

Analisis Bentuk Pemendekan Kata dalam Permainan DoTA 2

Rengki Afria¹; Gesang Tri Wahyudi²

^{1,2} Universitas Jambi

Posel: rengkiafria@gmail.com

Abstrak: Pemendekan komunikasi dalam permainan DoTA 2 menarik untuk diteliti. Hal tersebut disebabkan kecepatan dan fokus pemain menjadi kunci utama dalam memenangkan permainan. Oleh karena itu, tentunya bentuk pemendekan dalam mempercepat proses komunikasi yang dilakukan oleh pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pemendekan kata dalam komunikasi pada permainan DoTA 2. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber data diperoleh dari pemain DoTA 2. Objek kajian berupa tuturan dalam permainan yang menggunakan pemendekan. Pengumpulan data menggunakan metode simak dan cakap. Analisis data menggunakan metode agih dan teknik bagi unsur langsung. Hasil penelitian berupa singkatan yang terbagi menjadi (i) singkatan dua huruf sebanyak 30 data, yakni AA, AM, CK, BS, CM, DS, DK, DR, ES, LC, LS, OD, PA, PL, SK, SF, TA, TB, WR, BB, HP, NM, TI, MT, PT, BM, SB, TP, DC, GG. (ii) singkatan tiga huruf sebanyak 6 data, yakni BKB, MKB, MMR, DPS, BRB, AFK (iii) singkatan empat huruf sebanyak 1 kata, yakni GGWP; akronim sebanyak 4 data, yakni QOP, MOM, DoTA, OL; kontraksi sebanyak 4 data, yakni *Dipier*, *Upbrack*, *Lowbrack*, *Mismid*; penggalan sebanyak 5 data penggalan tiga huruf pertama kata, yakni *Bat*, *Sky*, *Sup*, *Agi*, *Pro*; 8 penggalan empat huruf pertama kata, yakni *Brew*, *Gyro*, *Morp*, *Omni*, *Tide*, *Agha*, *Deff*, *Ulti*, dan 10 pelepasan sebagian kata atau suku kata, yakni *Alche*, *Centa*, *Invis*, *Jugger*, *Pango*, *Necro*, *Silen*, *Timber*, *Venge*, *Tarras*; serta lambang huruf sebanyak 3 data, yakni P, B, G.

Kata Kunci : DoTA 2, singkatan, akronim, penggalan, kontraksi, lambang huruf.

Analysis of Words Abbreviation Form in DoTA 2 Game

Abstract: The abbreviation of communication in the DoTA 2 game is interesting to study. This is because the speed and focus of the players are the main keys in the game. Therefore, of course abbreviation in accelerating the communication process carried out by the players. This study aims to describe the abbreviation of words communication in the DoTA 2 game. This research method is qualitative with a descriptive approach. Sources of data were obtained from DoTA 2 players. The object of the study of speech in games that use abbreviation. Data collection used the listening and proficient method. Data analysis used separate methods and techniques for direct elements. The results of the study are abbreviations divided into (i) two-letter abbreviations of 30 data, i.e. AA, AM, CK, BS, CM, DS, DK, DR, ES, LC, LS, OD, PA, PL, SK, SF, TA, TB, WR, BB, HP, NM, TI, MT, PT, BM, SB, TP, DC, GG; (ii) three-letter abbreviations of 6 data, i.e. BKB, MKB, MMR, DPS, BRB, AFK; (iii) four-letter abbreviations of 1 data, i.e. GGWP; acronyms for 4 data, i.e. QOP, MOM, DoTA, OL; contraction of 4 data, i.e. *Dipier*, *Upbrack*, *Lowbrack*, *Mismid*; fragments of 5 pieces of the first three letters of the word, i.e. *Bat*, *Sky*, *Sup*, *Agi*, *Pro*; 8 fragments of the first four letters of the words, i.e. *Brew*, *Gyro*, *Morp*, *Omni*, *Tide*, *Agha*, *Deff*, *Ulti*; and 10 partial releases of words or syllables, i.e. *Alche*, *Centa*, *Invis*, *Jugger*, *Pango*, *Necro*, *Silen*, *Timber*, *Venge*, *Tarras*; and symbol letters as much as 3 data, i.e. P, B, G.

Keywords : DoTA 2, abbreviations, acronyms, contraction, hyphenations, letter symbols.

PENDAHULUAN

Zaman yang serba canggih dan modern ini membuat segala macam informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui berbagai macam media. Melalui media elektronik berupa televisi, radio, maupun internet serta media non-elektronik seperti majalah, koran, dan selebaran. Semua informasi itu mampu tersebar secara cepat dan luas berkat kemajuan teknologi. Hal tersebut senada dengan penjelasan Toffler (1980) yang membagi tiga fase kehidupan yang dilalui manusia, yakni gelombang pertama yaitu bercocok tanam (pertanian), gelombang kedua adalah pengolahan (industri), dan gelombang ketiga penyebaran informasi.

Dalam komunikasi bertukar informasi tersebut manusia sering melakukan sebuah konstruksi kebahasaan yang membuat penyampaian informasi menjadi lebih singkat dan cepat. Salah satu fenomena kebahasaan yang menarik adalah adanya akronim dan singkatan atau pemendekan yang dibuat oleh masyarakat atau kelompok tertentu guna lebih singkat dan cepat dalam menyampaikan informasi.

Terkait dengan hal pemendekan, Kridalaksana (2009) menyebutkan lima jenis pemendekan, yakni (i) singkatan, (ii) akronim, (iii) penggalan, (iv) kontraksi, (v) lambang huruf. Kelima jenis pemendekan tersebut, termasuk dalam proses pemenggalan yang dalam morfologi dikenal sebagai abreviasi. Abreviasi dimaksudkan sebagai proses pemenggalan satu kata, beberapa bagian kata serta kombinasi kata menjadi kata dalam bentuk yang baru. Dalam hal ini peneliti memfokuskan ketertarikannya pada akronim dan singkatan.

Singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf (pemendekan) mampu menjadikan pesan yang panjang dan rumit untuk disampaikan mampu tersampaikan dengan cepat dan jelas. Hal ini tentunya membuat pertukaran informasi dan komunikasi semakin singkat dan cepat, serta memberikan pemahaman dalam penyampaiannya.

Pembentukan singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf (pemendekan) tentunya memiliki keunikan tersendiri dalam prosesnya. Bagaimanakah singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf tersebut terbentuk, bagaimanakah proses terjadinya, apakah yang mendasari terjadinya, dan bagaimanakah hasil dari proses pembentukan singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf.

Pembahasan di atas merupakan langkah awal penulisan penelitian ini untuk membahas bentuk pemendekan pada game DoTA 2. Pada permainan ini, pemainnya dituntut mampu berkomunikasi sambil mengendalikan karakter yang sedang dimainkannya. Hal ini tentunya membutuhkan konsentrasi serta keefektifan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, pemendekan kata berupa singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf sering digunakan dalam berkomunikasi di permainan ini.

DoTA 2 merupakan sebuah game keluaran Valve. Game ini merupakan sebuah permainan daring multipemain dan merupakan sekuel dari DoTA pada *mod game Warcraft 3 : Reign of Chaos* dan *Warcraft 3: The Frozen Throne* (Hernandez, 2013). DoTA 2 dikembangkan oleh *Valve Coporation*, diterbitkan pada Juli 2013 dan dapat dimainkan secara gratis melalui distributor resmi *Valve*, yaitu *Steam* pada sistem operasi Microsoft Windows, OS X dan Linux. DoTA 2 memiliki aktivitas pemain yang luar biasa, pada tahun 2017-2018 pemainnya mencapai 800.000-1.000.000 pemain setiap harinya.

DoTA 2 dimainkan oleh 2 tim yang beranggotakan 5 orang pemain di setiap teamnya, setiap tim memiliki markas yang berapada pada pojok peta, setiap markas

memiliki satu bangunan yang bernama “*Acient*”, dimana tim harus berusaha menghancurkan “*Acient*” tim lawan agar dapat memenangkan pertandingan.

Setiap pemain hanya dapat memainkan atau mengontrol satu karakter “*Hero*” yang berfokus pada menaikkan level, mengumpulkan emas, membeli perlengkapan untuk karakternya agar lebih kuat, dan melawan tim musuh agar dapat menghancurkan “*Acient*” sehingga meraih kemenangan.

Pada komunikasi di dalam permainan, para pemain DoTA 2 cenderung menggunakan pemendekan dalam menyampaikan pesan atau menyebutkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan tersebut. Terdapat singkatan dan akronim dalam komunikasinya, sebagai contoh :

- (1) Ipan sudah OL belum ?
- (2) Ari beli BKB
- (3) GGWP
- (4) *Brew* diamankan dulu
- (5) *Invis* dulu

Lima contoh tersebut merupakan singkatan dan akronim yang digunakan pemain DoTA 2 untuk berkomunikasi. Selain singkatan dan akronim, ada pula fenomena kebahasaan lain dalam komunikasi pemain DoTA 2 yaitu penyederhanaan pelafalan, seperti *Invisible* menjadi *Invis*. Komunikasi tersebut kemudian digunakan oleh pemain DoTA 2 sebagai bahasa sehari-hari.

Penelitian ini menarik dikaji karena komunikasi yang dilakukan oleh pemain DoTA 2 memiliki ciri khas yang hanya digunakan oleh pemainnya. Tempo permainan yang cepat menuntut komunikasi yang dilakukan haruslah cepat, sehingga penggunaan pemendekan sangat membantu dalam komunikasi cepat tersebut.

Penelitian sebelumnya yang membahas Game DoTa pernah dilakukan oleh peneliti lain, seperti Junep & Frenky (2017) dan Oka Candrakusuma et al., (2017). Junet & Frenky (2017) melakukan penelitian dengan judul *Analisis komunikasi virtual pada kelompok Gamers DOTA 2*. Hasil penelitiannya adalah proses komunikasi pada game dota 2 yang dimiliki masing-masing dan biasanya tim yang menggunakan game online DotA 2 sebagai media komunikasi antar anggota tim regu spartan. Biasanya tim regu sederhana yang akan ditanya tentang strategi yang akan dimainkan pada game online DotA 2 tersebut.

Oca Candrakusuma, dkk (2017) dengan judul *perilaku trash-talking remaja dalam game online DOTA 2*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan kognitif remaja menentukan cara mereka *trash-talking*. Pemain remaja berani melakukan *trash-talking* karena ada mediasi komputer ketika mereka berkomunikasi, ini menyebabkan *trash-talking* menjadi mudah dilakukan. Informan cenderung lebih agresif dalam berbicara sampah ketika mereka bermain dengan teman-teman yang mereka kenal. *Trash-talking* yang dilakukan berbeda tergantung pada musuh yang mereka hadapi, kebangsaan, suku, ras, dan agama yang sering menjadi sasaran pembicaraan sampah pemain.

Kedua penelitian tersebut sama dalam hal objek kajian dalam penelitian ini. Hanya saja kedua penelitian tersebut mengeksplor perilaku bahasa dan komunikasi virtual dalam Game online DoTA 2, sedangkan penelitian ini fokus pada pembentukan pemendekan kata dalam komunikasi pada DoTA 2. Hal ini tentu saja hasil yang didapatkan berbeda.

LANDASAN TEORI

Kridalaksana (2009) menyebutkan lima jenis pemendekan, yakni (i) singkatan, (ii) akronim, (iii) penggalan, (iv) kontraksi, (v) lambang huruf. Kelima jenis pemendekan tersebut, termasuk dalam proses pemenggalan yang dalam morfologi dikenal sebagai abreviasi. Abreviasi dimaksudkan sebagai proses pemenggalan satu kata, beberapa bagian kata serta kombinasi kata menjadi kata dalam bentuk yang baru.

Singkatan

Singkatan merupakan proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf maupun yang tidak dieja huruf demi huruf. Misalnya, FSUI (Fakultas Sastra Universitas Indonesia), DKI (Daerah Khusus Ibukota), KKN (Kuliah Kerja Nyata). Bentuk singkatan terjadi karena proses-proses : (i) Pengekalan huruf pertama tiap komponen, (ii) Pengekalan huruf pertama dengan pelepasan konjungsi, preposisi, reduplikasi dan preposisi, artikulasi dan kata, (iii) Pengekalan huruf pertama dengan bilangan, bila berulang, (iii) Pengekalan dua huruf pertama dari kata, (iv) Pengekalan tiga huruf pertama dari sebuah kata, (v) Pengekalan empat huruf pertama dari suatu kata, (vi) Pengekalan huruf pertama dan huruf terakhir, (vii) Pengekalan huruf pertama dan huruf ketiga, (viii) Pengekalan huruf pertama dan terakhir dari suku kata pertama dan huruf pertama dari suku kata kedua, (ix) Pengekalan huruf pertama kata pertama dan huruf pertama kata kedua dari gabungan kata, (x) Pengekalan huruf pertama dan diftong terakhir dari kata, (xi) Pengekalan dua huruf pertama dari kata pertama dan huruf pertama kata kedua dalam suatu gabungan kata, (xii) Pengekalan huruf pertama suku kata pertama dan huruf pertama dan terakhir suku kata kedua dari suatu kata, (xiii) Pengekalan huruf pertama dari tiap suku kata, (xiv) Pengekalan huruf pertama dan huruf keempat dari suatu kata, (xv) Pengekalan huruf yang tidak beraturan (Kridalaksana, 2009).

Akronim

Akronim merupakan proses pemendekan yang menggabungkan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai sebuah kata yang sedikit banyak memenuhi kaidah fonotaktik Indonesia. Misalnya, IKIP (Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan), IDI (Ikatan Dokter Indonesia), IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia). Bentuk akronim terjadi karena proses-proses : (i) Pengekalan suku pertama dari tiap komponen, (ii) Pengekalan suku pertama komponen pertama dan pengekalannya kata seutuhnya, (iii) Pengekalan suku kata terakhir dari tiap komponen, (iv) Pengekalan suku pertama dari komponen pertama dan kedua serta huruf pertama dari komponen selanjutnya, (v) Pengekalan suku pertama tiap komponen dengan pelepasan konjungsi, (vi) Pengekalan huruf pertama tiap komponen, (vii) Pengekalan huruf pertama tiap komponen frase dan pengekalannya dua huruf pertama komponen terakhir, (viii) Pengekalan dua huruf pertama tiap komponen, (ix) Pengekalan tiga huruf pertama tiap komponen, (x) Pengekalan dua huruf pertama komponen pertama dan tiga huruf pertama komponen kedua disertai pelepasan konjungsi, (xi) Pengekalan dua huruf pertama komponen pertama dan ketiga serta pengekalannya tiga huruf pertama komponen kedua, (xii) Pengekalan tiga huruf pertama komponen pertama dan ketiga serta pengekalannya huruf pertama komponen kedua, (xiii) Pengekalan tiga huruf pertama tiap komponen serta pelepasan konjungsi, (xiv) Pengekalan dua huruf pertama komponen pertama dan tiga huruf pertama komponen kedua, (xv) Pengekalan empat huruf pertama tiap komponen disertai pelepasan konjungsi, (xvi) Pengekalan berbagai huruf dan suku kata yang sukar dirumuskan.

Penggalan

Penggalan merupakan proses pemendekan yang mengekalkan salah satu bagian dari leksem, seperti. Misalnya, Prof (Profesor), Bu (Ibu), dan Pak (Bapak). Bentuk penggalan terjadi karena proses-proses : (i) Pengekalan suku kata pertama dari suatu kata, (ii) Pengekalan suku terakhir suatu kata, (iii) Pengekalan tiga huruf pertama dari suatu kata, (iv) Pengekalan empat huruf pertama dari suatu kata, (v) Pengekalan kata terakhir dari suatu frase, (vi) Pelesapan sebagian kata.

Kontraksi

Kontraksi merupakan proses pemendekan yang meringkaskan leksem dasar atau gabungan leksem. Misalnya, Sendratari (Seni drama dan Tari), Berdikari (Berdiri di Atas Kaki Sendiri), dan Rudal (Peluru Kendali).

Lambang Huruf

Lambang huruf merupakan proses pemendekan yang menghasilkan satu huruf atau lebih yang menggambarkan konsep dasar kuantitas, satuan atau unsur. Misalnya, g (gram), cm (sentimeter), dan Au (aurum). Lambang huruf disubklasifikasikan menjadi, (1) Lambang huruf yang menandai atau bahan lainnya, (2) Lambang huruf yang menandai ukuran, (3) Lambang huruf yang menyatakan ukuran, (4) Lambang huruf yang menandai kota/negara/alat angkutan, (5) lambang huruf yang menyatakan mata uang, dan (6) Lambang huruf yang dipakai dalam berita kawat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Mahsun, 2012; Afria & Sanjaya, 2020; Afria et al., 2020). Objek penelitian ini adalah pemendekan yang berupa singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf. Sumber data diperoleh dari pemain DoTA 2. Data yang dikumpulkan berupa tuturan dalam permainan yang menggunakan pemendekan. Singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf yang terdapat dalam tuturan dalam permainan DoTA 2 digunakan penulis untuk menganalisis proses pembentukannya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan metode cakap. Metode cakap memiliki teknik dasar berupa teknik pancing. Data yang diperoleh peneliti, yakni dengan memancing informan untuk memberikan informasi kebahasaan yang diteliti; dan teknik cakap semuka sebagai teknik lanjutan (Mahsun, 2012; Sudaryanto, 2015), yakni peneliti saling bertatap muka dan bertanya langsung kepada informan. Selanjutnya, metode simak, yakni peneliti menyimak apa yang dituturkan oleh pemain DoTA 2 berkomunikasi dalam permainannya. Metode simak dalam mengumpulkan data menggunakan teknik simak libat cakap.

Analisis data menggunakan metode agih. Metode agih adalah metode analisis data yang alat penentunya berada di dalam dan menjadi bagian dari bahasa (*langue*) (Sudaryanto, 2015). Secara khusus, teknik yang diterapkan adalah teknik lesap. Teknik lesap dilaksanakan dengan melepasakan (melepaskan, menghilangkan, menghapuskan, mengurangi) unsur tertentu satuan lingual yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015).

Dalam penelitian ini, bentuk lengkap atau bentuk panjang (sebelum mengalami pemendekan) mengalami proses menjadi singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf. Proses tersebut ditandai dengan adanya huruf-huruf yang dilesapkan dan huruf-huruf yang dikekalkan. Dalam hal ini, huruf-huruf yang dilesapkan merupakan unsur yang tidak penting, sedangkan yang dikekalkan

menjadi unsur penting pembentuk singkatan, akronim, penggalan, kontaksi, dan lambang huruf (Sudaryanto, 2015:49-50).

PEMBAHASAN

Dalam permainan Dota 2 ditemukan adanya bentuk pemendekan, yakni 35 singkatan, 4 akronim, 4 kontraksi, 25 pemenggalan dan 3 simbol huruf. Pemendeketan-pemendetan tersebut terjadi melalui beberapa proses yang membuatnya mampu menjadi kata yang lebih singkat untuk digunakan. Data yang disajikan dan dianalisis merupakan tuturan-tuturan yang digunakan oleh pemain DoTA dalam mengkomunikasikan permainannya. Data-data tersebut hanya digunakan oleh kelompok pemain DoTA saja. Istilah-istilah yang ada di dalam permainan tersebut sudah ada aturan dan pola komunikasinya, namun digunakan sesuai kelompok pemainnya.

Dalam kelompok tertentu, penggunaan pemendekan sesuai dengan kesepakatan dan kreatifitas masing-masing. Walaupun demikian, pemain DoTA dapat memahami komunikasi tersebut. Tujuan pemain penggunaan pemendekan tersebut adalah untuk mempermudah dan mempersingkat dalam komunikasi antarpemain. Hal tersebut dilakukan karena tempo permainan cepat dan diharuskan berkomunikasi secara ringkas.

Singkatan

Proses ini merupakan proses pemendekatan yang terjadi dengan cara mengambil huruf pertama dari setiap kata atau dengan mengambil huruf dalam kata tersebut. Dalam Permainan DoTA 2, terdapat pengkelan huruf pertama yang terdiri dari 2 huruf, 3, dan 4 huruf.

Tabel 1

Singkatan Dua Huruf

No	Singkatan	Kata Awal
1	AA	<i>Acient Apparition</i>
2	AM	<i>Anti Mage</i>
3	CK	<i>Chaos Knight</i>
4	BS	<i>Bloodseeker</i>
5	CM	<i>Cristal Maiden</i>
6	DS	<i>Dark Seer</i>
7	DK	<i>Dragon Knight</i>
8	DR	<i>Drowranger</i>
9	ES	<i>Earthshaker</i>
10	LC	<i>Legion Comander</i>
11	LS	<i>Lifestealer</i>

12	OD	<i>Outworld Devourer</i>
13	PA	<i>Phantom Assassin</i>
14	PL	<i>Phantom Lancer</i>
15	SK	<i>Sand King</i>
16	SF	<i>Shadow Fiend</i>
17	TA	<i>Templar Assassin</i>
18	TB	<i>Terror Blade</i>
19	WR	<i>Windranger</i>
20	BB	<i>Buy Back</i>
21	HP	<i>Health Point</i>
22	NM	<i>No Mana</i>
23	TI	<i>The International</i>
24	MT	<i>Maintenance</i>
25	PT	<i>Power Tread</i>
26	BM	<i>Blade Mail</i>
27	SB	<i>Shadow Blade</i>
28	TP	<i>Town Portal</i>
29	DC	<i>Disconnect</i>
30	GG	<i>Good Game</i>

Proses pengekelan huruf pertama pada data di atas terjadi akibat adanya pengekelan huruf pertama dari setiap awal kata pada 2 kata tersebut.

- a) AM (*Anti Mage*) merupakan nama salah satu karakter dalam permainan DoTA 2, peningkatan nama ini digunakan untuk mempermudah penyebutannya secara cepat saat sedang bermain.

Contoh :

“Woi, AM dulu yang dibunuh.”

“Jangan biarin AM *push*.”

- b) DC (*Disconnect*) merupakan keadaan terputusnya koneksi internet yang membuat permainan tidak dapat berjalan atau pemain keluar dari permainan tersebut secara paksa akibat tidak adanya jaringan internet.

Contoh :

“Aku DC ni, ngak bisa ikut *war*.”

“Tahan dulu woi, aku DC.”

- c) SB (*Shadow Blade*) merupakan peralatan atau senjata di DoTA 2 yang dapat dibeli oleh pemainnya dengan sejumlah emas yang dikumpulkan.

Contoh :

“Bikin SB dulu biar enak mukulnya.”

“SB dulu cok, jangan yang lain.”

Dalam 30 singkatan dua huruf permainan DoTA 2, 19 diantaranya adalah singkatan dari nama karakter dan sisanya adalah peralatan dan keadaan di dalam permainan tersebut yang pada dasarnya memang lumayan panjang untuk disebutkan secara utuh. Hal ini bertujuan untuk memperbudah dan memecah komunikasi dan penyebutan saat sedang di dalam permainan.

Tabel 2

Singkatan Tiga Huruf

No	Singkatan	Kata Awal
1	BKB	<i>Black King Bar</i>
2	MKB	<i>Monkey King Bar</i>
3	MMR	<i>Match Making Ranking</i>
4	DPS	<i>Damage Per Secon</i>
5	BRB	<i>Be Right Back</i>
6	AFK	<i>Away From Keyboard</i>

Proses pengeklakan huruf pertama pada data di atas terjadi akibat adanya pengeklakan huruf pertama dari setiap awal kata pada 3 kata tersebut.

- a) MMR (*Match Making Ranking*) adalah sebuah mode bermain dalam DoTA 2 yang mengharusk pemain menang untuk mendapatkan point guna naik ke ranking yang lebih tinggi diantara pemain lainnya.

Contoh :

“MMR dulu, Cok.”

“Abis ini lanjut MMR, yo.”

- b) AFK (*Away From Keyboard*) adalah keadaan dimana pemain meninggalkan keyboard mereka atau mereka tidak melanjutkan permainan tetapi tetap berada di dalam permainan tersebut.

Contoh :

“Woi jangan AFK.”

“AFK auto report rame-rame.”

Tabel 3

Singkatan Empat Huruf

No	Singkatan	Kata Awal
1	GGWP	<i>Good Game</i>

Proses pengekelan huruf pertama pada data di atas terjadi akibat adanya pengekelan huruf pertama dari setiap awal kata pada 4 kata tersebut.

- a) GGWP (*Good Game Well Played*) adalah pujian terhadap pemain lain atau teman satu tim di dalam permainan saat game sudah berakhir.

Contoh : “Mantep, GGWP.”

“GGWP, Thanks.”

Akronim

Akronim merupakan proses pemendekan yang menggabungkan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai sebuah kata

Tabel 4

akronim

No	Penggalan	Kata Utuh
1	QOP	<i>Queen of Pain</i>
2	MOM	<i>Mask of Madness</i>
3	DoTA	<i>Deffence of The Acient</i>
4	OL	<i>Online</i>

- a) OL (*Online*) merupakan keadaan pemain telah masuk ke dalam permainan atau sedang dalam keadaan internet yang aktif.

Contoh :

“Cepetan OL, *cuk*.”

“Kemarin OL dapet *spin* gratis.”

- b) DoTA merupakan permainan daring yang dimainkan oleh 10 orang secara bersamaan.

Contoh :

“Ayo main DoTA.”

“DoTA-an dulu baru yang lain.”

Proses di atas terjadi akibat adanya pengekelan huruf pertama dari setiap kata yang dilafalkan. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya 4 proses akronim yang terjadi akibat pengekelan huruf pertama setiap kata.

Kontraksi

Kontraksi merupakan proses pemendekan yang meringkaskan leksem dasar atau gabungan leksem. Dalam permainan DoTA 2, ditemukan adanya empat bentuk kontraksi yang terdapat dalam permainan tersebut.

Tabel 5

Kontraksi

No	Penggalan	Kata Utuh
1	<i>Dipier</i>	<i>Divine Rapier</i>
2	<i>Upbrack</i>	<i>Upper Bracket</i>
3	<i>Lowbrack</i>	<i>Lower Bracket</i>
4	<i>Mismid</i>	<i>Missing Midle</i>

- a) *Dipier* (*Divine Rapier*) merupakan perlengkapan berupa senjata dalam DoTA 2 yang memiliki tingkat kekuatan paling tinggi.

Contoh :

“*Dipier* terakhir aja.”

“Kalo mati *dipiernya* jatuh.”

- b) *Upbrack* (*Upper Bracket*) merupakan kasta atas atau bagian pemenang dalam kompetisi di permainan DoTA 2

Contoh :

“Kemarin *liquid* gugur di *upbrack*.”

“*Upbrack* Cuma untuk tim GG.”

Proses di atas terjadi akibat adanya pemendekan leksem dasar yang terdapat pada setiap kata. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya 4 proses kontraksi yang terjadi akibat adanya pemendekan leksem dasar yang terdapat pada setiap kata.

Pemenggalan

Pemenggalan merupakan proses pemendeketan yang dilakukan dengan mengambil sebagian huruf dari kata dasar tersebut. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya pemenggalan yang terjadi akibat proses (i) Pengkalan tiga huruf pertama dari suatu kata, (ii) Pengkalan empat huruf pertama dari suatu kata, dan (iii) Pelepasan sebagian kata.

Tabel 6

Pengkalan tiga huruf pertama dari suatu kata

No	Penggalan	Kata Utuh
1	<i>Bat</i>	<i>Batrider</i>
2	<i>Sky</i>	<i>Skywarden</i>
3	<i>Sup</i>	<i>Support</i>

4	<i>Agi</i>	<i>Agility</i>
5	<i>Pro</i>	<i>Professional</i>

- a) Bat (*Batrider*) merupakan salah satu karakter dalam permainan DotA 2 yang dapat dikendalikan oleh pemainnya.

Contoh : “*Pick Bat dulu.*”

“*Incer Batnya duluan.*”

- b) Pro (*Professional*) merupakan sebuah tingkatan atau gelar pemain yang kemampuan dan pengalamannya melebihi pemainnya lainnya.

Contoh :

“*Orang pro memang beda cara mainnya.*”

“*Pro kok dilawan.*”

Proses di atas terjadi akibat adanya pengekelan tiga huruf pertama dari suatu kata. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya 5 penggalan yang terjadi akibat proses pengekelan tiga huruf pertama dari suatu kata.

Tabel 7

Pengekelan empat huruf pertama dari suatu kata

no	Penggalan	Kata Utuh
1	<i>Brew</i>	<i>Brewmaster</i>
2	<i>Gyro</i>	<i>Gyrocopter</i>
3	<i>Morp</i>	<i>Morpling</i>
4	<i>Omni</i>	<i>Omniknight</i>
5	<i>Tide</i>	<i>Tidehunter</i>
6	<i>Agha</i>	<i>Aghanim</i>
7	<i>Deff</i>	<i>Deffence</i>
8	<i>Ulti</i>	<i>Ultimate</i>

- a) Deff (*Deffence*) diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti pertahanan. Dalam permainan DoTA 2 kondisi ini menuntut pemain untuk bertahan di masrkas mereka masing-masing untuk menahan serangan dari musuh.

Contoh :

“*Deff dulu, habis itu serang balik.*”

“*Kalian Deff, biar aku push.*”

- b) Ulti (*Ultimate*) merupakan kemampuan pamungkas dari setiap karakter.

Contoh :

“Kalau mereka sekarat, langsung Ulti.”

“Ulti dulu baru *skill* satu.”

Proses di atas terjadi akibat adanya pengekelan empat huruf pertama dari suatu kata. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya 8 penggalan yang terjadi akibat proses pengekelan empat huruf pertama dari suatu kata.

Tabel 8

Pelesapan sebagian kata atau suku kata

No	Penggalan	Kata Utuh
1	<i>Alche</i>	<i>Alchemist</i>
2	<i>Centa</i>	<i>Centaur</i>
3	<i>Invis</i>	<i>Invisible</i>
4	<i>Jugger</i>	<i>Juggernaut</i>
5	<i>Pango</i>	<i>Pangolier</i>
6	<i>Necro</i>	<i>Necromancer</i>
7	<i>Silen</i>	<i>Silencer</i>
8	<i>Timber</i>	<i>Timbersaw</i>
9	<i>Venge</i>	<i>Vengeful</i>
10	<i>Tarras</i>	<i>Tarrasque</i>

- a) *Invis* (*Invisible*) diartikan ke dalam bahasa Indonesia artinya menghilang atau tidak terlihat. Dalam permainan DoTA 2 kemampuan ini dapat membuat karakter pemain tersebut tidak dapat terlihat oleh musuhnya.

Contoh :

“*Invis* jangan dikejar.”

“Habis *war* langsung *invis*.”

- b) *Alche* (*Alchemist*) merupakan salah satu karakter di permainan DoTA 2.

Contoh : “*Gank* si *Alche* duluan.”

“*Alche pick*, woi.”

Proses di atas terjadi akibat adanya pelesapan sebagian kata atau suku kata. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya 10 penggalan yang terjadi akibat proses pelesapan sebagian kata atau suku kata.

Lambang Huruf

Lambang huruf merupakan proses pemendekan yang menghasilkan satu huruf atau lebih yang menggambarkan konsep dasar kuantitas, satuan atau unsur. Dalam

permainan DoTA 2 ditemukan adanya 3 lambang huruf yang digunakan dalam komunikasi.

Tabel 9

Lambang huruf

No	Simbol Huruf	Makna
1	P	<i>Push</i>
2	B	<i>Back</i>
3	G	<i>Gank</i>

- a) P (*Push*) adalah keadaan menyerang akan menekan pertahanan lawan untuk dapat menghancurkan markas tim musuh.

Contoh :“P, P, P, P. Hajar terus.”

“P, jangan mundur.”

Proses di atas terjadi akibat adanya pengekalan huruf pertama awal kata. Dalam permainan DoTA 2 ditemukan adanya 3 proses pemendekatan berupa simbol huruf.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa ditemukan beberapa bentuk pemendekan dalam permainan DoTA 2. Hasil tersebut adalah singkatan terbagi menjadi (i) singkatan dua huruf sebanyak 30 kata yang terjadi akibat proses pengekalan huruf pertama setiap kata, (ii) singkatan tiga huruf sebanyak 6 kata yang terjadi akibat proses pengekalan huruf pertama setiap kata dan (iii) singkatan empat huruf sebanyak 1 kata yang terjadi akibat akibat proses pengekalan huruf pertama setiap kata; akronim sebanyak 4 buah yang terjadi akibat proses pengekalan huruf pertama setiap kata; kontraksi sebanyak 4 buah yang terjadi akibat pemendeketan leksem kata pertama dan kata kedua; penggalan sebanyak 5 buah penggalan tiga huruf pertama kata, 8 penggalan empat huruf pertama kata, dan 10 pelepasan sebagian kata atau suku kata; lambang huruf sebanyak 3 buah yang terjadi akibat proses pengekalan huruf pertama kata.

Implikasi teoritis dalam penggunaan metode yang tepat dapat menghasilkan analisis data yang akurat. Secara praktis hasil kajian ini dapat diimplikasikan sebagai rujukan, pemantik, dan pembanding dari penelitian-penelitian selanjutnya yang mendalami kajian linguistik.

DAFTAR PUSTAKA

Afria, R., & Sanjaya, D. (2020). Leksikon-Leksikon Tradisional dalam Permainan Ekal dan Layangan di Jambi. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 4(1), 135–147.

Afria, R., Sanjaya, D., & Tiara, M. (2020). Leksikostatistik dan Grotokronologi Bahasa Melayu Palembang, Basemah Lahat, Basemah Pagaralam, dan Kayuagung: Kajian Linguistik Historis Komparatif. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 27–42.

Hernandez, P. (2013). *Valve Finally “Releases” DOTA 2*. Kotaku.Com. <https://kotaku.com/valve-finally-releases-dota-2-725489527>

- Junep, A. R., & Frenky. (2017). Analisis komunikasi virtual pada kelompok Gamers DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Penelitian Dan Pemikiran*, 3(1), 1–16.
- Kridalaksana, H. (2009). *Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Oka Candrakusuma, I. G. N., Amanda Gelgel, N. M. R., & Pradipta, A. D. (2017). Perilaku Trash-talking Remaja dalam Game Online DoTA 2. *E-Jurnal Medium; Vol 1 No 1 (2017)*, 1(1), 1–10.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Teknik Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Morrow.