

## NEOLOGISME MENGGUNAKAN AKRONIM DAN ABREVIASI DALAM DOTA 2

Willy Aji

Tatan Tawami

English Department of Unikom

Willy.adjie@rocketmail.com

### Abstrak

Seluruh umat manusia didunia ini pasti menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Pada zaman modern ini, begitu banyak media yang menyediakan sarana untuk berkomunikasi dengan sesama. Baik itu melalui jejaring sosial seperti Facebook maupun Twitter, ataupun menggunakan sarana telepon seluler yang pada saat ini begitu banyak *software* yang menyediakan sarana untuk *chatting* maupun sms. Dengan adanya Internet di zaman modern ini, perkembangan bahasa semakin pesat. Munculnya kata maupun bahasa-bahasa baru menjadikan bahasa semakin beragam. Sama seperti halnya di dalam *game online* yang sedang maraknya akhir-akhir ini. Mudah untuk menemukan bahasa atau kata-kata baru di dalam *game online*. Namun tidak sedikit orang-orang yang tidak memahami makna dari definisi bahasa baru tersebut. Pada artikel ini yang berjudul “*Neologisme Menggunakan Akronim dan Abreviasi dalam DOTA 2*” akan membahas bagaimana pembentukan arti atau makna baru dengan menggunakan teori neologisme pada *game online* DOTA 2. DOTA merupakan sebuah *game multiplayer online* yang dikembangkan oleh perusahaan Valve dimana di dalam game tersebut banyak menggunakan kata-kata baru baik itu berbentuk akronim maupun berbentuk abreviasi. Fenomena ini sangat menarik untuk dibahas di dalam penelitian ini, karena bahasa baru tersebut tidak hanya digunakan di dalam game tetapi juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh para pemain game.

**Kata Kunci:** Neologism, akronim dan abreviasi, DOTA 2

### Abstract

*Every human being in this world certainly uses a language as communication. In this modern era, there are so many media that provide the means to communicate each other. It's through social networks such as Facebook or Twitter, or using a cell phone that at this moment there are so many softwares for chatting and SMS. With the Internet in this modern era, the development of*

language increase rapidly. The created of a new word and language makes the language more variety. Same is in the online games that are widespread recently, that's easy to find a new words and languages in online games. But not least people do not understand the definition that word. In this research entitled "Neologism using acronyms and abbreviations in DOTA 2" will discusses about the formations of words or meanings using neologism theory in DOTA 2. DOTA 2 is a multiplayer online game that developed by Valve company. There are a lot of new words using the form acronym and abbreviation. This phenomenon is very interesting to discuss in this article because that new language not only used in the game but also used in daily activity by gamer.

**Keywords:** Neologism, acronyms and abbreviation, DOTA 2

## Pendahuluan

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang sangat bermanfaat bagi manusia. Pada zaman sekarang ini, perkembangan bahasa sangatlah begitu pesat. Baik itu bahasa yang kita gunakan di dunia nyata maupun bahasa yang digunakan di dunia maya (Internet).

Menurut Dardjowidjojo (2005: 14), "bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrari yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat, bahasa digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama.

Dari tahun ke tahun, bahasa terus berkembang, terutama setelah adanya Internet dan juga jejaring sosial. Begitu banyak bahasa baru ataupun kata-kata baru ketika terjadi interaksi sosial. Pada zaman modern ini, begitu banyak bahasa maupun kata baru yang ditemukan. Mungkin salah satunya adalah bagaimana fenomena kata *alay* dan *kepo* bisa diterima di kalangan masyarakat Indonesia. Namun bukan hanya fenomena itu saja, pada saat ini begitu banyak *game online* yang dimainkan di Indonesia. Bahkan dari sana, kita bisa temukan bahasa-bahasa baru yang digunakan sebagai alat komunikasi antara pemain game (*gamer*). Salah satunya adalah bagaimana pembedaan bahasa maupun kata baru dengan menggunakan akronim dan abreviasi di dalam salah satu *game online* yang bernama DotA 2. Contohnya adalah akronim "LOL atau lol" dibaca (el ou el), contoh kata ini dapat ditemukan tidak hanya dalam *game online* DOTA 2 saja. Akronim ini juga dapat ditemukan pada saat *chatting* dalam jejaring sosial.. LOL yaitu akronim dari *laughing out loud* yang bermakna tertawa terbahak-bahak, sering digunakan oleh entitas sosial yang menggunakan jejaring sosial untuk menunjukkan bahwa mereka sedang tertawa. Sedangkan salah satu contoh untuk abreviasi adalah kata "*advertisement*" kependekan dari "*advert*" yang bermakna iklan. Hal ini sangat menarik untuk dibahas, karena bahasa maupun kata-kata baru

yang dipergunakan di dalam game online DOTA 2, tidak hanya digunakan di saat bermain game saja. Tetapi juga para pemain game menggunakan bahasa baru tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Peristiwa ini menunjukkan bahwa fenomena bahasa yang berada di lingkungan masyarakat sangat berkembang begitu pesat.

### **Sumber Data**

Seluruh data didalam artikel ini diambil dari *game online* yang bernama DOTA 2. Penulis mengumpulkan data dari *game* DOTA 2 dengan cara mengamati beberapa pertandingan yang telah terjadi di dalam *game* tersebut. DOTA 2 merupakan *multiplayer online battle arena video game* yang dikembangkan oleh perusahaan Valve yang dirilis pada tahun 2010. Namun dahulunya *game* ini bernama DotA All-Stars pada tahun 2003 sampai 2009 oleh Blizzard Entertainment sebelum dikembangkan oleh Valve menjadi DOTA 2. Di dalam DOTA 2, begitu banyak bahasa maupun kata-kata baru yang berunsurkan akronim dan abreviasi yang menghasilkan bahasa baru di dalam kehidupan manusia (neologisme). Bahasa ataupun kata-kata baru tersebut, tidak hanya digunakan dalam *game* DOTA 2 saja, melainkan merekapun (*gamer*) menggunakannya sebagai bahasa dalam percakapan sehari-hari. Adapun data lainnya yang diambil untuk penelitian ini, yaitu dari web seperti youtube dan juga dari forum DOTA 2.

### **Metode Penelitian**

Untuk mendeskripsikan keseluruhan data di dalam artikel ini, penulis menggunakan metode deskriptif untuk menjelaskan data yang dianalisis menggunakan teori neologisme. Penulis mengumpulkan data dari *game online* yang bernama DOTA 2 mengenai percakapan yang menghasilkan kata maupun bahasa baru (neologisme) dengan cara mengamati beberapa pertandingan yang telah terjadi di dalam *game* DOTA 2. Kemudian data-data tersebut diaplikasikan dengan teori neologisme yang telah menghasilkan kata-kata baru dari akronim dan abreviasi.

### **Kajian Teori**

Di dalam penulisan artikel ini, Penulis menggunakan teori neologisme yang akan digunakan untuk menganalisis bahasa atau kata yang bersifat akronim maupun abreviasi. Seperti yang telah diketahui bahwa di dalam *game online* DOTA2, terdapat percakapan-percakapan saat permainan terjadi kurang lebih dari 1 jam. Para pemain akan saling membantu satu sama lain dengan memberi aba-aba melalui percakapan (*chat*) yang telah tersedia di dalam *game* tersebut.

Menurut Mostovy (2010), *“Neologism is a linguistic unit that is created for the definition of a new notion”*. Pada kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa neologisme merupakan suatu unit linguistik yang dibuat untuk definisi ataupun gagasan baru dalam bahasa. Sedangkan menurut *“Dictionary of Linguistic Terms”* oleh O.S. Akhmanova pengertian Neologism dikembangkan menjadi dua definisi yaitu:

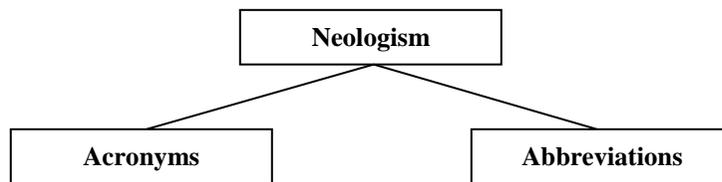
*The first definition: “neologism is a word or phrase created for defining a new (unknown before) object or expressing a new notion”, the second one says that it is “a new word or expression that has not received the right for citizenship in the national language and thus is perceived as belonging to a specific, often substandard style of speech”*. (Akhmanova, 2010:11)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa definisi neologisme yang pertama merupakan kata maupun frasa yang dibuat untuk mendefinisikan objek baru ataupun gagasan baru yang tidak diketahui sebelumnya. Sedangkan definisi kedua, neologisme merupakan suatu kata baru atau ekspresi yang belum menerima hak kewarganegaraan dalam bahasa nasional sebelumnya tidak diketahui. Dari beberapa definisi di atas, Penulis dapat menyimpulkan bahwa neologisme adalah pembentukan kata maupun bahasa baru yang membentuk makna dan definisi bahasa yang baru.

Akronim menurut Ainia Prihantini (2015): Singkatan yang berupa gabungan huruf awal, gabuangan suku kata, ataupun gabungan huruf dan suku kata dari deret kata yang diperlakukan sebagai kata. Contoh dalam bahasa Inggris adalah kata BRB dibaca *“be er be”* yaitu akronim dari *Be Right Back*. Contoh akronim tersebut pembentukannya diambil dari gabungan huruf awal.

Sedangkan definisi abreviasi menurut Zaenal Arifin (2007: 13) *Abreviasi adalah proses morfologis yang mengubah leksem atau gabungan leksem menjadi kependekan. Jadi, pemendekan kata (abreviasi) merupakan salah satu cara proses pembentukan kata, yakni dengan menyingkat kata menjadi huruf, bagian kata, gabungan sehingga membentuk sebuah kata*.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa abreviasi merupakan gabungan kata atau pemendekkan kata yang membentuk sebuah kata baru. Contoh abreviasi dalam bahasa Inggris adalah kata *“prof”* yaitu singkatan dari kata *“professor*. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua definisi di atas, akronim dan abreviasi jelas berbeda. Pertama, karena proses pembentukan kata yang berbeda, serta berbeda jika dilihat dari pengucapan kata baru yang dibuat dari kedua kasus di atas. Di bawah ini merupakan kerangka teori yang digunakan dalam menganalisis sebuah data.



### Hasil dan Pembahasan

Keseluruhan data diambil dari *game online* DOTA 2. Pada *game* tersebut terdapat beberapa percakapan yang menggunakan kata baru maupun singkatan-singkatan yang terjadi saat permainan dimulai kurang lebih dari 1 jam. Namun Penulis tidak hanya mengamati satu *game* untuk mencari sebuah data, akan tetapi Penulis melakukan pengamatan dari beberapa *game* yang kemudian nantinya akan dianalisis menggunakan teori neologisme. Di bawah ini adalah beberapa contoh data yang diambil dari *game online* DOTA 2 yang merupakan data dari akronim dan abreviasi.

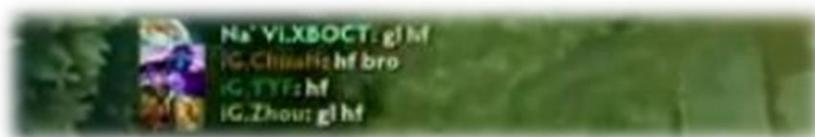
### DATA: AKRONIM



Data diatas menunjukkan bahwa “gg” dibaca “ge ge” yang merupakan kepanjangan dari “good game” bermakna game yang bagus atau permainan yang bagus. Pembentukan akronim tersebut diambil dari gabungan huruf awal, yaitu huruf “g” dan “g”. Akronim dari gg tersebut sering diketik pada kolom *chatting* dalam *game* DOTA 2 jika dalam suatu permainan ada yang sudah dinyatakan kalah ataupun menyerah. Namun kasus dari akromim “gg” tersebut sering juga digunakan oleh para pemain game yang sedang mengamati sebuah pertandingan dengan makna yang lain. Contohnya seperti data dibawah ini:



Data dari “*all melee lolz ... kind of gg*” di sini menjelaskan bahwa seorang pengamat yang sedang menonton game tersebut melihat bahwa dengan semua karakter hero DOTA 2 yang bertipe melee (jarak dekat) pada saat permainan tersebut terjadi, diyakininya bahwa *game* tersebut akan mudah dimenangkan. Akronim “*gg*” sudah bukan bermakna “permainan yang bagus”, melainkan “*no match*” atau tidak tertandingi. Kasus ini banyak juga terjadi ketika di luar *game* DOTA 2 seperti *game* LOL maupun HON. Akronim “*gg*” pada contoh kasus di atas dapat dijelaskan bahwa ada pembentukkan makna baru dari kata “*gg*”. Kata “*gg*” itu sendiri asal mulanya mempunyai makna “permainan yang bagus”. Tetapi setelah melihat kasus di atas, terjadi perubahan makna pada kata tersebut. Data di atas, dikategorikan sebuah kasus neologisme karena terbentuknya makna baru pada suatu entitas sosial. Makna baru ini awalnya mungkin hanya sedikit orang yang mengerti tentang definisi akronim dari kata “*gg*” tersebut, akan tetapi setelah banyak para pemain yang mulai menggunakan kata “*gg*” pada konteks yang berbeda, kata ini dapat diadaptasi dengan perubahan makna yang berbeda dari makna asalnya. Definisi dari *gg* tersebut belum diketahui begitu meluas dikalangan masyarakat karena hanya beberapa tipe orang saja yang mungkin dapat memahaminya. Sama seperti halnya dengan definisi neologism yang dijabarkan oleh O.S Akhmanova.



Data selanjutnya adalah akronim dari “*glhf*” dibaca (*ge el ha ef*) yang bermakna “*good luck have fun*”. Berbeda dengan kasus yang pertama, *glhf* biasanya dikatakan sebelum permainan atau pertandingan dimulai. Selain itu *glhf* juga dapat didefinisikan sebagai salam awal untuk seluruh pemain didalam pertandingan. Akronim *glhf* pada zaman sekarang ini tidak hanya digunakan di dalam game DotA 2 sebagai salam pembuka, tetapi juga banyak yang menggunakan *glhf* di jejaring-jejaring sosial seperti contoh dibawah ini:



Data diatas menjelaskan bahwa adanya perubahan makna baru dari akronim *GLHF*. Akronim *glhf* disini tentu saja bukan berfungsi sebagai salam pembuka dalam game DOTA 2, melainkan sebagai ucapan atau harapan yang

terjadi di salah satu akun. Jadi intinya, perubahan makna dari *glhf* bisa digunakan sebagai salam pembuka di dalam *game*, maupun salam perpisahan dalam jejaring sosial atau di kehidupan nyata. Asalkan objek tujuannya mengerti apa yang dimaksud oleh si pelaku.

#### DATA: ABREVIASI



Dari data diatas penulis mengambil kasus data dari abreviasi “*pro*”.*Pro* dari data diatas merupakan abreviasi atau kepanjangan dari “*professional*”.Maksud dari kata *professional* itu adalah seorang pemain akan dijuluki *pro player* (pemain pro) jika melakukan hal yang tidak biasanya didalam game yang membuat si pemain tidak mudah mati. Dan juga bukan karena factor keberuntungan (luck), Makna dari *professional* itu sendiri sebenarnya hanya ditunjukan untuk para pemain DOTA 2 yang sudah mempunyai tim yang *professional* dan juga mengikuti beberapa ajang resmi yang diselenggarakan oleh Valve. Pengertian *pro* disini sudah tidak menjadi makna sebenarnya lagi, karena para pemain DOTA 2, baik itu yang sudah *go internasional* ataupun hanya sekedar menikmati gamenya saja member definisi bahwa *pro* disini adalah “*god*” atau sering disebut sebagai dewa.



Ini merupakan data terakhir dari penelitian ini. Dapat dilihat bahwa ada percakapan diantara para *observer* ketika mengamati sebuah pertandingan live DOTA 2. Maksud dari “*imba blackhole*”ialah “*blackhole* yang hebat”.Kata *imba* itu sendiri merupakan abreviasi dari “*imbalance*” yang berarti kurangnya keseimbangan, atau bisa dikatakan dengan tidak seimbang. Neologisme dari kata *imba* itu sendiri jika dibandingkan dengan kasus diatas jauh dari makna atau arti sebenarnya. Namun kata *imba* diatas bisa juga bermakna sebagai berkemampuan lebih dari dewa (*god*) yang terdapat pada kasus sebelumnya mengenai kasus data “*pro*”. Jadi bisa disimpulkan kata *imba* disini setahap lebih hebat dan mempunyai makna yang super dewa daripada akronim “*gg = good game*” dan juga abreviasi

dari “pro = professional”. Yang mana kata gg dan pro bisa juga bermakna dewa dikalangan para pemain DOTA 2 maupun para pemain *game online*.

### **Simpulan**

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, neologisme yang terjadi didalam permainan *online* seperti DOTA 2 memberikan bahasa-bahasa dan juga kata-kata baru terhadap para gamer. Namun bukan hanya digunakan didalam *game* saja, tetapi juga mereka menggunakannya didalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembentukan kata ataupun bahasa baru akan terus berkembang dengan banyaknya komunitas maupun fenomena-fenomena yang terjadi didunia ini. Bisa jadi keseluruhan data yang telah dibahas diatas menjadi bahasa yang di anggap lazim oleh masyarakat yang bukan seorang *gamer* pada masa mendatang. Karena sudah ada sebagian kata tersebut yang sudah digunakan didalam kehidupan nyata salah satu contohnya adalah akronim dari *glhf* pada kasus data kedua.

### **Daftar Pustaka**

- Arifin, Zaenal. 2007. Morfologi: Bentuk, Makna dan Fungsi. Jakarta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2007. Psikolinguistik: Memahami Asas Pemerolehan Bahasa. Kuala Lumpur: Percetakan Zafar Sdn. Bhd.
- DotA 2. 2012. Valve Production
- Levchenko, Yaroslav. 2010. Neologism in the Lexical System of Modern English. Norderstedt
- Lieber, Rochelle. 2009. Introducing Morphology, Cambridge University Press. United Kingdom.
- Na`Vi vs iG- Grand Finals, Game 3 - The International. Melalui <<http://www.youtube.com/watch?v=HYKNUSgwBFY>> pada 6 Agustus 2013
- Prihantini, Ainia. 2015. EYD Bahasa Indonesia.