

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis pada bab sebelumnya, hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut.

1. 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*).
2. 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).
3. 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).
4. 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), *ulti* (ulah ulti), *nyempah* (nyemak parah).

5. Pengambilan suku kata tertentu disertai dengan modifikasi yang tampaknya tidak beraturan namun masih memperlihatkan kaidah bunyi, yaitu *perik* (peluru tarik), *bot* (bocah robot), *kudet* (kurang abdet), dan *keti* (kepo tingkat tinggi).
6. 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).

5.1 Saran

Penulis berharap agar skripsi ini menjadi referensi bagi pembaca yang berhubungan dengan analisis akronim pada game online permainan Mobile Legend. Selanjutnya penulis juga menyarankan agar peneliti yang lain meninjau dengan kajian yang berbeda dan memperoleh hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. 2017. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online". *Jurnal*. Riau: Universitas Riau.
- Anggraini, Ade Widya. 2017. "Abreviasi Bahasa Indonesia dalam Surat Kabar sTribun Haluan". *Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Arnawa, Nengah. 2008. "Wawasan Linguistik dan Pengajaran Bahasa" *Jurnal*. Bali: Denpasar Bali.
- Chaer, Abdul. 2011. *Ragam Bahasa Ilmiah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Chaer, Abdul. 2015. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hermawan, Adi dkk. 2020 "Analisis Abbreviation Bahasa Game Online pada Permainan Mobile Legend". *Jurnal*. Papua Barat: Uviversitas Muhamadiyah Sorong.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kustiyani, Ria. 2019. "Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak." *Jurnal*. Aceh: Universitas Malikussaleh.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Uli, Wahyuni dkk. 2019. "Penggunaan Singkatan dan Akronim dalam Berita Kriminal Harian Tribun Jambi pada Bulan Maret 2019". *Jurnal*. Jambi: Universitas Jambi.