile Legends* dibuat khusus untuk digunakan pada ponsel, tablet dan dengan konfigurasi tertentu, dapat digunakan melalui sebuah *emulator* pada komputer atau laptop. Studio video game asal Cina, Moonton, adalah perancang dan pencipta dari gim *Mobile Legends*. Ada dua tim dalam permainan *Mobile Legends*, masing-masing dengan lima pemain dan total sepuluh pemain. Dalam upaya untuk menjatuhkan markas tim lawan dan melindungi markas mereka sendiri, kedua tim terlibat dalam pertempuran. Untuk mendapatkan kemenangan dalam gim *Mobile Legends*, strategi yang bervariasi sangat dibutuhkan. Jalur atas (*top*), jalur tengah (*mid*), dan jalur bawah (*bot*) adalah tiga jalur tempat pertempuran berlangsung. Tiga menara atau turret menjaga setiap jalur dan setiap pemain menyerang pemain lain yang berusaha menghancurkan menara. Pemain memilih karakter-karakter atau *hero* yang dipakai untuk menghancurkan menara utama musuh agar dapat memenangkan permainan. Jika salah satu pihak berhasil menghancurkan markas lawan, pertarungan selesai. Tim yang menang adalah tim yang berhasil menghancurkan markas tim lawan, sedangkan tim yang kalah adalah tim yang markasnya hancur.

Melalui hasil riset dari platform daring manajemen data dan konsumen *Statista* berjudul *Number of gamers in Southeast Asia in 2022* yang diterbitkan pada September 2022, jumlah *gamers* atau pemain gim di Indonesia adalah sekitar 185 juta jiwa dari total sekitar 275 juta jiwa penduduk Indonesia yang diproyeksikan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2022. Dari 185 juta jiwa penduduk Indonesia yang memainkan gim, *Mobile Legends* adalah salah satu gim yang banyak dimainkan dan populer di Indonesia. Situs berita daring Kumparan merilis berita dengan judul *Moonton Ungkap Rahasia Sukses Game 'Mobile Legends'* pada tahun 2018. Dalam rilisan berita tersebut, CEO dan *co-founder* Moonton, Justin Yuan, menyatakan

bahwa jumlah pemain *Mobile Legends* di Indonesia telah mencapai 100 juta jiwa (<https://kumparan.com/kumparantech/moonton-ungkap-rahasia-sukses-game-mobile-legends-1541659962431281208/full>).

Sebagai gim populer di Indonesia, *Mobile Legends* memiliki cakupan pemain yang luas. Tidak hanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja, tetapi *Mobile Legends* juga dimainkan oleh berbagai kalangan seperti mahasiswa, pekerja swasta, buruh, pedagang, pengemudi ojek daring, atau pekerja seni (Mubarok, 2023: 305). Alasan kepopuleran *Mobile Legends* adalah kemudahan yang dihadirkan untuk mengakses gim tersebut serta mekanisme gim tersebut yang mudah dalam kategori gim *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dalam gim *Mobile Legends*, pemain dapat bermain dengan teman-teman mereka dalam mode tim, yang menjadikannya lebih menarik dan sosial. Selain itu, *Mobile Legends* juga sering mengadakan turnamen dan acara komunitas yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dan meningkatkan kecintaan terhadap gim, serta secara teratur merilis pembaruan konten dan karakter baru, menjaga ketertarikan pemain tetap tinggi, sehingga menjadikan *Mobile Legends* sebagai gim yang terus berkembang dan menarik bagi berbagai kalangan.

Mobile Legends adalah permainan yang mengandalkan komunikasi dan kerja sama tim. Komunikasi dan kerja sama tim dapat tercapai dengan baik apabila memanfaatkan penggunaan bahasa secara optimal. *Mobile Legends* memiliki fitur *chat* yang memungkinkan pemain berkomunikasi melalui tulisan dan fitur *voice chat* yang memungkinkan pemain berkomunikasi lewat lisan ketika sedang bermain. Kedua fitur tersebut menunjang kerja sama antar pemain untuk mencapai tujuan, yaitu menghancurkan markas lawan. Tidak hanya terbatas pada fitur *chat* dan *voice chat*, *Mobile Legend* juga menghadirkan sistem penandaan lokasi yang memberikan

kemudahan bagi pemain untuk berbagi informasi terkait posisi musuh atau target yang menjadi fokus serangan. Hal ini mengoptimalkan koordinasi tim, mengingat pemain dapat dengan cepat memberikan informasi penting kepada rekan-rekan tim tanpa harus membuang waktu dengan penulisan pesan yang panjang.

Selain itu, *Mobile Legends* menyediakan sistem pesan cepat yang memungkinkan pemain memberikan instruksi dengan singkat dan jelas kepada rekan satu tim. Sebagai contoh, seorang pemimpin tim dapat memberikan instruksi untuk menyerang atau bertahan dengan mudah, dan pemain lain dapat meresponsnya secara instan tanpa mengganggu alur permainan. *Mobile Legends* dilengkapi dengan pengaturan privasi yang memberikan fleksibilitas kepada pemain dalam mengelola komunikasi mereka. Pemain dapat mengontrol siapa yang dapat mengirim pesan atau mengakses *voice chat* mereka, sehingga mereka dapat fokus berkomunikasi dengan anggota tim yang relevan dan menghindari gangguan yang tidak diinginkan.

Dalam keseluruhan, semua fitur ini secara signifikan meningkatkan kualitas komunikasi dan kerja sama dalam permainan *Mobile Legends*, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian tujuan utama, yaitu penghancuran markas lawan.

Dalam bermain, pemain *Mobile Legends* menggunakan jargon untuk mempermudah komunikasi. Jargon dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI V online 2016) disebut sebagai bahasa khusus yang digunakan dalam bidang kehidupan (lingkungan) tertentu. Jargon adalah varian sosial yang digunakan oleh kelompok sosial tertentu dalam kapasitas yang terbatas, (Chaer dan Leonie Agustina, 2004:68). Meskipun tidak dapat dimengerti oleh orang di luar kelompok tersebut, ungkapan-ungkapan tersebut tidak dirahasiakan.

Peristiwa Tutur I

- PT : Ez banget nih dek. **Adu mekanik** mlh bwa org aowkoakoaiaok.
- MT : **‘Mudah sekali mengalahkanmu, Dik. Ketika beradu kemampuan secara personal, kamu justru memanggil bantuan teman.’**
- MT : **By1 mid.** Main semak aj bangga. **‘Ayo kita bertarung satu lawan satu di daerah tengah.** Bersembunyi di semak untuk mengalahkanku saja sudah merasa bangga kamu.’

Ada beberapa penggunaan jargon yang muncul dalam peristiwa tutur (1), yaitu *ez*, *adu mekanik*, *by1 mid*, dan *semak*. Beberapa faktor situasional seperti siapa yang berbicara, kepada siapa, kapan, di mana, dan pembahasan tentang masalah apa merupakan hal-hal yang mempengaruhi penggunaan jargon (Fishman, dalam Aslinda dan Leni Syafyahya 2014:6).

Pada peristiwa tutur (1), penutur menggunakan jargon *ez* yang ditujukan kepada mitra tutur. Jargon *ez* berasal dari kata *easy* dalam bahasa Inggris yang bermakna mudah. Penutur dan mitra tutur memiliki kesamaan pemahaman mengenai jargon yang digunakan. Jargon *ez* dalam peristiwa tutur (1) digunakan oleh penutur karena dalam gim *Mobile Legends*, penutur berhasil mengalahkan karakter gim mitra tutur sehingga penutur menggunakan jargon untuk memprovokasi mitra tutur.

Dalam peristiwa tutur (1), provokasi dari penutur mendapat tanggapan dari mitra tutur. Ada tiga jargon digunakan oleh mitra tutur sebagai tanggapan atas provokasi mitra tutur. Pertama, jargon *adu mekanik* yang berasal kompositum bahasa Indonesia. Dalam konteks gim *Mobile Legends*, *adu mekanik* berarti “proses beradu kemampuan antara seorang pemain dan pemain lainnya”. Kedua, jargon *by1 mid* yang berasal dari bahasa Inggris. Dalam konteks gim *Mobile Legends*, *by1 mid* berarti

“bertarung satu lawan satu di daerah tengah. Ketiga, jargon *main semak* yang berasal dari bahasa Indonesia. Dalam konteks gim *Mobile Legends*, *main semak* adalah tindakan bersembunyi yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* dalam arena pertarungan.

Jargon yang digunakan pemain gim *Mobile Legends* tidak bersifat rahasia, tetapi masyarakat di luar tidak memahami arti dari kata tersebut. Peristiwa tutur tersebut terjadi di dalam kolom *chat* ketika sedang berlangsung pertandingan di dalam gim *Mobile Legends*.

Peristiwa Tutur 2

PT : mm lagi? **invalid lah**

‘Karakter berjenis marksman kembali? **Lebih baik pertandingan ini dibatalkan.**’

MT 1 : emg bs ya?

‘Apakah hal tersebut dapat dilakukan?’

MT 2 : udh pick mm aja lagi, gas **invalid** langsung

‘Pilih saja karakter berjenis marskman kembali. Nanti, **pertandingan ini dapat dibatalkan.**’

Pada peristiwa tutur (2), ada sebuah penggunaan jargon, yaitu *invalid*. Jargon *invalid* hadir karena faktor-faktor situasional yang meliputi siapa pembicara, kepada siapa, lokasi pembicaraan, mengenai masalah apa, dan kapan (Fishman, dalam Aslinda dan Leni Syafyahya 2014:6).

Dalam peristiwa tutur (2), penutur menggunakan jargon *invalid* sebagai respon terhadap komposisi *hero* yang tidak seimbang. Selain penutur, jargon *invalid* tersebut juga digunakan oleh mitra tutur 2 yang bertujuan untuk memandu pembatalan permainan.

Jargon yang digunakan pemain gim *Mobile Legends* tidak bersifat rahasia, tetapi masyarakat di luar tidak memahami arti dari kata tersebut. Pemain gim *Mobile Legends* memahami jargon *invalid*. Dalam konteks gim *Mobile Legends*, *invalid* adalah “tindakan untuk membatalkan pertandingan dengan menggunakan tiga hero yang memiliki *role* atau peran yang sama”

Peristiwa Tutur 3

PT	:	bantulah gw di gank nih ‘Tolong bantu saya, sebab saya tadi dikeroyok ’
MT	:	mid jangan <i>ngebrawl</i> ajg astaga ‘ Pemain yang berada di tengah jangan hanya fokus pada satu jalur saja, astaga’

Pada peristiwa tutur (3), ada tiga penggunaan jargon yang muncul, yaitu *gank*, *mid* dan *ngebrawl*. Ketiga jargon tersebut muncul karena faktor-faktor situasional yang meliputi siapa pembicara, kepada siapa, lokasi pembicaraan, mengenai masalah apa, dan kapan (Fishman, dalam Aslinda dan Leni Syafyahya 2014:6). Dalam konteks gim *Mobile Legends*, *gank* berarti tindakan pengeroyokan terhadap karakter gim dari pemain musuh; *mid* berarti pemain yang berada di daerah tengah; dan *ngebrawl* berarti tindakan seorang pemain yang hanya fokus pada satu jalur.

Pada peristiwa tutur (3), penutur dan mitra menggunakan jargon *gank*, *mid*, dan *ngebrawl* sebagai respon kekecewaan karena rekan satu tim dari penutur dan mitra tutur tidak memberi bantuan sama sekali. Jargon yang digunakan pemain gim *Mobile Legends* tidak bersifat rahasia, tetapi masyarakat di luar tidak memahami arti dari kata tersebut. Pemain gim *Mobile Legends* memahami jargon *gank*, *mid*, dan *brawl*. Penutur dan mitra tutur menggunakan jargon sebagai ekspresi kekecewaan

karena tidak ada rekan satu tim yang memberi bantuan sehingga ia dikalahkan oleh empat orang pemain lawan yang mengeroyok.

Dari tiga contoh peristiwa tutur yang telah dikemukakan, jargon-jargon yang digunakan memiliki keunikan karena ada istilah-istilah yang merupakan perluasan makna bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Perluasan makna bahasa Indonesia dan bahasa Inggris tidak diketahui oleh masyarakat yang tidak memainkan gim *Mobile Legends*, Perluasan makna tersebut merupakan hasil dari berbagai kemungkinan-kemungkinan perubahan dalam penggunaan bahasa oleh suatu masyarakat, yang didasari oleh berbagai perbedaan latar belakang dan budaya. Keunikan tersebut menjadi alasan penulis untuk mengkaji jargon yang terdapat pada gim *Mobile Legends*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi dari latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja jargon yang digunakan oleh pemain dalam gim *Mobile Legends*?
2. Apa 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*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memaparkan jargon yang digunakan oleh pemain dalam gim *Mobile Legends*.
2. Memaparkan makna yang terkandung dalam jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*
3. Memaparkan faktor situasional yang melandasi penggunaan jargon oleh pemain dalam gim *Mobile Legends*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai jargon pemain dalam gim *Mobile Legends* menawarkan manfaat untuk mempromosikan kemajuan ilmu bahasa, khususnya sosiolinguistik. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan sebagai referensi dalam bidang penelitian jargon. Selain itu, penelitian ini sangat membantu dalam memberikan informasi baru kepada para pembaca dan akademisi mengenai jargon yang digunakan oleh pemain dalam gim *Mobile Legends*.

1.5 Tinjauan Kepustakaan

Penelitian tentang sosiolinguistik telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti. Peneliti-peneliti juga sudah banyak mengkaji jargon sebagai produk akademis. Namun, penelitian mengenai jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends* belum pernah dilakukan sebelumnya. Meskipun penelitian mengenai jargon pemain gim *Mobile Legends* belum pernah dilakukan, ada beberapa penelitian yang memiliki kaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Agatha Eka Wijaya Astuti (2023) menulis skripsi dengan judul “Jargon Pada Tuturan Pengulas Perawatan Kulit (Skincare) di Akun Youtube Suhay Salim (Kajian Sosiolinguistik)”. Skripsi tersebut membahas tentang kreator di YouTube Suhay Salim yang mengulas hal-hal terkait perawatan kulit

(skincare). Dalam ulasan Akun Youtube Suhay Salim, terdapat jargon yang digunakan. Penelitian tersebut menguraikan bentuk dan makna jargon yang terdapat di akun YouTube Suhay Salim dan berkaitan dengan perawatan kulit (skincare). Persamaan yang dapat ditemukan pada penulisan yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas jargon yang digunakan oleh suatu kelompok sosial. Sementara faktor pembeda penelitian adalah sumber data penelitian. Penelitian tersebut mengkaji jargon pengguna kosmetik di akun Youtube Suhay Salim, sedangkan peneliti meneliti jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*.

2. Ilham Satria Kosnanda (2023) menulis artikel berjudul “Jargon Dan Kata Bermakna Khusus Pada Bidang Komunitas Olahraga Bulutangkis Dalam Media *YouTube Badminton Insight*” dalam Jurnal Lestari Sosial Budaya Universitas Pakuan. Artikel tersebut memaparkan jargon dan kata bermakna khusus pada komunitas olahraga bulutangkis dalam media *youtube Badminton Insight*. Sembilan video ditelaah sehingga ditemukan jargon dan kata bermakna khusus berjumlah 28 data. Dari 28 data, 13 diantaranya adalah jargon, dan 15 lainnya adalah kata bermakna khusus. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan baik dari makna denotatif, makna jargon, maupun kata bermakna khusus. Persamaan yang dapat ditemukan pada penulisan yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas jargon yang digunakan oleh suatu kelompok sosial. Sementara faktor pembeda penelitian adalah sumber data penelitian. Penelitian tersebut mengkaji jargon komunitas olahraga bulutangkis di akun Youtube *Badminton Insight*, sedangkan peneliti meneliti jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*.

3. Nia Fitri Effendi (2022) menulis skripsi dengan judul “Penggunaan Jargon Oleh Anggota Organisasi AIESEC Universitas Andalas: Tinjauan Sociolinguistik”. Dalam skripsi tersebut, ditemukan 28 jargon yang digunakan oleh anggota organisasi AIESEC Universitas Andalas. Persamaan yang dapat ditemukan pada penulisan yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas jargon yang digunakan oleh suatu kelompok sosial dan beberapa kosa kata pada jargon menggunakan bahasa Inggris. Sementara perbedaannya terletak pada sumber data penelitian. Penelitian tersebut mengkaji jargon anggota organisasi AIESEC, sedangkan peneliti meneliti jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*.
4. Putri Indah Yanti (2022) menulis artikel dengan judul “Jargon ‘Mama Urban Dalam Channel Telegram Cerita Vbac (Vaginal Birth After Caesarian)’ Periode April-Mei 2021. Artikel tersebut memaparkan tentang variasi bahasa jargon yang digunakan oleh subjek penelitian pada channel Telegram di periode April-Mei 2021 ada dua yang muncul, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Dominasi variasi Bahasa Indonesia terjadi pada penggunaan jargon para “mama urban” di chanel Telegram “Cerita VBAC”.
5. Annisa Tri Mulyani (2021) menulis skripsi dengan judul “Jargon Pengguna Kosmetik Pada Akun @beauthingy di Twitter: Tinjauan Soisolinguistik”. Dalam skripsi tersebut, ditemukan 35 jargon yang digunakan oleh pengguna kosmetik di akun @beauthingy di twitter, 29 diantaranya adalah jargon dalam bahasa Inggris. Persamaan yang dapat ditemukan pada penulisan yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas jargon yang digunakan oleh suatu kelompok sosial dan beberapa kosa kata pada jargon menggunakan bahasa Inggris. Sementara perbedaannya terletak pada sumber data penelitian.

Penelitian tersebut mengkaji jargon pengguna kosmetik di akun @beauthingy di twitter sedangkan peneliti meneliti jargon yang digunakan oleh pemain gim *Mobile Legends*.

6. Hamro' dan Indrawati (2021) menulis artikel dengan judul "Jargon Pos Indonesia Di Kantor Pos Semolowaru Surabaya". Artikel tersebut memaparkan jargon di Kantor Pos Semolowaru berasal dari 2 bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Adapun makna pada jargon di Kantor Pos Semolowaru terbagi menjadi 3 jenis, yaitu makna leksikal, makna gramatikal, dan makna kontekstual. Fungsi jargon ditemukan sebanyak 6 fungsi diantaranya, fungsi instrumental, fungsi representasi, fungsi regulasi, fungsi interaksional, fungsi heuristik, serta fungsi personal.
7. Fitriani (2021) menulis skripsi dengan judul "Jargon Barista Kedai Kopi di Kota Padang: Tinjauan Sociolinguistik". Universitas Andalas. Dalam skripsinya Fitriani menyimpulkan ada 24 jargon yang digunakan oleh barista kedai kopi di kota Padang. Persamaan antara penulisan yang peneliti lakukan terletak pada pembahasan yang sama-sama membahas mengenai jargon yang digunakan oleh suatu kelompok sosial. Perbedaannya terletak pada sumber data, penelitian di atas membahas tentang jargon yang digunakan oleh barista kedai kopi di kota Padang, sedangkan peneliti membahas jargon yang digunakan oleh pem

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, belum ada penelitian jargon pemain dalam gim *Mobile Legends*. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dari segi sumber data. Penelitian ini memiliki sumber data pemain dalam

gim *Mobile Legends*. Penelitian tentang jargon belum ada yang meneliti di sebuah gim, terutama gim *Mobile Legends*.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode dan teknik yang dikemukakan oleh Sudaryanto. Sudaryanto (2015:15) membagi tiga tahap penelitian yaitu, metode dan teknik penyediaan data, metode dan teknik analisis data, dengan metode dan teknik penyajian hasil analisis data.

1.6.1 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Metode dan teknik penyediaan data dalam penelitian jargon pemain dalam gim *Mobile Legends* adalah metode simak. Peneliti menyimak penggunaan jargon dalam kolom *chat*, *voice chat*, dan pesan langsung pada gim *Mobile Legends*. Metode simak dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik sadap menurut Sudaryanto (2015:16) yaitu teknik pengumpulan data dengan menyadap penggunaan bahasa baik lisan maupun tulisan. Dalam penelitian ini, peneliti menyadap penggunaan jargon pemain dalam gim *Mobile Legends* pada kolom *chat*, *voice chat*, dan pesan langsung.

Teknik lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC), teknik Simak Libat Cakap (SLC) dan teknik catat. Teknik SBLC dalam penelitian ini tidak melibatkan peneliti dalam tuturan, tetapi peneliti hanya memperhatikan dan membaca kolom *chat*, *voice chat*, dan pesan langsung. Teknik Simak Libat Cakap dalam penelitian ini peneliti terlibat pembicaraan dengan beberapa pemain dalam gim *Mobile Legends* untuk mengetahui dan memastikan arti dari jargon yang digunakan pengguna *Mobile Legends*. Peneliti

mewawancara dengan cara mengirim pesan melalui fitur pesan pribadi yang ada dalam gim *Mobile Legends* kepada pemain dalam gim *Mobile Legends* dan menyaksikan penggunaan jargon dalam kolom *chat*, *voice chat*, dan pesan langsung. Teknik catat dilakukan dengan mencatat jargon yang digunakan pada kolom *chat*, *voice chat*, dan pesan langsung.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Menurut Sudaryanto (2015:15), metode padan adalah metode yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Metode padan memiliki dua teknik yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasarnya ialah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Alat yang digunakan adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki peneliti. Adapun daya pilah yang digunakan yaitu daya pilah referensial, translasional, dan pragmatis.

Metode padan referensial digunakan untuk menjelaskan acuan dari tiap-tiap jargon yang digunakan oleh pemain dalam gim *Mobile Legends*. Metode padan translasional digunakan untuk penentu arti dan istilah yang muncul berasal dari bahasa lain. Metode padan pragmatis alat penentunya adalah mitra wicara. Suatu tuturan tergantung pada penafsiran mitra wicara itu sendiri. Teknik lanjutan yang digunakan adalah Hubung Banding Membedakan (HBB). Teknik HBB ini digunakan untuk melihat perbedaan antara jargon yang satu dengan jargon yang lain.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penyajian hasil analisis data adalah metode penyajian informal. Berdasarkan pemaparan Sudaryanto (2015:241), metode

penyajian informal adalah penyajian hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata biasa sehingga rumusan tersaji lebih rinci dan terurai dengan baik.

1.7 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan data sebagai satu kesatuan yang kemudian sebagiannya dipilih sebagai sampel atau tidak (Sudaryanto, 2015:21). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh tuturan yang mengandung jargon yang digunakan pemain dalam gim *Mobile Legends* dalam pemain dalam gim *Mobile Legends*.

Sampel merupakan bagian terkecil data yang dianggap dapat mewakili data yang akan dianalisis untuk memperoleh informasi data yang diteliti (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sampel>, 2024). Sampel dalam penelitian ini adalah tuturan yang mengandung jargon yang digunakan oleh pemain dalam gim *Mobile Legends* mulai dari bulan Juni 2023 hingga Juni 2024. Dalam rentang waktu tersebut, data telah terkumpul dan dapat mewakili keseluruhan data yang dianalisis.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan disajikan dalam 4 bab, yaitu BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel, serta sistematika penulisan. Pada BAB II berisi landasan teori yang melingkupi seluruh teori yang dipakai dalam penelitian. BAB III berisi analisis data dan hasil penelitian. BAB IV berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.