

ANALISIS AKRONIM PADA *GAME ONLINE* PERMAINAN *MOBILE LEGEND*

Wuji Ulviana Mai Destu¹⁾, Puspawati²⁾

Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: ulfianawuji@gmail.com
puspawati@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan analisis akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*. Untuk menganalisis data digunakan teori Abdul Chaer. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Untuk pengumpulan data digunakan metode simak dengan teknik catat. Selanjutnya, untuk menganalisis data digunakan metode agih dengan teknik baca markah. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan (1) pengambilan huruf-huruf pertama dari kata-kata yang membentuk konsep, (2) pengambilan suku kata pertama dari semua kata yang membentuk konsep, (3) pengambilan suku kata pertama ditambah dengan huruf pertama dari suku kata kedua dari setiap kata yang membentuk konsep, (4) pengambilan suku kata yang dominan dari setiap kata yang mewadahi konsep, (5) pengambilan suku kata tertentu disertai dengan modifikasi yang tampaknya tidak beraturan namun masih memperhatikan kaidah bunyi, dan (6) pengambilan unsur kata yang mewadahi konsep, tapi sukar disebutkan keteraturannya termasuk seni.

Kata kunci : *analisis akronim; Game Online, Mobile Legend*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat dan simbol komunikasi manusia untuk menyampaikan maksud tertentu, yang menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap (Hemawan, dkk 2020:8) [1]. Istilah lain dari bahasa adalah linguistik. Linguistik adalah telaah ilmiah mengenai bahasa manusia (Arnawa, 2008:3)[2].

Salah satu cabang linguistik adalah morfologi. Menurut Chaer, (2015:3) morfologi secara etimologi kata morfologi berasal dari kata *morf* yang berarti “bentuk” dan kata *logi* yang berarti “ilmu”. Di dalam kajian linguistik, morfologi berarti ilmu mengenai bentuk-bentuk dan pembentukan kata. [3]

Salah satu yang dibahas dalam proses morfologi adalah akronim. Menurut Chaer (2015:25) [3] akronimisasi adalah proses pembentukan sebuah kata dengan cara menyingkat sebuah konsep yang realisasikan dalam konstruksi lebih dari sebuah kata. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan bentuk akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.

Akronim yang akan dibahas pada penelitian ini adalah yang terdapat pada aplikasi *game online Mobile Legend*. Akronim dalam *game online Mobile*

Legend muncul ketika pemain telah memasuki menit pertama pertandingan. Akronim yang muncul saat pertandingan diucapkan oleh pemain ketika suasana hati pemain sedang tidak bagus maka akronim yang muncul berupa ucapan teriakan seperti mengucapkan kata *mukil* artinya *mungut kil*. Adapun ketika suasana para pemain sedang bagus dan bahagia akronim yang muncul seperti mengucapkan bulor akronim *bulor* diucapkan ketika musuh dalam keadaan mati, maka para pemain langsung menuju *lord* (hewan penguat tim) untuk membunuh lord tersebut agar mencapai kemenangan.

Wahyuni [4] menyatakan bahwa *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia. Salah satu permainan *game online* yang booming saat ini, yaitu *mobile legend*. *Mobile Legend* dimainkan oleh dua kelompok, satu kelompok terdiri dari lima *player* (pemain *game online*). Kedua kelompok *player* saling mengalahkan dan bertarung (*battle*) untuk menghancurkan markas (*turret*) musuh agar meraih kemenangan.

Menurut Kustiyani [5] *game Mobile Legend* sedang banyak diminati oleh berbagai kalangan bukan

hanya kalangan dewasa dan remaja saja, anak-anak pun mulai terlibat dalam bermain *game*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data lisan dan tulis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan berupa penyimakan dengan menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti [6]. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik catat. Teknik catat adalah pencatatan kartu data yang segera dilanjutkan dengan klasifikasi [6].

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode agih. Metode agih itu alat penentunya justru bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri. Alat penentu dari metode agih ini jelas selalu berupa bagian atau dari bahasa sebagai objek penelitian itu sendiri [6]. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah teknik baca markah. Baca markah atau BM adalah pemarkahan itu menunjukkan kejatian atau identitas kontituen tertentu, dan kemampuan membaca peranan pemarkah (marker) itu berarti kemampuan menentukan kejatian yang dimaksud [6].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis akronim ini dikaji dari segi bentuk. Bentuk akronim yang ditemukan dalam *game online* permainan *Mobile Legend* ada enam, yaitu (1) pengambilan huruf-huruf pertama dari kata-kata yang membentuk konsep, (2) pengambilan suku kata pertama dari semua kata yang membentuk konsep, (3) pengambilan suku kata pertama ditambah dengan huruf pertama dari suku kata kedua dari setiap kata yang membentuk konsep, (4) pengambilan suku kata yang dominan dari setiap kata yang mewadahi konsep, (5) pengambilan suku kata tertentu disertai dengan modifikasi yang tanpaknya tidak beraturan masih memperhatikan kaidah bunyi, dan (6) pengambilan unsur kata yang mewadahi konsep itu, tapi sukar disebutkan keteraturannya termasuk seni.

Pengambilan Huruf-Huruf Pertama dari Kata-Kata yang Membentuk Konsep

Analisis akronim yang pengambilan huruf-huruf pertama dari kata-kata yang membentuk konsep yang ditemukan pada *game online* permainan *Mobile Legend* ada enam, yaitu *lol* (*laught out lound*), *kepo*

(*knowing every particular object*), *gif* (*grafhiccs intrachange format*), *buff* (*binary utilized function factor*), *bot* (*build operate transfer*), dan *nerf* (*narrow effect rounted found*).

- (1) Emang lol (*laught out lound*) kali lu.
'Memang bodoh sekali kamu'.

Kata lol (*laught out lound*) pada data (1) termasuk akronim yang diambil dari huruf pertama dari kata yang membentuk konsep. Kata *lol* merupakan kepanjangan dari *laught out lound*. /l/ diambil dari huruf pertama *laught*, /o/ diambil dari huruf pertama *out* dan /l/ diambil dari huruf pertama *lound*. Pada permainan *Mobile Legend* kata *lol* dipakai saat teman satu tim marah kepada teman bermainnya yang bodoh, teman bermain ini bisa saja dari tim sendiri dan tim lawan. Pada data (1) Sansewa adalah nama pemain dalam *game Mobile Legend* dan Gunjo malam adalah teman satu tim. Akronim *lol* dipakai ketika Sansewa kesal terhadap Gunjo yang selalu mengalahkannya saat bermain. Dilihat dari segi bentuk, kata *lol* berkategori ajektiva.

Pengambilan Suku Kata Pertama dari Semua Kata yang Membentuk Konsep

Akronim yang pengambilannya dari suku kata pertama dari semua kata yang membentuk konsep yang ditemukan pada *game online* permainan *Mobile Legend* ada sebelas, yaitu *mager* (*malas gerak*), *bocil* (*bocah cilik*), *mukil* (*mungut kil*), *gaje* (*gak jelas*), *cupu* (*culun punya*), *bucin* (*budak cinta*), *gatot* (*gagal total*), *nobar* (*nonton bareng*), *bulor* (*bunuh lord*), *komuk* (*kondisi muka*), dan *kiban* (*kita bantai*).

- (2) Mager gw liat hero yang lu pakai.
'Mager saya lihat karakter yang kamu pakai'.

Kata *mager* (*malas gerak*) pada data (2) tergolong akronim, yang diambil dari suku kata pertama dari semua kata yang membentuk konsep. *Mager* merupakan kepanjangan *malas gerak*, yaitu suku kata pertama *malas* adalah *ma*, dan suku kata pertama gerak adalah *ge*. Ditambah dengan fonem *r* dari suku kata kedua. Pada data (11) kata yang muncul adalah akronim *mager*. Akronim *mager* muncul ketika salah satu pemain memerintah teman satu tim untuk memakai hero Nana, hero Nana di sini adalah hero yang memiliki bentuk yang imut. Kata *mager* muncul pada waktu teman satu tim berperilaku malas menggerakkan tangan untuk menukar hero. Dilihat dari segi bentuk, kata *mager* berkategori ajektiva.

Pengambilan Suku Kata Pertama ditambah dengan Huruf Pertama dari Suku Kata Kedua dari Setiap Kata yang Membentuk Konsep

Akronim yang diambil dari pengambilan suku kata pertama ditambah dengan huruf pertama dari suku kata kedua dari setiap kata yang membentuk konsep yang ditemukan pada *game online* permainan *Mobile Legend* ada empat yaitu *gercep* (gerak cepat), *markiban* (mari kita bantai), *carmuk* (cari muka), dan *salting* (salah tingkah).

- (3) Main yang gercep dikit lahh lelet benar.
'main yang *gercep* sedikit lah lelet sekali'

Kata *gercep* (gerak cepat) pada data (3) tergolong akronim, yang diambil dari pengambilan suku kata pertama ditambah dengan huruf pertama dari suku kata kedua yang membentuk konsep. *Gercep* merupakan kepanjangan dari *gerak cepat*. Kata *gerak* diambil dari suku kata pertama yaitu *ger* ditambah dengan huruf pertama dari suku kata kedua dari kata *cepat* yaitu *cep*. Kata *cep* diambil tiga huruf pertama dari suku kata kedua *cepat*. Akronim *gercep* muncul ketika pemain memilih karakter terlalu lama atau kelambatan tangan pemain yang tidak cukup waktu untuk memilih karakter yang diinginkan. Kata *gercep* dilihat dari segi bentuk berkategori verba.

Pengambilan suku kata yang dominan dari setiap kata yang mewadahi konsep.

Pengambilan suku kata yang dominan dari setiap kata yang mewadahi konsep yang ditemukan pada *game online* permainan *Mobile Legend* ada sebelas yaitu *mantul* (mantap betul), *kombo* (kombinasi hero), *jones* (jomblo ngenes), *rudal* (peluru kendali), *insif* (bermain agresif), *tamap* (buta map), *jablur* (jangan blunder), *camat* (calon mati), *bomat* (bodo amat), *ulti* (ulah ulti) dan *nyempah* (nyemak parah). Simak data berikut.

- (4) Mantul bro ayo bunuh.
'Mantap betul teman ayo bunuh'.

Kata *mantul* (mantap betul) pada data (4) tergolong akronim, yang pengambilan suku kata yang dominan dari setiap kata yang mewadahi konsep. Akronim *mantul* berasal dari suku kata pertama dari kata *mantap* adalah *man*. Kata yang dominan dari suku kata kedua dari kata *betul* adalah *tul*. Kata *mantul* muncul ketika teman satu tim bahagia telah memenagkan pertandingan dan memuji teman yang telah memenangkan pertandingan tersebut. Dilihat dari segi bentuk, kata *mantul* berkategori ajektiva.

Pengambilan Suku Kata Tertentu disertai dengan Modifikasi yang Tampaknya Tidak Beraturan tetapi Masih Memperlihatkan Kaidah Bunyi

Akronim yang pengambilan suku kata tertentu disertai dengan modifikasi yang tampaknya tidak beraturan namun masih memperlihatkan kaidah bunyi pada *game online* permainan *Mobile Legend* ada empat yaitu *perik* (peluru tarik), *bot* (bocah robot), *kudet* (kurang abdet), dan *keti* (kepo tingkat tinggi).

- (5) *Perik*, hero dia ganas mundur.
'Peluru tarik, dia hero seram mundur'.

Kata *perik* pada data (5) tergolong akronim yang diambil dari pengambilan suku kata tertentu disertai dengan modifikasi yang tampaknya tidak beraturan, tetapi masih memperlihatkan kaidah bunyi. Akronim *perik* merupakan kepanjangan dari *peluru tarik*, suku kata pertama peluru adalah *pe*, dan suku kata pertama *tarik* adalah *rik*. Adapun suku kata pertama dan kedua diambil dari awal dan akhir kata maka bunyi yang muncul pada akronim *perik* masih akan tetap memperlihatkan kaidah yang bagus. Kata *perik* berkategori adverbial, dilihat dari segi bentuk.

Pengambilan Unsur-Unsur yang Mewadahi Konsep, Sukar Disebutkan Keteraturannya Termasuk Seni

Akronim pengambilan unsur-unsur yang mewadahi konsep, sukar disebutkan keraturannya termasuk seni yang ditemukan pada *game online* permainan *Mobile Legend* ada tujuh yaitu *bobal* (bocah bawel), *jamge* (jaga mage), *gapren* (gaul tapi keren), *sasimo* (sana sini mau), *lemot* (lemah otak). *Mokondo* (modal konspirasi doang), dan *туру* (tidur dulu).

- (6) Dasar *bobal* nih orang.
'dasar bocah bawel nih orang'.

Kata *bobal* pada data (6) tergolong akronim, yang diambil dari pengambilan unsur yang mewadahi konsep, dan sukar disebutkan keraturannya. Akronim *bobal* merupakan kepanjangan dari *bocah bawel*, bocah dan bawel adalah pengambilan unsur yang mewadahi konsep dan antarsuurnya tidak beraturan. Kata *bobal* muncul ketika permainan sedang diganggu oleh anak kecil yang membuat para pemain kesal. Kata *bobal* pada data (6) tergolong kelas kata nomina.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis pada bab sebelumnya, hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut. Pengambilan huruf-huruf pertama dari kata-kata yang membentuk konsep, yaitu *lol* (*laught out lound*), *kepo* (*knowing every particular object*), *gif* (*grafhisccs*

intrahange format), *buff* (*binary utilizet function factor*), *bot* (*build operate transfer*), dan *nerf* (*narrow effect rounted found*).

Pengambilan suku kata pertama dari semua kata yang membentuk konsep, yaitu *mager* (malas gerak), *bocil* (bocah cilik), *mukil* (mungut kil), *gaje* (gak jelas), *cupu* (culun punya), *bucin* (budak cinta), *gatot* (gagal total), *nobar* (nonton bareng), *bulor* (bunuh lord), *komuk* (kondisi muka), dan *kiban* (kita bantai).

Pengambilan suku kata pertama ditambah dengan huruf pertama dari suku kata kedua dari setiap kata yang membentuk konsep, yaitu *gercep* (gerak cepat), *markiban* (mari kita bantai), *carmuk* (cari muka), dan *salting* (salah tingkah).

Pengambilan suku kata yang dominan dari setiap kata yang mewadahi konsep, yaitu *mantul* (mantap betul), *kombo* (kombinasi hero), *jones* (jomblo ngenes), *rudal* (peluru kendali), *insif* (bermain agresif), *tamap* (buta map), *jablur* (jangan blunder), *camat* (calon mati), *bomat* (bodo amat), dan *ulti* (ulah ulti).

Pengambilan suku kata tertentu disertai dengan modifikasi yang tampaknya tidak beraturan namun masih memperlihatkan kaidah bunyi, yaitu *nyampah* (nyemak parah), *perik* (peluru tarik), *bot* (bocah robot), *kudet* (kurang abdet), dan *keti* (kepo tingkat tinggi).

Pengambilan unsur-unsur yang mewadahi konsep, sukar disebutkan keteraturannya termasuk seni, yaitu *bobal* (bocah bawel), *jamge* (jaga mage), *gapren* (gaul tapi keren), *sasimo* (sana sini mau), *lemot* (lemat otak), *mokondo* (modal konspirasi doang), dan *туру* (tidur dulu).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hermawan, Adi dkk. 2020 "Analisis Abbreviation Bahasa Game Online pada Permainan Mobile Legend". *Jurnal*. Papua Barat: Uviversitas Muhamadiyah Sorong.
- [2] Arnawa, Nengah. 2008. "Wawasan Linguistik dan Pengajaran Bahasa" *Jurnal*. Bali: Denpasar Bali.
- [3] Chaer, Abdul. 2015. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Wahyuni, S. 2017. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online". *Jurnal Kopasta*. Batam: Universitas Riau Kepulauan.
- [5] Kustiyani, Ria. 2019. "Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak." *Jurnal*. Aceh: Universitas Malikussaleh.
- [6] Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.