



ABREVIASI DALAM KOMUNIKASI PADA GAME *ONLINE MOBILE LEGENDS* DI KAWASAN PETOJO ENCLEK: KAJIAN MORFOLOGI

Galuh Andhika¹⁾, Arju Susanto²⁾, Tadjuddin Nur³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Nasional

email: galuhandhika952@gmail.com¹⁾, arju.susanto@civitas.unas.ac.id²⁾,
tadjuddin.kwardadki@gmail.com³⁾

Abstract

The aim of this research is to describe or explain abbreviations, as well as knowing the forms and processes of abbreviations used in the Mobile Legends game. Another aim of this research is also to determine the influence of the abbreviations used in the online game Mobile Legends on the use of language in daily life in the Petojo Enclek area. The method used in this research is a descriptive qualitative method, with data collection techniques using observation and documentation. In this research, there are 5 forms of abbreviation that occur in the Mobile Legends game, such as: 36 abbreviations, 9 acronyms, 10 contractions, 7 fragments, and 1 letter symbol. From the results of this research, it can also be seen that there are several abbreviated words in the Mobile Legends game that can be used or are often used in everyday life by Mobile Legends game players, especially in the Petojo Enclek area.

Keywords: Abbreviation, Morphology, Mobile Legends

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan ataupun menjelaskan mengenai abreviasi, serta mengetahui bentuk dan proses abreviasi yang digunakan dalam game *Mobile Legends*. Tujuan lain dari penelitian ini juga untuk mengetahui pengaruh abreviasi yang digunakan dalam game *online Mobile Legends* terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari di kawasan Petojo Enclek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. penelitian ini terdapat 5 bentuk abreviasi yang terjadi di game *Mobile Legends*, seperti: 36 singkatan, 9 akronim, 10 kontraksi, 7 penggalan, dan 1 lambang huruf. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui bahwa ada beberapa kata dari jenis abreviasi yang ada di dalam game *Mobile Legends* ini yang bisa digunakan atau sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh para pemain game *Mobile Legends* khususnya di kawasan Petojo Enclek.

Kata Kunci: Abreviasi, Morfologi, *Mobile Legends*

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi. Tanpa adanya bahasa tentu manusia akan susah memahami satu sama lain. Pada dasarnya bahasa itu akan berkembang sejalan dengan perkembangan manusia. Hal tersebut yang mengakibatkan bahasa memiliki sifat yang dinamis. Selain digunakan sebagai alat komunikasi, sebenarnya bahasa digunakan juga

untuk memaknai sesuatu bahasa sesuai dengan apa yang disepakati, maka dari itu bahasa juga bersifat arbitrer atau manasuka

Game *online* adalah sebuah platform yang digunakan oleh manusia untuk menghibur dirinya dengan permainan yang disajikan dengan cara terhubung oleh jaringan internet, sehingga dapat memungkinkan manusia bermain secara bersamaan di waktu yang sama. Di era digitalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi



menjadikan game *online* sebagai salah satu terobosan yang sukses dan akan selalu memikat manusia untuk mencoba. Salah satu game *online* yang sangat besar di Indonesia sendiri adalah *Mobile Legends*. *Mobile Legends* yang rilis pada tahun 2016 ini merupakan game multiplayer *online battle arena* (MOBA) yang terdiri dari 5 orang, game ini sangat membutuhkan kerja sama tim untuk mencapai kemenangan.

Tentu dalam kerja sama tim, bahasa merupakan sesuatu yang penting untuk memperlancar komunikasi sehingga kerja sama tim dapat berjalan sesuai dengan kemauan tim tersebut. Dalam proses kerja sama tim ini lah yang nantinya akan muncul bahasa bahasa baru yang digunakan oleh penikmat game *Mobile Legends*. Bahasa yang biasanya digunakan ini bisa disebut dengan istilah bahasa game. Di dalam bahasa game ini biasanya berisikan kosakata sederhana ataupun singkat namun memiliki arti atau makna yang tentunya dimengerti oleh sesama pemain game ini.

Menurut Chaer (2007) Abreviasi adalah proses penanggalan bagian-bagian leksem atau gabungan leksem sehingga menjadi sebuah bentuk singkat, tetapi maknanya tetap sama dengan Bentuk utuhnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa abreviasi adalah proses penanggalan sebagian atau beberapa bagian leksem yang membentuk kata baru tanpa mengubah arti. Abreviasi atau pemendekan menjadi sesuatu yang sangat lazim digunakan dalam bahasa game *Mobile Legends*. Hal tersebut sejalan dengan Kridalaksana (2007) yang menyebut bahwa abreviasi adalah proses penanggalan satu atau

beberapa bagian leksem atau kombinasi leksem sehingga jadilah bentuk baru yang berstatus kata. Fenomena ini muncul seiring kebutuhan manusia untuk berbahasa secara praktis dan cepat. Ada 5 bentuk abreviasi menurut Kridalaksana yaitu singkatan, penggalan, kontraksi, akronim, dan lambang huruf. Abreviasi merupakan salah satu bagian dari morfologi. Morfologi itu sendiri merupakan cabang linguistik yang membahas tentang kata. Penelitian ini berfokus pada pemenggalan kata atau abreviasi yang mengakibatkan munculnya kosakata baru yang ditemukan pada game *Mobile Legends*. Dari latar belakang di atas peneliti menyimpulkan bahwa adanya masalah masalah yang menjadi titik fokus dalam penelitian kali ini, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh abreviasi yang terjadi di game *Mobile Legends* terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari di kawasan Petojo Enclek? Di dalam suatu penelitian tentu memiliki tujuan tertentu, hal inilah yang menyebabkan penelitian ini dilakukan, Adapun tujuan-tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan ataupun menjelaskan mengenai abreviasi, serta mengetahui bentuk dan proses abreviasi yang digunakan dalam game *Mobile Legends*. Tujuan lain dari penelitian ini juga untuk mengetahui apakah abreviasi yang digunakan di *Mobile Legends* dapat juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Poerwadi (2005) penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, sehingga pengambilan data penelitian ini dengan cara mencatat dan mengamati semua kejadian mengenai permasalahan yang menjadi fokus pada penelitian ini. data yang digunakan berupa kosakata baru yang digunakan pada game *Mobile Legends* yang nanti nya akan dijelaskan secara deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah teknik dokumentasi yaitu teknik yang mencoba untuk menjelaskan data secara jelas dengan objek berupa tulisan atau gambar. Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Data yang dihasilkan dari dokumentasi ini berupa data tulisan yang didalamnya berisikan kalimat-kalimat yang diperlukan untuk penelitian ini. kemudian observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara terjun secara langsung untuk mengamati dan mencatat sesuatu yang didapat dari suatu kelompok yang dijadikan objek penelitian. Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. data yang didapat dari observasi ini berupa hasil pengamatan dan pencatatan yang dilakukan oleh

peneliti kepada pemain ataupun suatu kelompok yang sedang bertanding pada game *Mobile Legends*.

Analisis data teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. data yang dianalisis berupa kata-kata ataupun kalimat yang didapatkan dari hasil observasi dan dokumentasi. deskriptif disini diartikan sebagai menganalisis data data yang didapat yang kemudian dijabarkan satu persatu sesuai kebutuhan penelitian. analisis data kualitatif itu sendiri merupakan teknik analisis yang digunakan untuk memilih data yang sesuai dengan fokus penelitian agar dapat dipelajari. hal ini sejalan dengan langkah-langkah analisis data yang dikemukakan oleh Lexy J. Moelong, sebagai berikut

1. Klasifikasi data, klasifikasi data di sini diartikan sebagai pengelompokan data data sesuai dengan topik pembicaraan. dalam penelitian ini klasifikasi data dibedakan menjadi 5 bentuk abreviasi dalam game *Mobile Legends*
2. Reduksi data, yaitu memeriksa kelengkapan data yang digunakan dalam penelitian ini dan membuang data yang tidak sesuai dengan fokus penelitian ini
3. Deskripsi data, yaitu menjelaskan semua data data yang di dapat secara jelas dan disusun secara sistematis sesuai dengan pokok permasalahan pada penelitian ini
4. Menarik kesimpulan, yaitu dengan cara mengambil kesimpulan dari data yang telah dianalisis agar mendapatkan konklusi dari masalah yang ada di penelitian ini

Berdasarkan teknik analisis data yang digunakan, selanjutnya data tersebut dideskripsikan berdasarkan fokus penelitian yaitu abreviasi pada game *Mobile Legends* yang



menjadi pondasi awal penelitian ini, berikut beberapa hal yang menjadi acuan dalam penelitian kali ini:

1. Mengidentifikasi semua data abreviasi pada game *Mobile Legends*.
2. Mengelompokkan abreviasi sesuai dengan bentuk-bentuknya.
3. Menganalisis proses abreviasi yang digunakan pada game *Mobile Legends*.
4. Menyimpulkan semua data yang sudah dianalisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Abreviasi merupakan salah satu proses dari morfologi, abreviasi sendiri merupakan proses pemenggalan atau pemendekan kata dengan tujuan mempersingkat ataupun menyederhanakan suatu bahasa yang digunakan oleh manusia agar lebih efisien dan praktis. Tentu di dalam sebuah permainan khususnya game yang sangat membutuhkan kerja sama tim seperti pada game *Mobile Legends* ini, melakukan abreviasi merupakan salah satu solusi demi mempermudah pemain dalam berkomunikasi. Adapun 5 bentuk abreviasi yang digunakan di dalam game *Mobile Legends* menurut Kridalaksana, sebagai berikut

1. Singkatan

Singkatan merupakan salah satu hasil proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang cara membacanya dieja huruf demi huru ataupun yang tidak, di dalam game *Mobile Legends* ditemukan bahwa ada banyak sekali singkatan, berikut singkatan yang terdapat di game *Mobile Legends*:

NO	Singkatan	Kata Dasar	kalimat	Berpengaruh
1	MVP	Most Valuable Player	“asik gw mvp nih”	Tidak
2	AFK	Away Form Keyboard	“yaela tank nya AFK”	Iya
3	OP	Oper Power	“buset dah itu hero op bgt”	Tidak
4	CC	Crowd Control	“hero musuh banyak CC nya lagi”	Tidak
5	CD	Cool Down	“CD skill gw bro”	Tidak
6	TB	Tahan Badan	“tb turret dong tank”	Tidak
7	NR	No Retribution	“nr core”	Tidak
8	NF	No Flicker	“nf mm”	Tidak
9	NE	No Execute	“ne fighter”	Tidak
10	NS	No Sprint	“ns irl”	Tidak
11	NP	No Purify	“np yve”	Tidak
12	DPS	Damage Per Second	“buset DPS mm nya sakit bgt”	Tidak
13	DPM	Damage Per Minute	“item yang nambahin DPM apaan dah”	Tidak
14	GPM	Gold Per Minute	“slaw bro GPM gw tinggi”	Tidak



15	AOE	Area Of Effect	“buset dah AOE tu hero ngeri bgt dah”	Tidak
16	HP	Health Point	“gw recal yak ga ada HP”	Tidak
17	GM	Grand Master	“yaela rank masih GM jgn banyak gaya”	Tidak
18	DM	Diamond	“top up in gw dm dong”	Tidak
19	BP	Battle Point	“bp gw ga cukup lagi buat beli hero”	Tidak
20	GG	Good Game	“mushnya GG”	Iya
21	GGWP	Good Game Well Played	“nice game bro, GGWP”	Tidak
22	MM	Marksmen	“gw pick mm yak”	Tidak
23	NOD	Neckless Of Durant	“beli NOD dong ngeri bgt lifestealnya”	Tidak
24	WON	Win Of Nature	“respect WON lah mm”	Tidak
25	MMR	Match Making Rank	“MMR ling gw 4000 nih, senggol dong”	Tidak

26	DHS	Demon Hunter Sword	“Beli DHS mm biar tembus tu tank”	Tidak
27	BOD	Blade Of Despair	“item terakhir BOD kali ya?”	Tidak
28	HC	Haas’s Claws	“beli HC biar bisa nge dmg”	Tidak
29	COD	Clock Of Destiny	“item pertama COD kan?”	Tidak
30	FOH	Feather Of Heaven	“harit butuh FOH bro”	Tidak
31	YSS	Yin Sun-shin	“gw pake yss yak”	Tidak
32	WW	Wanwan	“itu ban aja ww nya”	Tidak
33	FPS	Frame Per Second	“bang FPS gw nge drop”	Tidak
34	KS	Kill Steal	“woi jgn ks lah”	Tidak
35	MH	Map Hack	“musuhnya a MH, report”	Tidak
36	WR	Win Rate	“WR gw gede bgt”	Tidak

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 36 singkatan yang digunakan dalam game *Mobile Legends*. Dari 36 data tersebut terdapat 2 singkatan yang berpengaruh terhadap penggunaan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh pemain game *Mobile Legends* di kawasan Petojo Enclek.

Pada data no.20 yaitu kata “GG” yang memiliki kata dasar *Good Game*. dapat diketahui



bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis singkatan, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengekal huruf pertama tiap komponen, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya huruf “o”, “o”, “d” pada kata “Good” sehingga tersisa huruf “G” dan huruf “a”, “m”, “e” pada kata “Game” sehingga tersisa huruf “G”, yang kemudian huruf yang tersisa digabungkan sehingga terjadilah proses singkatan pada kata *good game*. perlu diketahui bahwa kata “GG” dalam game ini mengandung makna memuji hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata “GG” sering digunakan untuk mengungkapkan perasaan takjub, senang, dan biasa digunakan untuk memuji seseorang pada data no.2 yaitu kata “AFK” yang memiliki kata dasar *Away From Keyboard*. dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis singkatan, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengekal huruf pertama tiap komponen, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya huruf “w”, “a”, “y” pada kata “Away” sehingga tersisa huruf “A” kemudian huruf “o”, “r”, “m” pada kata “Form” sehingga tersisa huruf “F” dan huruf “e”, “y”, “b”, “o”, “a”, “r”, “d” pada kata “Keyboard” sehingga tersisa huruf “K” yang kemudian huruf yang tersisa digabungkan sehingga terjadilah proses singkatan pada kata *Away From Keyboard*. perlu diketahui bahwa kata “AFK” dalam game ini mengandung makna tidak aktif hal tersebut secara tidak langsung

mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata “AFK” sering digunakan untuk mengejek teman yang tidak fokus akan suatu hal atau dengan kata lain kata tersebut sering digunakan sebagai kata ejekan

2. Akronim

Akronim adalah proses pemendekan yang menggabungkan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai sebuah kata yang sedikit banyak memenuhi kaidah fonotaktik bahasa Indonesia. Berikut akronim yang digunakan pada game *Mobile Legends*.

N O	Akronim	Kata Dasar	kalimat	Berpengaruh
1	Poke	Poin kecil	“yaela musuhnya poke”	Iya
2	Mukil	Muka kill	“jangan mukil mas nanti kalah”	Tidak
3	Mabar	Main bareng	“mabar <i>Mobile Legends</i> ga?”	Iya
4	Meta	Most effective tactics available	“sekarang meta nya tabrak lord”	Tidak
5	Mager	Males gerak	“ah gw mager ah pakee hero itu kegampangan”	Iya
6	gece	Gerak cepat	“main gece guys sebelum late game”	Iya
7	kombo	Kombinasi hero	“eh ayo kombo	Tidak



			sama gw di mid"	
8	bot	Bocah robot	"yaela afk aja dek, main kyk bot"	Tidak
9	bocil	Bocah cilik	"yaela ketemu bocil lagi"	Iya

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 9 akronim yang digunakan dalam game *Mobile Legends*. Dari 9 data tersebut terdapat 5 akronim yang berpengaruh terhadap penggunaan bahasa sehari-hari pemain game *Mobile Legends* di kawasan Petojo Enclek.

Pada data no.1 yaitu kata "poke" memiliki kata dasar "poin kecil". Dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis akronim, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengeklakan suku kata pertama tiap komponen, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya suku kata kedua yaitu "in" pada kata "poin" sehingga tersisa suku kata pertama yaitu "po" dan suku kata kedua "cil" pada kata "kecil" sehingga tersisa suku kata pertama yaitu "ke", yang kemudian suku kata pertama kedua kata tersebut digabungkan sehingga terjadilah proses akronim pada kata "poin kecil". perlu diketahui bahwa kata "poke" dalam game ini mengandung makna mengejek hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata "poke" sering juga digunakan untuk mengejek seseorang.

Pada data no.3 yaitu kata "mabar" memiliki kata dasar "main bareng". Dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis akronim, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengeklakan suku kata pertama dari komponen pertama dan pengklakan tiga huruf pertama komponen terakhir, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya suku kata kedua yaitu "in" pada kata "main" sehingga tersisa suku kata pertama yaitu "ma" dan dihilangkannya huruf "e","n","g" pada kata "bareng" sehingga tersisa pangklakan tiga huruf pertama yaitu "bar", yang kemudian digabungkan sehingga terjadilah proses akronim pada kata "main bareng". perlu diketahui bahwa kata "mabar" dalam game ini mengandung makna mengejek hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata "poke" sering juga digunakan untuk mengejek seseorang.

Pada data no.5 yaitu kata "mager" memiliki kata dasar "males gerak". Dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis akronim, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengeklakan suku kata pertama dari komponen pertama dan pengklakan tiga huruf pertama komponen terakhir, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya suku kata kedua yaitu "les" pada kata "males" sehingga tersisa suku kata pertama yaitu "ma" dan dihilangkannya huruf "a","k" pada kata "gerak" sehingga tersisa pangklakan tiga huruf pertama yaitu "ger", yang kemudian digabungkan



sehingga terjadilah proses akronim pada kata “males gerak”. perlu diketahui bahwa kata “mager” dalam game ini mengandung makna malas hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata “mager” sering juga digunakan untuk menolak ajakan untuk beraktivitas.

Pada data no.6 yaitu kata “gece” memiliki kata dasar “gerak cepat”. Dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis akronim, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengeklakan suku kata pertama tiap komponen, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya suku kata kedua yaitu “rak” pada kata “gerak” sehingga tersisa suku kata pertama yaitu “ge” dan suku kata kedua “pat” pada kata “cepat” sehingga tersisa suku kata pertama yaitu “ce”, yang kemudian suku kata pertama kedua kata tersebut digabungkan sehingga terjadilah proses akronim pada kata “gerak cepat”. perlu diketahui bahwa kata “gece” dalam game ini mengandung makna cepat tanggap atau responsif atau merespon sesuatu dengan cepat, hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata “gece” sering juga digunakan untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu lebih cepat dari biasanya.

Pada data no.9 yaitu kata “bocil” memiliki kata dasar “bocah cilik”. Dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi

jenis akronim, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengeklakan suku kata pertama dari komponen pertama dan pengklakan tiga huruf pertama komponen terakhir, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya suku kata kedua yaitu “cah” pada kata “bocah” sehingga tersisa suku kata pertama yaitu “bo” dan dihilangkannya huruf “i”, “k” pada kata “cilik” sehingga tersisa pangklakan tiga huruf pertama yaitu “cil”, yang kemudian digabungkan sehingga terjadilah proses akronim pada kata “bocah cilik”. perlu diketahui bahwa kata “bocil” dalam game ini mengandung makna mengejek atau julukan bagi pemain yang tidak jago, hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata “bocil” sering juga digunakan untuk mengejek seseorang yang sudah dewasa namun memiliki sifat kekanak-kanakan

3. Kontraksi

Kontraksi merupakan proses pemendekan yang meringkaskan leksem atau gabungan leksem. Berikut kontraksi yang digunakan dalam game *Mobile Legends*.

NO	Kont raksi	Kata Dasar	kalimat	Berpeng aruh
1	MID	Mid laner	“lu main mage aja di mid”	Tidak
2	EXP	Experie nce point	“minta minion bro, buat naikin exp”	Tidak
3	DEF	Defense	“deff atas bro”	Tidak



4	BAN	Banned	“ban hero yang op aja bro”	Tidak
5	BOT	Bottom lane	“lu maen fighter di bot aja”	Tidak
6	SUP	Support	“kita membutuhkan sup”	Tidak
7	EXE	Execute	“udah ga ada exe gais”	Tidak
8	PEN	Penetration	“beli item pen buat tembusin tank nya”	Tidak
9	ATK	Attack	“itu atk turtle aja”	Tidak
10	MAX	Maximum	“udah max item nih w bisa kontes lord”	Tidak

Dari data di atas terdapat 10 kontraksi yang terdapat di dalam game *Mobile Legends*. Kontraksi data di atas terbentuk dari pengekelan 3 huruf pertama. Pada abreviasi jenis kontraksi ini tidak terdapat pengaruh terhadap gaya bahasa sehari-hari yang digunakan oleh para pemain game *Mobile Legends*, terutama di kawasan Petojo Enclek.

Sebagai contoh penjelasan, misalnya pada kontraksi kata “SUP” yang memiliki kata dasar “support”, hal tersebut terjadi dikarenakan pengekelan 3 huruf pertama. Pada kata support terdapat 3 huruf pertama yaitu huruf “s”, “u”, dan “p” ketika dipendekkan menjadi “sup” saja. Sisa dari kata support, yaitu “port” ini dilepaskan. Penjelasan lain, misalnya pada kontraksi kata

“BAN” yang memiliki kata dasar “banned”, sama halnya seperti kata support, sama-sama mengambil 3 huruf pertama saja. Pada kata banned, 3 huruf pertamanya yaitu huruf “b”, “a”, dan “n” sehingga jika digabungkan menjadi “ban” dan sisa hurufnya seperti “n”, “e”, dan “d” dilepaskan.

4. Penggalan

Penggalan merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara mengambil beberapa huruf dari suatu kata dasar.

NO	Penggalan	Kata Dasar	kalimat	Berpengaruh
1	Ulti	Ultimate	“faramis udah ga ada ulti”	Tidak
2	Farm	farming	“bentar gw farm dulu biar kaya”	Tidak
3	Jung	Jungler	“sini biar gw main jung”	Tidak
4	Pensi	Pension	“gw pensi lah dari ni game, terlalu ez”	Iya
5	Retri	Retribution	“udah reti tu jung musuh”	Tidak
6	Puri	Purify	“ga ada puri parsha”	Tidak
7	Petri	Petrify	“udah petri ya si alice”	Tidak

Dari data di atas terdapat 7 penggalan yang terdapat di game *Mobile Legends*. Penggalan data di atas terbentuk dari pengekelan 4 sampai 5 huruf pertama dari suatu kata. Dari 7 data tersebut terdapat 1 penggalan yang berpengaruh terhadap penggunaan bahasa sehari-hari pemain game *Mobile Legends* di kawasan Petojo Enclek.



Pada data no.4 yaitu kata “pensi” memiliki kata dasar “pensiun”. Dapat diketahui bahwa pada kata tersebut mengandung unsur abreviasi jenis penggalan dikarenakan tidak mengubah makna dari kata dasar dan penggalan ini hanya digunakan untuk mempersingkat komunikasi tanpa mengubah makna kata tersebut, adapun proses pemenggalan kata tersebut yaitu melalui proses pengekelan lima huruf pertama dari suatu kata, hal tersebut dapat dilihat dari dihilangkannya 2 huruf terakhir yaitu “u” dan “n” pada kata “pensiun” sehingga terbentuklah kata “pensi”. Perlu diketahui bahwa kata “pensi” dalam game ini mengandung makna pensiun hal tersebut secara tidak langsung mengubah penggunaan gaya bahasa sehari-hari dari para pemain game ini terutama di kawasan Petojo Enclek, kata “pensi” sering juga digunakan untuk mempersingkat kata pensiun. Penjelasan lain mengenai data di atas, misalnya kata “ulti” yang memiliki kata dasar “ultimate”. Hal tersebut terjadi karena pada kata “ultimate” jika hanya diambil 4 huruf pertamanya seperti “u”, “l”, “t”, dan “i” jika digabungkan akan menjadi kata “ulti”, sisa dari hurufnya seperti “m”, “a”, “n”, dan “e” dilepaskan.

5. Lambang huruf

Lambang huruf merupakan pemendekata kata dengan cara mengubahnya menjadi satu simbol huruf. Berikut lambang huruf yang digunakan dalam game *Mobile Legends*

N O	Lamban g huruf	Kata Dasar	kalimat	Berp engar uh
--------	-------------------	---------------	---------	---------------------

1	U	Ultimate	“u tu tanknya”	Tidak
---	---	----------	-------------------	-------

Dari data di atas terdapat 1 lambang huruf yang ada di game *Mobile Legends*. Lambang huruf pada game mobile legend ini bila dilihat dari data yang didapatkan hanya dapat dipakai bilang menginformasikan skill ataupun battle spell yang dimiliki hero tertentu. Pada abreviasi jenis ini tidak terdapat pengaruh terhadap gaya bahasa sehari-hari yang digunakan oleh para pemain game *Mobile Legends*, terutama di kawasan Petojo Enclek.

Berdasarkan seluruh uraian data di atas dapat diketahui bahwa pada game *online Mobile Legends* terdapat 5 bentuk abreviasi yang terjadi, yaitu : 36 singkatan, 9 akronim, 10 kontraksi, 7 penggalan, dan 1 lambang huruf. Dari hasil data di atas dapat diketahui bahwa abreviasi yang digunakan dalam game *Mobile Legends* ini sangat membantu pemain dalam berkomunikasi. Karna dengan abreviasi ini, kata yang panjang bisa menjadi singkat namun masih memiliki makna yang sama. Ada beberapa abreviasi dalam game *Mobile Legends* ini yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kata “GG” untuk memuji orang lain

IV. SIMPULAN

Abreviasi merupakan salah satu proses dari morfologi, abreviasi sendiri merupakan proses pemenggalan atau pemendekan kata dengan tujuan mempersingkat ataupun menyederhanakan suatu bahasa yang digunakan oleh manusia agar lebih efisien dan praktis. Tentu di dalam sebuah



permainan khususnya game yang sangat membutuhkan kerja sama tim seperti pada game *Mobile Legends* ini, melakukan abreviasi merupakan salah satu solusi demi mempermudah pemain dalam berkomunikasi. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui bahwa ada beberapa kata dari jenis abreviasi yang ada di dalam game *Mobile Legends* ini yang bisa digunakan atau sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh para pemain game *Mobile Legends* khususnya di kawasan Petojo Encek seperti kata “GG”, “AFK”, “poke”, “mabar”, “mager”, “gece”, “bocil”, dan “pensi”.

Dalam penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa terdapat bahasa-bahasa atau kata-kata baru yang muncul akibat dari permainan game *Mobile Legends* terhadap para pemain game tersebut, sehingga secara tidak langsung variasi bahasa yang digunakan akan lebih beragam, walaupun dari banyak data yang ditemukan hanya ada beberapa kata saja yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari tidak menutup kemungkinan bahwa di masa yang akan datang akan lebih banyak lagi kata-kata baru yang bermunculan dan tentu kata tersebut lazim digunakan bukan hanya oleh pemain dari game tersebut tetapi juga digunakan oleh masyarakat luas.

DAFTAR RUJUKAN

Kridalaksana, Harimurti. (2007). *Pembentukan Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia pustaka Utama

Ahmadi, Anas. (2019). *Metode Penelitian Sastra*. Penerbit Graniti.

Chaer, Abdul. (2008). *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Khusus)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Afria, R., & Wahyudi, G. T. (2020). Analisis Bentuk Pemendekan Kata dalam Permainan DoTA 2: Analysis of Words Abbreviation Form in DoTA 2 Game. *Jurnal Bastrindo*, 1(2), 173-186.

Winarti, S. (2022). *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends Hereuy Squad* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Muhammad Bagus Rizkyanto, M. (2020). *Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Jakarta).

Aji, W., & Tawami, T. (2018). Neologisme menggunakan akronim dan abreviasi dalam dota 2. *Apollo Project*, 7(2), 75-82.

Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Poerwadi, P. (2005). *Penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-3). Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hermawan, I. A., & Nouval Rumaf, T. Y. P. P. S. P. B. I. (2020). Analisis Abreviation Bahasa Game Online Pada Permainan



Mobile Legend (Kajian Morfologi). *Jurnal Keilmuan Bahasa dan Sastra*, 1.

Mayasari, N. K. (2018). Register Pengguna Game *online* Mobile Legend di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya. *Bapala Journal*.

Maleha, A., & Nawawi, N. (2024). Analisis Abreviasi dalam Iklan di Media Sosial Serta Dampaknya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas VIII. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 12(1), 118-129.

Azizah, N. (2023). Abbreviations in WhatsApp Group Messages of Elementary Students: Abreviasi dalam Pesan Grup WhatsApp Siswa Sekolah Dasar. *JBS*, 11(2), 94-101.