



Fakulti Bahasa dan Komunikasi

MAKSUD RAGAM BAHASA YANG WUJUD DI DALAM PERMAINAN

VIDEO VALORANT PADA “SERVER ASIA”

MUHAMMAD IZAZI BIN YAHYA

(73101)

Ijazah Sarjana Muda Sastera (Linguistik) Dengan Kepujian

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2021

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Please tick (✓)

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| Final Year Project | <input type="checkbox"/> |
| Masters | <input type="checkbox"/> |
| PhD | <input type="checkbox"/> |

Pengakuan Keaslian Hasil Kerja

Perakuan ini telah dibuat pada 2021.

Pengakuan Pelajar:

Saya Muhammad Izazi bin Yahya bernombor matrik 73101 daripada Fakulti Bahasa dan Komunikasi dengan ini mengisyiharkan bahawa kerja bertajuk Maksud ragam bahasa yang wujud di dalam permainan video Valorant pada “Server Asia”. Saya tidak meniru dari mana-mana hasil kerja pelajar yang lain atau dari mana-mana sumber lain kecuali dengan menyatakan sumber rujukan sewajarnya atau pengakuan telah dinyatakan dengan jelas dalam teks, dan tidak mempunyai mana-mana bahagian ditulis untuk saya oleh orang lain.

Tarikh Serahan

Muhammad Izazi bin Yahya (72989)

Pengesahan Penyelia:

Saya Dr. Zurani binti Seruji dengan ini memperakui bahawa hasil kerja bertajuk Maksud ragam bahasa yang wujud di dalam permainan video Valorant pada "Server Asia" telah disediakan oleh pelajar yang bernama di atas, dan telah diserahkan kepada "FAKULTI" sebagai * memenuhi sebahagian/penuh bagi penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Sastera (Linguistik) dengan Kepujian, dan kerja yang dinyatakan di atas, sepanjang pengetahuan saya, adalah hasil kerja pelajar tersebut.

Diterima untuk pemeriksaan oleh: Dr. Zurani binti Seruji

Tarikh:

Saya mengaku bahawa Projek/Tesis diklasifikasikan sebagai (Sila tandakan (√)):

- SULIT** (Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)*
- TERHAD** (Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi di mana penyelidikan telah dijalankan)
- AKSES TERBUKA**

ABSTRAK

Ragam bahasa yang digunakan oleh generasi Z semakin meluas terutama sekali di dalam aktiviti harian mereka. Hal ini demikian kerana, pekembangan tersebut telah dipengaruhi oleh faktor-faktor tersendiri dalam kewujudan bentuk-bentuk yang membawa ragam bahasa tersendiri. Metodologi kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan menemubual 7 orang responden yang dipilih dan masingmasing mempunyai pengalaman selama 9 bulan berkomunikasi di dalam permainan video Valorant ini. Terdapat 2 objektif di dalam kajian ini, antaranya, menghuraikan bentuk dan maksud ragam bahasa yang digunakan oleh pemain Valorant untuk berkomunikasi sesama pemaian dan menghuraikan faktor-faktor yang mempengaruhi kemunculan ragam bahasa baharu oleh pemain-pemain di dalam komuniti Valorant pada “server Asia”. Teori semantik juga digunakan untuk mengenalpasti proses-proses yang berlaku terhadap bentuk ragam bahasa yang diwujudkan oleh pemain-pemain Valorant. Didapati terdapat 7 ragam bahasa yang wujud sepanjang pengeluaran permainan video ini, antaranya ragam bahasa sindiran, ragam bahasa menggiat, ragam bahasa terbalik, ragam bahasa merendah, ragam bahsa seruan dan keluhan, ragam bahasa mengejek, dan ragam bahasa melampau. Mengikut teori semantik yang digunakan, setiap penyingkatan kata membawa perubahan semantik dan makna pada setiap ragam bahasa yang dibawa.

Kata Kunci: Ragam bahasa, teori semantik, penyingkatan kata, pemain Valorant.

ABSTRACT

The variety of language used by generation Z is becoming more widespread, especially in their daily activities. This is because, the development has been influenced by its own factors in the existence of forms that carry their own variety of language. The methodology of this study uses a qualitative method by interviewing 7 selected respondents and each has 9 months of experience communicating in this Valorant video game. There are 2 objectives in this study, which is describe the form and meaning of the language used by Valorant players to communicate with other players and describe the factors that influence the emergence of new languages by players in the Valorant community on "Asian servers". Semantic theory is also used to identify the processes that take place against the forms of language variety created by Valorant players. It was found that there are 7 types of language that exist throughout the production of this video game, including the variety of satirical language, the variety of active language, the variety of inverted language, the variety of low language, the variety of exclamation and complaint, the variety of mocking language, and the variety of extreme language. According to the semantic theory used, each word abbreviation brings about semantic and meaningful changes in each variety of language carried.

Keywords: Language variety, semantic theory, word abbreviation, Valorant player.

PENGHARGAAN

Dengan kekuatan motivasi dalaman diri dan sorakan semua orang, saya mampu melakukan penyelidikan sendiri dan tugas penulisan. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada penyelia projek tahun akhir saya, Dr. Zuraini binti Seruji atas bimbingan, motivasi dan pemberiannya maklumat semasa keseluruhan penyelidikan dan tesis ini. Saya amat menghargai kesabaran Dr. Zuraini binti Seruji yang sedia berkongsi maklumat dan kepakaran, mudah dihubungi dan tidak jemu membantu saya semasa sesi penyeliaan sepanjang kajian ini dijalankan. Saya juga ingin merakamkan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua ibu bapa saya, Encik Yahya bin Sam dan Puan Siti Suraya binti Jaraei atas segala pengorbanan, dorongan, kesabaran dan kewangan dalam mengharungi segala cabaran dan dugaan sepanjang tempoh pengajian ini. Penghargaan saya juga ditujukan kepada 7 responden kajian ini yang memberi kerjasama dengan sebaik mungkin semasa saya menjalankan kajian ini dengan memberi informasi-informasi yang amat penting kepada saya agar saya mampu melengkapkan dan menyiapkan tugas ini dengan jayanya. Akhir sekali, saya juga ingin mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih rakan-rakan seperjuangan dan semua rakan sekelas yang mengambil subjek projek tahun akhir pada semester ini. Saya menghargai setiap bantuan mereka sepanjang penyelidikan dan tesis saya, saya akan sentiasa mengingati setiap butiran kecil bimbingan mereka untuk saya menyiapkan tesis.

Pengesahan Projek / Tesis

Oleh itu, saya mengaku dan mengesahkan dengan sewajarnya dengan kebenaran dan kerelaan bahawa Projek/Tesis ini hendaklah diletakkan secara rasmi di Pusat Khidmat Maklumat Akademik dengan kepentingan undang-undang dan hak-hak seperti berikut:

- Pusat Khidmat Maklumat Akademik mempunyai hak yang sah untuk membuat salinan Projek/Tesis bagi pertukaran akademik antara Institut Pengajian Tinggi.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- Tiada pertikaian atau apa-apa tuntutan yang dibuat sama ada oleh pelajar itu sendiri atau pihak ketiga terhadap Projek/Tesis ini apabila telah menjadi hak milik UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.|||
- Mana-mana bahan, data dan maklumat yang berkaitan dengan Projek/Tesis ini, tidak dibenarkan diedar, diterbit atau didedahkan kepada mana-mana pihak oleh pelajar melainkan dengan kebenaran UNIMAS.

Tandatangan Pelajar:

(Tarikh)

Tandatangan Penyelia:

(Tarikh)

Alamat semasa pelajar:

139, Kampung Segedup Jalan Batu Kawa, 93250 Kuching, Sarawak.

Nota: *Jika Projek/Tesis ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan bersama-sama surat daripada organisasi beserta sebab dan tempoh kerahsiaan dan sekatan.

[Instrumen ini disediakan oleh Pusat Khidmat Maklumat Akademik]

JADUAL KANDUNGAN

PERKARA	HALAMAN
Pengakuan Keaslian Hasil Kerja	i
Abstrak/Abstract	iii
Penghargaan	v
Pengesahan Projek / Tesis	vi
Jadual Kandungan	viii
Senarai Rajah	ix
Senarai Jadual	ix
Bab 1	
1. Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Penyataan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Objektif	4
1.4 Definisi Operasional Terma	5
1.5 Kepentingan Kajian	8
Bab 2	
2. Tinjauan Kajian Lepas	10
2.1 Bentuk dan Maksud Bahasa yang Digunakan oleh Pemain Video untuk Berkommunikasi Sesama Pemain.	10
2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemunculan Bahasa oleh Generasi Z	23
Bab 3	
3. Metodologi	30
3.1 Reka Bentuk Kajian	31
3.2 Responden yang Dipilih	31
3.3 Instrumen	31
3.4 Prosedur Kutipan Data	32
3.5 Proses Analisis Data	33
3.6 Limitasi Kajian	34
Bab 4	

4. Dapatan Kajian	35
4.1 Demografi Responden	35
4.2 Data Kajian	36
4.3 Rumusan	50
Bab 5	
5. Kesimpulan	51
5.1 Ringkasan	51
5.2 Implikasi Kajian	53
5.3 Hala Tuju Kajian	54
Rujukan	55
Lampiran	58

SENARAI RAJAH

RAJAH	HALAMAN
1. Carta Alir Proses Metodologi Kajian	30
2. Proses Kutipan Data	33

SENARAI JADUAL

JADUAL	HALAMAN
1. Maklumat Responden	35
2. Jenis Ragam Bahasa dan Istilah yang digunakan	37

BAB 1

PENGENALAN

Dalam bab 1, pengkaji telah menjelaskan pengenalan, masalah kajian, tujuan dan objektif kajian, definisi operasional terma serta kepentingan kajian.

1.1 Latar Belakang Kajian

Komunikasi dalam talian atau melalui media sosial telah mula menunjukkan perubahan dalam cara maklumat disebarluaskan dan bagaimana emosi diluahkan (Azira., & Yusof, 2021). Keadaan ini selaras dengan aspirasi generasi Z yang mementingkan inovasi dan kepentasan pemindahan maklumat terutamanya pemain yang bermain permainan video atas talian. Generasi Z menggunakan hiburan sebagai cara untuk mlarikan diri daripada kehidupan sebenar, yang membawa mereka menggunakan kelebihan teknologi sedia ada untuk "menyelamatkan diri" daripada dunia nyata. Ditambah dengan gajet yang dilengkapi dengan pelbagai permainan video atas talian dan data internet, mereka juga boleh mengakses permainan video atas talian yang ingin mereka mainkan 24/7. Permainan video atas talian yang popular dalam kalangan pemain-pemain permainan video atas talian ini adalah permainan video Valorant iaitu merupakan permainan video jenis “First-person shooter” atau lebih dikenali sebagai FPS. Kewujudan permainan video ini adalah pada tahun 2020 iaitu pada 2 jun yang lalu.

“First-person” shooter atau FPS merupakan permainan video yang memerlukan kemahiran berfikir secara pantas. Perkara ini selari dengan kajian yang dilakukan oleh Colzato et al. (2010) yang menerangkan bahawa Permainan “First Person Shooter” (FPS) memerlukan pemain untuk membangunkan minda yang

fleksibel untuk bertindak balas dengan pantas kepada rangsangan visual dan pendengaran yang bergerak pantas, dan bertukar-tukar antara subtugas yang berbeza. Valorant merupakan permianan video atas talian yang telah dikeluarkan pada 2 jun 2020 dan telah menjadi salah satu permainan yang popular di kalangan pemain-pemain permainan video jenis FPS ini. Sepanjang setahun lebih pengeluaran permainan video ini, telah banyak ragam bahasa yang telah tercipta melalui komunikasi di dalam permainan video game ini, sama ada melalui komunikasi lisan dan tidak lisan.

Ragam bahasa merujuk kepada perubahan dalam bentuk bahasa yang digunakan untuk tujuan yang sama berdasarkan keadaan tertentu. Ragam bahasa juga merupakan kajian tentang ciri-ciri bahasa yang berbeza apabila kita membandingkan kumpulan penutur yang berbeza atau kumpulan penutur yang serupa dalam situasi yang berbeza. Terdapat dua jenis ragam bahasa iaitu bahasa formal dan bahasa tidak formal. Penyatuan bahasa adalah berkaitan dengan taraf bahasa yang digunakan. Dalam kajian yang dilakukan oleh Oktavia dan Hayati (2020) yang dipetik dari kajian oleh (Sumarsono, 2017:33), ragam bahasa berkait rapat dengan ragam formal dan tidak formal. Ragam formal merupakan bentuk bahasa yang paling asas. Ia sering digunakan sebagai penanda aras untuk menilai kebaikan dan keburukan bahasa untuk memenuhi matlamat tertentu. Sehubungan itu ragam formal ini juga haruslah konsisten, tepat dan lengkap, serta memberi perhatian kepada peraturan sintaksis, semantik dan logik. Tidak dapat dinafikan bahawa ragam bahasa bukan sahaja bersifat formal, tetapi terdapat juga ragam bahasa bersifat tidak formal dan ragam bahasa tidak formal ini terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari segi sebutan, tatabahasa, dan kosa kata. Ia hanya digunakan dalam situasi tidak formal seperti berbual santai.

1.2 Penyataan Masalah

Bahasa pada dasarnya adalah alat komunikasi yang utama dalam interaksi sosial, kerana dalam penggunaannya, selain menghantar maklumat, bahasa juga merupakan sejenis kod, dan penggunaannya ditentukan secara bersama oleh sekumpulan orang. Dengan bahasa, manusia boleh meluahkan segala jenis fikiran, fikiran dan perasaan. Segala bentuk aktiviti dan interaksi yang berlaku setiap hari memerlukan peranan bahasa, kerana bahasa merupakan alat penghubung yang dapat mengenal pasti interaksi antara setiap orang. (Sulistyani, 2015)

Valorant merupakan permainan video yang boleh dimainkan secara “multiplayer”, iaitu permainan yang boleh dimainkan oleh dua atau lebih pemain pada masa yang sama dan hanya boleh dimainkan secara dalam talian. Dalam permainan “multiplayer” ini, pemain boleh berinteraksi dengan semua pemain, sama ada dari pasukan sendiri atau dari pasukan musuh. Komunikasi boleh diwujudkan secara lisan dan bertulis tetapi secara lisan hanya dibolehkan untuk sesama pasukan. Untuk komunikasi lisan, pemain perlu menggunakan alatan elektronik seperti fon kepala atau “headset” agar komunikasi lebih jelas dan info disampaikan lebih difahami.

Seterusnya, penilitian untuk kajian ini lebih berfokuskan kepada ragam bahasa yang sering digunakan oleh pemain-pemain Valorant. Segala jenis bahasa yang digunakan oleh pemain-pemain valorant juga boleh digelar sebagai “bahasa game” kerana komunikasi bahasa jenis ini hanya digunakan oleh pemain-pemain sahaja untuk mereka berkomunikasi secara ringkas dan padat. Daripada penilitian secara sekilas pandang oleh pengkaji sendiri, terdapat pelbagai ragam bahasa yang telah

diciptakan oleh pemain-pemain valorant ini seperti “You think you’re TenZ?!”, “Build diff” atau “build different”, “nt” atau “nice try” dan pelbagai lagi.

Setiap bahasa yang dikemukakan oleh pemain-pemain valorant bergantung kepada keadaan atau situasi sepanjang permainan berlangsung. Ragam bahasa pada setiap jenis perkataan yang dicipta oleh pemain-pemain valorant ini boleh berubah kepada negatif atau positif. Hal ini menunjukkan bahawa ragam bahasa yang dicipta oleh generasi Z berkembang kerana satu perkataan tersebut boleh menjadi pelbagai jenis ragam

.

1.3 Tujuan dan objektif kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui penggunaan ragam bahasa terkini yang sering digunakan oleh golongan remaja generasi Z berfokuskan permainan video yang popular pada masa kini.

Objektif yang ingin dicapai dalam penyelidikan ini termasuklah:

- 1) Menghuraikan bentuk dan maksud ragam bahasa yang digunakan oleh pemain Valorant untuk berkomunikasi sesama pemaian pada “server Asia”.

- 2) Menghuraikan faktor-faktor yang mempengaruhi kemunculan ragam bahasa baharu oleh pemain-pemain di dalam komuniti Valorant pada “server Asia”

1.4 Definisi operasional terma

1.4.1 Teori Semantik

Landasan teori atau yang biasa disebut sebagai kerangka teori diperlukan sebagai penanda aras dalam kajian, maksudnya untuk mengetahui bentuk, makna dan faktor yang mempengaruhi penggunaan pelbagai bahasa yang digunakan dalam permainan Valorant, teori semantik digunakan. Semantik ialah kajian tentang makna, Semantik mengkaji simbol atau tanda yang menyatakan makna, hubungan makna antara satu sama lain, dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Hal ini demikian kerana, unsur semantik (semantik) merupakan unsur yang paling banyak mengalami perubahan berbanding unsur bahasa yang lain (Karsono, 2012). Semantik ialah kajian tentang makna. Dua teori multi-semantik membincangkan bahawa komunikasi dan kognisi adalah teori relevan dan semantik kognitif (Mansor & Jalaluddin, 2016). Proses pembentukan yang terdapat dalam bahasa chat di dalam permainan video Valorant antaranya ialah proses memendekkan perkataan. (akronim dan singkatan, penguncutan, dan penyingkiran fonem), proses perubahan fonem, dan proses perubahan semantik atau makna. Penggunaan istilah asal yang tidak mengalami sebarang proses perubahan juga terdapat dalam bahasa chat di dalam permainan video ini.

1.4.2 Penyingkatan Kata

Singkatan kata ialah proses penyingkatan dengan menghapuskan huruf atau perkataan yang berlebihan supaya lebih mudah untuk disebut dan ditulis. Terdapat banyak cara untuk menyingkatkan perkataan, antaranya, akronim, Kontraksi atau pengucupan kata dan penghilangan fonem.

A) Akronim

Daripada kajian oleh Zaim (2015), akronim dalam pengertian ini ialah singkatan dalam bentuk gabungan huruf awal siri perkataan sedia ada. Bentuk akronim baharu yang didapati rata-rata mematuhi peraturan sedia ada iaitu mengambil huruf pertama bagi setiap kata akronim.

B) Penghilangan fonem

Daripada kajian Arba'I (2015) yang telah mengambil kajian daripada Badudu (1985: 63) beliau menjelaskan penghilangan atau pengguguran fonem boleh dibahagikan kepada tiga jenis iaitu aferesis, sinkop, dan apocope. Aferesis merupakan penghilangan fonem pada awal perkataan, Sinkop penghilangan fonem di tengah kata dan Apokop adalah penghilangan fonem pada akhir kata.

C) Kontraksi atau pengucupan kata

Daripada kajian oleh Nishfullayli (2013), beliau mendefinisikan kontraksi atau pengucupan kata sebagai proses pemendekan yang meringkaskan leksem asas atau gabungan leksem. Proses yang berlaku sama sekali tidak mengubah maksud asli sesuatu perkataan..

1.4.4 Perubahan Semantik atau Makna

Makna sesuatu perkataan boleh berubah mengikut situasi dan keadaan penyampai. Jenis-jenis perubahan makna yang terkandung dalam bahasa chat permainan Valorant termasuklah penyempitan makna, penurunan makna, dan persamaan makna.

A) Penyempitan makna

Merupakan proses mengubah makna daripada yang lebih umum kepada yang lebih khusus. Perubahan makna daripada yang lebih luas kepada yang lebih sempit. Boleh dikatakan skop makna masa lalu lebih luas daripada makna terkini. (Wilistyani, et al. 2019)

B) Penurunan makna

Merupakan proses perubahan makna yang menghasilkan makna baru atau makna terkini yang dianggap lebih rendah, kurang baik, kurang menyenangkan, atau kurang halus nilainya daripada makna asal (lama). (Wilistyani, et al. 2019)

C) Persamaan makna

Merupakan proses perubahan makna akibat pertukaran gerak balas dua pancaindera (dari deria penglihatan kepada indera pendengaran, daripada deria rasa kepada deria pendengaran, dan seterusnya). (Wilistyani, et al. 2019)

1.5 Kepentingan Kajian

1.5.1 Kepentingan kajian dari segi teoritikal

Kepentingan teoritikal kajian ini ialah untuk mendedahkan kepada masyarakat terutama masyarakat generasi Z terhadap perkembangan ragam bahasa di dalam permainan video Valorant. Perkara ini termasuklah dalam pembentukan kata yang dicipta oleh pemain-pemain Valorant yang menghasilkan maksud yang tersendiri dalam komunikasi harian mereka ketika memainkan permainan video ini. Selain itu, kajian ini juga akan mendedahkan faktor munculnya bahasa baharu yang muncul di dalam permainan video ini yang menyebabkan ragam bahasa berkembang dari semasa ke semasa. Daripada kajian Gunawan & Aziz (2018), pengkaji telah memberikan beberapa pandangan tokoh berkenaan ragam bahasa generasi muda atau generasi Z, yang pertama adalah kajian oleh Anita (2015) berhujah dalam artikel bertajuk "Perkembangan Bahasa Kanak-kanak" bahawa bahasa pada dasarnya adalah ekspresi normal pemikiran dan emosi manusia, menggunakan bunyi sebagai alat. Oleh itu, manusia dapat memenuhi keperluannya dengan bertanya khabar dan bertukar fikiran. Dalam proses pembangunannya, setiap orang akan memperoleh bahasa dengan peringkat yang berbeza dan jenis tertentu. Seterusnya artikel Yusuf dalam artikel Iswah Adriana (2008) yang bertajuk "Memahami Pola Perkembangan Bahasa Kanak-Kanak dalam Konteks Pendidikan", beliau menjelaskan bahawa perkembangan bahasa kanak-kanak boleh dibahagikan kepada dua jenis: 1. Pertuturan mementingkan diri sendiri, Antaranya, kanak-kanak. bercakap dengan diri sendiri, dan 2. Sosial Pertuturan berlaku apabila kanak-kanak bercakap dengan diri mereka sendiri. Dalam kajian tersebut beliau berpendapat bahawa terdapat hubungan antara kanak-kanak dengan rakan sebayanya atau persekitaran. Bahasa yang ditiru dan digunakan sebagai bahasa komunikasi oleh pelajar sekolah menengah rendah (masyarakat generasi Z)

sangat dipengaruhi oleh persekitaran. Persekitaran boleh dalam bentuk dunia nyata atau alam maya, termasuk persekitaran komuniti untuk pemain permainan dalam talian.

1.5.2 Kepentingan kajian dari segi praktikal

Bahasa akan terus berkembang dari semasa ke semasa, termasuklah di dalam bahasa chat yang sering diparkitikkan oleh masyarakat generasi Z di dalam permainan video yang dimainkan. Menurut kajian Kiromi (2018), Main peranan ialah permainan spontan, aktiviti bebas, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka dan dunia mereka. Dalam memainkan peranan, kanak-kanak akan mencipta tempat dan adegan yang mereka sangat biasa, seperti adegan meniru ahli keluarga, dan memainkan peranan yang berbeza di sekeliling mereka. Melalui main peranan, kanak-kanak dapat meningkatkan perbendaharaan kata mereka. Bahasa merupakan salah satu cara kanak-kanak berkomunikasi, bekerjasama dan meneroka dunia, meniru dan meniru watak di sekeliling mereka melalui persembahan. Jelas menunjukkan bahawa perkembangan bahasa kanak-kanak tejadi dengan memainkan peranan di dalam aktiviti yang mereka sering lakukan, termasuklah bahasa chat di dalam permainan video Valorant yang kini sering dimainkan oleh segolongan majoriti masyarakat generasi Z.

BAB 2

TINJAUAN KAJIAN LEPAS

Bab ini akan membincangkan sorotan kajian lepas dan rangka kerja analisis penyelidikan ini. Bab ini juga akan membincangkan sintesis kajian lepas.

2.1 Bentuk dan maksud bahasa yang digunakan oleh pemain permainan video untuk berkomunikasi sesama pemaian.

Kajian oleh Pratiwi & Maqamah (2018) bertujuan menganalisis komunikasi *verbal* dan *non verbal* yang berlaku dalam komuniti permainan Clash of Clans, Indo Shadow Army dengan mewawancara 6 pemain Indo ShadowArmy.

Kajian ini menggunakan kaedah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengkaji menggunakan teknik pengumpulan data dengan mencari data secara pemerhatian peserta. Pengkaji juga membuat pemerhatian tersebut sebagai penyelidik peserta dengan menyertai komuniti permainan Clash of Clans selama dua bulan. Sehubungan itu teknik pengumpulan data yang pengkaji gunakan adalah teknik soal jawab bersama peserta. Pengkaji menjalankan aktiviti soal jawab kepada informan, dan soalan yang dikemukakan adalah tidak berstruktur kerana soalan adalah soalan terbuka yang belum ditentukan oleh pengkaji dan juga dalam satu soalan kadangkala boleh dikembangkan lagi, selain itu temu bual telah dijalankan untuk memperkayakan data primer dalam kajian ini. Akhir sekali, teknik yang digunakan teknik dokumentasi dalam bentuk tangkapan atau tangkapan skrin perbualan yang diambil semasa komuniti permainan Indo ShadowArmy dalam forum sembang aplikasi permainan COC dan aplikasi Line.

Hasil kajian ini mendapati bahawa, dalam amalan CMC, ahli komuniti Indo ShadowArmy tidak menulis ayat dalam bahasa standard. Mereka menggunakan akronim untuk membentuk ayat. Dalam perbualan sembang forum, anggota Tentera Fotografi menggunakan banyak istilah dalam permainan COC. Penggunaan perkataan ini sudah tentu dipersetujui oleh kedua-dua pihak, dan semua ahli komuniti Indo ShadowArmy boleh memahami komunikasi *verbal* Komuniti Indo ShadowArmy yang hanya berlaku semasa perang di dalam permainan video yang dimainkan. Tetapi komunikasi jenis ini hanya tentang bagaimana untuk mengatasi serangan pihak lawan, strategi perang seterusnya, dan mendapatkan bantuan daripada ahli lain. Selalunya terdapat beberapa ekspresi marah dalam forum sembang. Namun, luahan rasa jengkel itu tidak ditujukan kepada anggota masyarakat yang lain, tetapi hanya sebagai luahan rasa jengkel antara satu sama lain. Jadi pada asasnya tidak pernah ada konflik antara anggota komuniti Imprint Army. Untuk komunikasi *non verbal* dalam perbualan yang berlaku di forum sembang permainan COC dan aplikasi Line, ahli Indo ShadowArmy sering menggunakan emotikon atau gerak isyarat sub-bahasa dalam bentuk imej untuk meluahkan emosi mereka. Pemberi maklumat menggunakan pelbagai bentuk emoji untuk meluahkan perasaan mereka dalam apl Talian. Simbol ini adalah dalam bentuk pelekat dan boleh dimuat turun pada aplikasi Line. Pelekat digunakan untuk menggantikan perkataan "okay" untuk menyatakan kejutan, emosi, dan sebagainya.

Kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa pemain permainan video atas talian "Clash of Clan" dalam komuniti Indo ShadowArmy ini menggunakan dua cara untuk bekomunikasi antara satu sama lain. Antaranya adalah komunikasi secara *non verbal* dan *verbal*.

Kajian ini dijalankan Aji & Tawami (2018) dan kajian ini bertujuan membincangkan bagaimana pembentukan makna atau makna baharu dengan menggunakan teori neologisme dalam permainan dalam talian DOTA 2.

Penulis menggunakan kaedah deskriptif untuk menerangkan data yang dianalisis menggunakan teori neologisme. Pengkaji mengumpul data mengenai dialog yang menghasilkan perkataan baharu dan bahasa baharu (perkataan baharu) daripada permainan dalam talian yang dipanggil DOTA 2 dengan memerhati beberapa permainan yang berlaku dalam permainan DOTA 2 baharu melalui akronim dan abreviasi.

Untuk dapatan kajian, anatara data akronim kajian tersebut ialah "gg" yang bermaksud "permainan yang bagus," yang membayangkan "permainan yang bagus" atau "permainan yang bagus." Akronim terdiri daripada huruf "g" dan "g," yang merupakan gabungan huruf permulaan. Sehubungan itu, data daripada yang menyatakan "all melee lolz ... kind of gg" mendedahkan bahawa seorang pemerhati yang memerhati permainan menganggap permainan itu mudah untuk dimenangi kerana semua watak wira DOTA 2 adalah huru-hara (jarak dekat) semasa permainan berlangsung. Singkatan "gg" tidak lagi bermaksud permainan yang sangat baik, sebaliknya "unmatched" atau tidak dapat ditandingi. Akhir sekali untuk data akronim, "glhf" bermaksud "good luck have fun." Tidak seperti senario sebelumnya, glhf biasanya disebut sebelum permainan atau pertandingan bermula. Tambahan pula, glhf boleh digunakan sebagai ucapan pembukaan kepada semua pemain dalam permainan. Seterusnya adalah data abreviasi, pengkaji memilih kes data daripada abreviasi "pro" daripada data yang diperolehi. Pro ialah singkatan untuk "professional", mengikut maklumat di atas. Takrif profesional ialah pemain dilabelkan sebagai pemain pro (pemain pro) jika dia melakukan aktiviti yang bukan tipikal permainan. Akibatnya,

pemain kurang berkemungkinan untuk mati. Akhir sekali adalah data "imba blackhole" ialah maksud "lubang hitam yang hebat". Perkataan imba ialah singkatan untuk "imbalance," yang merujuk kepada kekurangan keseimbangan atau tidak seimbang. Jika dibandingkan dengan situasi di atas, neologisme perkataan "imba" adalah jauh daripada maksud atau maksud yang sebenar. Maksud sebenar perkataan "imba" tersebut adalah perlawanan yang tidak setanding.

Kesimpulannya, kajian ini menunjukkan permainan dalam talian seperti DOTA 2 menggunakan neologisme untuk menyediakan bahasa dan perkataan baharu kepada pemain. Walau bagaimanapun, mereka bukan sahaja menggunakan dalam permainan; mereka juga menggunakan dalam kehidupan seharian mereka.

Kajian seterusnya dijalankan oleh Gunawan & Aziz (2018), tujuan penyelidikan ini adalah untuk melihat bagaimana bahasa berkembang dalam kalangan anak muda di sekolah menengah rendah yang menjadi pemain permainan Android battle royale dalam talian.

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini ialah kaedah kualitatif deskriptif, iaitu cara untuk menggambarkan situasi objektif atau peristiwa tertentu berdasarkan fakta yang timbul, diikuti dengan percubaan untuk membuat inferens yang luas berdasarkan fakta sejarah tersebut.

Hasil kajian ini mendapat bahawa terdapat 27 ayat khusus dalam bahasa pemain permainan video android atas talian bergenre *battle royale*. Antaranya;

1. cheating yang bermaksud bermain dengan menipu,
2. *Chicken Dinner* yang bermaksud ekspresi kemenangan selepas tamat permainan.
3. *Edan GG* deh yang bermaksud frasa untuk memuji permainan,
4. *Good* yang bermaksud bagus,

5. *Good Luck* yang bermaksud semoga berjaya,
6. Headshot yang bermaksud Penembakan kepala
7. Invite yang bermaksud Mengajak bermain
8. Invite coy yang bermaksud Minta permainan jemputan
9. Klok tower moal yang bermaksud Serang/Hancurkan Menara
10. Kuy yang bermaksud Yuk, Ayat jemputan
11. Lag yang bermaksud Kelewatan respons
12. Lanut bosku yang bermaksud Penghargaan kepada kawan
13. Mana Musuhnya yang bermaksud mencabar pihak lawan
14. Mob yang bermaksud Kumpulan musuh di arca tertentu
15. Newbie yang bermaksud Pemain Pemula
16. Nice shoot yang bermaksud Tembakan yang bagus
17. Noob yang bermaksud Kata Slanga untuk Newbie
18. Patch yang bermaksud *Update* penyempurnaan bug/kekurangan
19. Riweuh yang bermaksud Sibuk sendiri
20. Selow yang bermaksud perlahan-lahan
21. Sikat yang bermaksud Habiskan/Selesaikan
22. Slow Bos yang bermaksud perlahan-lahan
23. Sultan ih yang bermaksud Ungkapan Penghargaan, mengakui kehebatan lawan
24. Suplai yang bermaksud bekalan