

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa adalah suatu alat untuk berkomunikasi antar manusia untuk menyampaikan maksud tertentu, manusia saling berkomunikasi dan berhubungan dengan menggunakan bahasa, bahasa selalu berkembang dengan baik hingga sekarang. Menurut Keraf (dalam Hermawan dkk. 2020:8) 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. Istilah lain dari bahasa adalah linguistik. Linguistik adalah telaah ilmiah mengenai bahasa manusia (Martient dalam Arnawa, 2008:3). Salah satu cabang linguistik adalah morfologi.

Morfologi adalah suatu ilmu yang berisi tentang pembentukan kata dalam bahasa Indonesia. 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. Salah satu yang dibahas dalam proses morfologi adalah akronim. Hal ini sesuai dengan pendapat Chaer (2015:25) proses morfologi melibatkan komponen (1) bentuk dasar, (2) alat pembentuk (afiksasi, reduplikasi, komposisi, akronimisasi, dan konversi), (3) makna gramatikal, dan (4) hasil proses pembentukan. Selain itu, Kridalaksana (2008:35) menyatakan satuan gramatikal kata mempunyai

berbagai bentuk: ada kata tunggal, kata kompleks (hasil derivasi seperti afiksasi, reduplikasi, abreviasi, dan sebagainya), dan ada pula kata majemuk.

Menurut Chaer (2015:236) akronimisasi adalah proses pembentukan sebuah kata dengan cara menyingkat sebuah konsep yang realisasikan dalam konstruksi lebih dari sebuah kata. Akronim adalah gabungan huruf suku kata yang berupa kependekan dan dianggap sebagai singkatan yang diperlukan sebuah kata. Akronim adalah sebuah singkatan, yang diperlukan sebagai sebuah kata atau sebuah butir leksikal.

Akronim yang dibahas pada penelitian ini adalah yang terdapat pada aplikasi *game online Mobile Legend*. Seiring perkembangan zaman teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat pesat, salah satunya teknologi *digital* baik berupa *android*, *computer*, dan aplikasi *digital*, yang saling bersaing di antaranya, *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, dan bentuk permainan (*game online*). Dari aplikasi tersebut dapat dilakukan komunikasi digital, baik berupa lisan maupun tulisan. 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.

*Game online* adalah salah satu aplikasi *android* yang dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan jaringan internet. Wahyuni (2017:29) menyatakan bahwa

*Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia. *Game online* tidak hanya menjadi hiburan semata bagi sekelompok orang, tetapi juga dapat menjadi media komunikasi dari satu pemain *game* ke pemain yang lain. 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 (2019:26) *game Mobile Legend* sedang banyak diminati oleh berbagai kalangan bukan hanya kalangan dewasa dan remaja saja, anak-anak pun mulai terlibat dalam bermain *game*. *game Mobile Legend* telah memiliki banyak penggemar terbukti dengan jutaan pengguna *smartphone* yang mengunduh aplikasi *game* tersebut. Penikmat *game Mobile Legend* sangat beragam mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja, anak kecil sampai dengan orang tua. Banyak dari mereka melalakan waktu mereka hanya demi memainkan *game* tersebut.

*Mobile Legend* yaitu permainan yang mengatur strategi dimainkan dengan cara mengendalikan salah satu karakter (*hero*) memiliki keahlian yang berbeda-beda. Para pemain harus memahami karakter *hero*, kerja sama antar kelompok sangat penting dalam permainan dan dapat juga menjadi kunci kemenangan dalam permainan ini. Permainan ini harus memiliki mental dan kondisi tangan yang baik sehingga saat bermain mendapat kemenangan yang memuaskan. Dalam permainan

ini emosi para pemain dan perkataan yang keluar dari pemain menggunakan bahasa yang tidak seharusnya diucapkan dalam kehidupan nyata. Dalam tiap permainan memakan waktu kurang lebih dua puluh menit setiap pertandingan. Dalam proses kerja sama antara pemain saling memunculkan istilah akronim yang berkaitan dengan *Mobile Legend* tersebut. Hal ini sesuai dengan kajian yang penulis lakukan saat ini. Contoh:

1. Selalu mereka berdua yang *poke* (poin kecil) anjirr.

Kata *poke* (poin kecil) pada data (1) tergolong akronim, yang diambil dari suku kata pertama dari semua kata yang membentuk konsep. *Poke* merupakan kepanjangan dari poin kecil, yaitu suku kata pertama *poin* adalah *po*, dan suku kata pertama *kecil* adalah *ke*. *Poke* diucapkan ketika marah terhadap teman yang bermain tidak sempurna. Dilihat dari segi bentuk kata *poke* tergolong kelas kata nomina.

2. Buat *nod* (*necklace of durance*) dong!

Kata *nod* (*necklace of durance*) pada data (2) termasuk akronim yang diambil dari huruf (fonem) pertama dari kata-kata yang membentuk konsep. Kata *Nod* merupakan kepanjangan dari *necklace of durance*. Pada permainan *Mobile Legend* kata *nod* dipakai saat melawan karakter yang tebal dalam pertarungan. Dilihat dari segi bentuk kata *nod* pada data (2) termasuk kelas kata nomina.

Berdasarkan data di atas, penulis tertarik untuk membahas akronim ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.
2. Bagaimana fungsi akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.
3. Bagaimana makna akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membatasi masalah hanya pada bentuk akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana bentuk akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan peneliti ini adalah mendeskripsikan bentuk akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Pembaca: dapat memperluas wawasan di bidang kebahasaan khususnya akronim pada *game online* permainan *Mobile Legend*.
2. Ilmu pengetahuan: dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang linguistik.
3. peneliti: dapat dijadikan referensi sebagai tinjauan awal penelitian lanjutan yang sejenis.

