

ANALISIS PADANAN MAKNA KATA BAHASA INDONESIA PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

*Aditya Abi Gozali¹, Pitri Haryanti²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
aditya.63820049@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the equivalent meaning of Indonesian words used in the Mobile Legends online game, focusing on the Voiceline of the character or Hero "Nana, the Sweet Leonin." This research uses a descriptive qualitative approach to dig deeper into how the meaning of vocabulary in the game undergoes changes and transformations. In the context of the game, these vocabularies not only function as symbols or elements that support the game, but also become a reflection of the social, cultural, and identity dynamics that develop among the community of players. This transformation of meaning shows how language in Mobile Legends can be understood more broadly, as a communication tool that is not only limited to in-game interactions, but also has an influence on social interactions and identity formation among players. The data used in this study were obtained from the Voiceline contained in the game Mobile Legends: Bang Bang, specifically the character "Nana, the Sweet Leonin." By analyzing the Voiceline of this character, this research is expected to provide deeper insights into how language and meaning in games can play a role in reflecting and influencing social and cultural dynamics in the gamer community.

Keywords: *Vocabulary, Mobile Legends, Meaning Equivalence*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis padanan makna kata dalam bahasa Indonesia yang digunakan dalam *game online Mobile Legends*, dengan fokus pada *Voiceline* karakter atau *Hero* "Nana, the Sweet Leonin." Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana makna kosakata dalam permainan tersebut mengalami perubahan dan transformasi. Dalam konteks permainan, kosakata ini tidak hanya berfungsi sebagai simbol atau elemen yang mendukung jalannya permainan, tetapi juga menjadi cerminan dari dinamika sosial, budaya, dan identitas yang berkembang di antara komunitas pemainnya. Transformasi makna ini menunjukkan bagaimana bahasa dalam *Mobile Legends* dapat dipahami lebih luas, sebagai alat komunikasi yang tidak hanya terbatas pada interaksi dalam permainan, tetapi juga memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial dan pembentukan identitas di antara para pemain. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari *Voiceline* yang terdapat dalam *game Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya pada karakter "Nana, the Sweet Leonin." Dengan menganalisis *Voiceline* dari karakter ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang bagaimana bahasa dan makna dalam game dapat berperan dalam mencerminkan dan mempengaruhi dinamika sosial serta budaya dalam komunitas *gamer*.

Kata kunci: *Kosakata, Mobile Legends, Padanan Makna Kata*

PENDAHULUAN

Menurut McGonigal (2011), game online adalah permainan yang dimainkan melalui internet, di mana pemain dapat berinteraksi dengan dunia virtual yang diciptakan oleh permainan dan dengan pemain lain yang terhubung secara online. Game online menawarkan pengalaman sosial yang dapat memperkuat koneksi antar pemain dan mempromosikan kerjasama serta persaingan

Ardiansyah (2019) menyatakan bahwa, pengguna *game online* sedang di landa hingar bingar dengan datangnya game yang dinamakan *Mobile Legends: Bang Bang*. Game ini adalah game strategi yang mempertemukan lima orang melawan lima orang (5 vs 5) sesama pengguna game *Mobile Legends* di seluruh dunia. Pengumpulan bintang adalah salah satu tujuan dari game ini untuk memenuhi tingkat-tingkat level di dalam permainan.

Seiring perkembangan waktu, *game online* terus berevolusi. Bila sebelumnya *game online* banyak dimainkan melalui PC (*personal computer*), maka sekarang para provider game mulai mengalihkan perhatian mereka pada *game* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Evolusi *game* dari PC ke *smartphone* memudahkan para gamers memainkan game yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja. Salah satu *game online* yang hingga saat ini merajai puncak unduh (baik pada *smartphone* berbasis *android* maupun *iOS*), adalah *Mobile legends: Bang-bang* (MLBB) (Arif & Aditya 2022).

Mengutip dari penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2020), Hanifah (2016) mengemukakan bahwa dengan bermain anak akan memiliki pengalaman yang dapat mendukung kemajuan perkembangan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan merupakan kebutuhan alami, karena setiap orang memiliki naluri untuk memperoleh kebahagiaan, kepuasan, dan kesukaan. Bagi pembelajar bahasa, permainan dapat menjadi sarana yang efektif yang dapat mendidik dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa. Dalam *game online* terdapat beberapa *voice over* yang tersedia di negara masing-masing untuk mempermudah pengguna saat bermain.

Adapun dalam Diantoro., Mulyati., Halim (2020), Salah satu *mobile learning* yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, adalah *game online*. *Game online* adalah aplikasi yang menyediakan layanan untuk meningkatkan kosakata. Sebagian besar *game mobile legend* yang beredar saat ini tersedia dalam bahasa Inggris. Artinya, Anda dapat memanfaatkan *game mobile legend* sebagai sarana belajar bahasa Inggris.

Kridalaksana (2008) mendefinisikan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Indonesia yang berasal dari bahasa Melayu dan mengalami standardisasi serta perkembangan melalui interaksi sosial di berbagai wilayah Indonesia. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi di berbagai bidang, termasuk pemerintahan, pendidikan, dan media massa.

Sugono (2008) juga menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah bahasa yang berfungsi sebagai bahasa persatuan, nasional, dan resmi di Indonesia. Bahasa ini berkembang dari bahasa Melayu dan telah mengalami modernisasi melalui perkembangan di berbagai bidang seperti teknologi, pendidikan, dan hukum.

Djomi dalam Asilah dan Haryanti (2023) menyatakan bahwa bahasa memiliki peran penting dalam ekspresi perasaan dan pemikiran seseorang, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lawan tutur.

Wiyanti (2016) menyatakan bahwa, kata padanan memiliki arti keadaan seimbang, sebanding, senilai, seharga, sederajat, sepadan, searti atau kata yang sama maknanya pada

dua bahasa (KBBI, 2007). Padanan kata berbeda dengan sinonim, yang berarti bentuk bahasa yang maknanya mirip atau sama.

Abdul Chaer mendefinisikan padanan kata sebagai kata yang dapat digunakan untuk menggantikan kata lain dalam konteks tertentu karena memiliki arti atau makna yang sama. Dalam linguistik, padanan kata ini sering disebut sebagai sinonim.

Menurut Sudaryanto, padanan kata adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada kata atau frasa yang dianggap memiliki makna atau fungsi yang setara dengan kata lain dalam konteks linguistik tertentu. Padanan kata digunakan untuk memahami variasi bahasa dan pilihan kata dalam komunikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan makna kata bahasa Sumber (BSu) yaitu bahasa Jepang dengan Bahasa Sasaran (BSa) yaitu bahasa Indonesia. Untuk mencapai kesesuaian antara teks Bsu dan teks Bsa, sering kali terjadi perubahan struktur bahasa atau ekspresi yang disebut pergeseran terjemahan, Rawdhotunnimah dan Ali (2024). Sumber data penelitian ini adalah *Voiceline* salah satu *hero* (karakter) dengan *role mage* yaitu "*Nana, the Sweet Leonin*".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, yang dipilih karena sifat data yang diperoleh peneliti bersifat individual dan mendalam, sehingga memerlukan pendekatan yang dapat menangkap nuansa serta kompleksitas dari data tersebut. Metode penelitian kualitatif ini tidak hanya sesuai untuk mengolah data yang bersifat subjektif dan kontekstual, tetapi juga sangat efektif dalam menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena yang sedang diteliti. Selain itu, penggunaan metode kualitatif ini bertujuan untuk mengembangkan teori dan mengambil kesimpulan secara induktif, berdasarkan analisis yang detail dan mendalam terhadap data yang dikumpulkan. Metode ini juga berorientasi pada proses, yang berarti bahwa fokus penelitian tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada bagaimana data tersebut dihasilkan dan dipahami dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang kaya dan komprehensif, serta berkontribusi terhadap pengembangan teori yang relevan dalam bidang yang sedang dikaji. Hal tersebut selaras dengan apa yang telah disampaikan oleh Creswell (1994: 1-2 dalam Rose, Heath, McKinley, Jim, and Briggs Baffoe-Djan, Jessica). 2015).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Teknik simak catat sebagai metode utama untuk mengumpulkan data. Proses ini melibatkan penulis dalam menyimak secara mendalam, kemudian mencatat setiap pergeseran makna yang terjadi pada karakter *hero* dalam game *Mobile Legends*. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada pergeseran makna yang muncul dalam terjemahan dari Bahasa Sumber (BSu) ke Bahasa Sasaran (BSa) yang berkaitan dengan karakter *hero* yang ada dalam game tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap utama yang berfungsi untuk menguraikan dan memahami pergeseran makna yang terjadi. Tahap pertama adalah mengklasifikasikan setiap pergeseran makna yang ditemukan ketika menerjemahkan dari Bahasa Sumber ke Bahasa Sasaran. Penulis kemudian melanjutkan dengan tahap kedua, yaitu membandingkan hasil klasifikasi tersebut untuk memahami pola pergeseran makna yang terjadi. Selanjutnya, penulis mengklasifikasikan faktor-faktor yang menyebabkan pergeseran makna ini, yang kemudian dideskripsikan secara rinci beserta hasil temuan dari analisis yang dilakukan.

Adapun objek penelitian yang menjadi fokus dalam kajian ini adalah salah satu karakter *hero* dengan *role mage* dalam game *Mobile Legends*, yaitu "*Nana, the Sweet*

Leonin." Karakter ini dipilih karena perannya yang signifikan dalam game dan potensi pergeseran makna yang dapat terjadi dalam terjemahan dialog atau deskripsi yang terkait dengan karakternya, baik dari segi bahasa maupun konteks budaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana terjemahan memengaruhi persepsi karakter dan narasi dalam permainan, serta implikasinya terhadap pemahaman pemain dalam konteks bahasa yang berbeda.

HASIL

Dalam penelitian ini, ditemukan total 8 data yang berkaitan dengan padanan makna kata pada Voiceline dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Hasil analisis menunjukkan variasi dalam cara kata-kata diterjemahkan atau disesuaikan antara kedua bahasa tersebut. Dari 8 data yang dianalisis, terdapat 3 data yang mengalami pengurangan, di mana beberapa kata atau frasa dalam bahasa Jepang tidak diterjemahkan secara lengkap ke dalam bahasa Indonesia untuk alasan efisiensi atau kesesuaian konteks. Selain itu, terdapat 1 data yang menunjukkan adanya penambahan kata atau frasa dalam terjemahan bahasa Indonesia untuk memperjelas makna dan memastikan pesan yang disampaikan tetap akurat. Selanjutnya, terdapat 4 data yang mengalami penggantian, di mana kata atau frasa dalam bahasa Jepang diubah atau diganti dengan kata yang lebih sesuai dalam bahasa Indonesia agar tetap relevan dan mudah dipahami oleh pemain.

Tabel 1 Temuan Padanan Makna Kata

Pengurangan	Penambahan	Penggantian	Jumlah
3	1	4	8

Dengan demikian, total hasil temuan dari analisis ini mencakup 3 pengurangan, 1 penambahan, dan 4 penggantian, yang secara keseluruhan menghasilkan 8 data yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Temuan ini menggarisbawahi kompleksitas dan dinamika yang terlibat dalam proses penerjemahan, khususnya dalam konteks permainan video seperti *Mobile Legends*, di mana kejelasan dan kesesuaian konteks sangat penting untuk menjaga pengalaman bermain yang optimal.

PEMBAHASAN

Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah *game online multiplayer battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*, sebuah perusahaan yang berbasis di Tiongkok. *Game* ini pertama kali dirilis pada tahun 2016 untuk *platform mobile*, baik *Android* maupun *iOS*, dan sejak itu telah menjadi salah satu *game* paling populer di dunia, khususnya di kawasan Asia Tenggara. *Mobile Legends* menawarkan pengalaman bermain yang intens dan kompetitif, di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain saling berhadapan dalam pertempuran untuk menghancurkan basis utama lawan sambil mempertahankan wilayah mereka sendiri. Setiap pemain memilih "*Hero*" atau karakter unik dengan kemampuan khusus, dan mereka harus bekerja sama dalam tim untuk mengembangkan strategi, berkoordinasi, dan mengalahkan lawan. Permainan ini dikenal karena mekanisme yang mudah diakses, dengan kontrol yang sederhana namun mendalam, memungkinkan pemain dari berbagai *level* pengalaman untuk menikmati

permainan. *Mobile Legends* juga terkenal dengan komunitasnya yang besar dan aktif, serta dukungan terhadap *esports*, dengan turnamen besar yang diadakan secara internasional, menjadikannya lebih dari sekadar permainan, tetapi juga fenomena budaya yang menarik perhatian jutaan pemain di seluruh dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, *Mobile Legends* telah berkontribusi pada perkembangan industri game dan *esports global*, menjadi simbol dari bagaimana *game mobile* dapat menciptakan ekosistem kompetitif yang luas dan beragam.

Mutando (2022), Menyatakan bahwa *Mobile Legends* merupakan salah satu jenis permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Mobile Legends: Bang Bang* adalah game MOBA yang memang sudah dibentuk khusus untuk sebuah ponsel. Setiap tim sama-sama bertempur untuk mencapai dan menghancurkan base lawan dan sebisa mungkin untuk mempertahankan base mereka sendiri.

Menurut Sari (2017), Jenis *game online* ini biasanya pertandingan lima lawan lima dengan *Hero* pilihan *player* dan juga dapat membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, melawan pemain manusia sungguhan. Dalam permainan ini membutuhkan kerja sama tim, *item*, kecepatan, bahkan saat berkomunikasi secara singkat. Contoh jenis game ini antara lain *Dota1*, *Dota2*, *Heroes of New earth*, *Chaos Online*, *League of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call of Champions*, *Ace of Arenas* dan lain-lain.

Teknik Penerjemahan

Nida dan Taber (1969) mendefinisikan teknik penerjemahan sebagai prosedur yang digunakan untuk mengalihkan pesan dari bahasa sumber ke bahasa target dengan mempertahankan kesetaraan dinamis, yaitu kesetaraan makna dan efek yang dihasilkan pada pembaca. Mereka membedakan antara teknik formal dan teknik dinamis, di mana teknik dinamis lebih menekankan pada kesesuaian makna dan pengalaman bagi audiens target.

Molina dan Albir (2002) mengidentifikasi 18 teknik penerjemahan yang mencakup berbagai strategi untuk mentransfer makna dari bahasa sumber ke bahasa target. Teknik-teknik ini mencakup peminjaman, *calque*, literal, modulasi, amplifikasi, reduksi, kompensasi, dan parafrase, di antara lainnya. Mereka menekankan pentingnya memilih teknik yang sesuai dengan konteks dan tujuan terjemahan.

Dalam *Dasar-Dasar Penerjemahan Umum* (2020). Vinay dan Darbenlet (1965) mengusulkan *Addition* dan *Deletion* pada teknik penerjemahan, lalu Molina dan Albir (2022) mengusulkan Penggantian pada Teknik penerjemahan yang juga dikembangkan oleh Dewi dan Wijaya (2020) yang akan diuraikan sebagai berikut:

1) Penambahan(*Addition*)

Teknik ini yaitu menambahkan satu atau lebih dari satu kata, frasa, klausa, atau kalimat pada terjemahan untuk memperjelas pesan pada B_{Sa}. Penambahan ini terkait dengan konteks pada B_{Sa} agar terjemahan tidak terasa Janggal.

2) Pengurangan(*Deletion*)

Teknik ini berbanding dengan Penambahan karena menghapus satu atau lebih dari satu kata, frasa, klausa, atau kalimat pada terjemahan yang dianggap tidak diperlukan atau bersifat *redundant*.

3) Penggantian

Teknik ini meliputi penggantian rujukan dari satu budaya ke budaya lainnya.

Berikut data-data yang telah didapatkan berdasarkan teknik penerjemahan di atas.

Pengurangan

Data 1

BSu: 猫名良いナナだニャー、友達になってくれるニャ

BSa: Apakah kamu ingin berteman dengan nana?

Pada data pertama, terdapat pengurangan kata "猫名良い" yang secara harfiah berarti "**kucing yang baik (bernama...)**" dalam Bahasa Sumber. Penulis memutuskan untuk mengurangi kata tersebut dalam terjemahan ke Bahasa Indonesia karena jika diterjemahkan sepenuhnya, kalimat yang dihasilkan akan menjadi lebih panjang dan kompleks, meskipun arti yang disampaikan tetap sama. Pengurangan ini dilakukan dengan pertimbangan untuk menjaga efisiensi dalam penyampaian kalimat, sehingga terjemahan tetap mudah dipahami dan tidak bertele-tele, sambil tetap mempertahankan makna yang diinginkan dari versi aslinya. Keputusan ini juga diambil untuk menghindari kerumitan yang tidak perlu dalam struktur kalimat, sehingga pesan yang disampaikan tetap jelas dan ringkas tanpa mengurangi esensi dari makna yang terkandung dalam Bahasa Sumber.

Data 2

BSu: アップルパイを食べるときが一番幸せニャー

BSa: Pie apel adalah hal yang terbaik

Pada data ke dua, terdapat pengurangan kata "食べるとき" yang berarti "**ketika memakan**" dalam terjemahan ke Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk mempersingkat kalimat agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Meskipun bagian ini dihilangkan, esensi dan makna keseluruhan dari kalimat tersebut tetap dipertahankan dengan baik, sehingga tidak terjadi pergeseran makna atau kehilangan informasi penting. Pengurangan ini dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa terjemahan tetap ringkas tanpa mengorbankan inti pesan yang ingin disampaikan dalam versi aslinya. Dengan demikian, kalimat hasil terjemahan tetap efektif dalam menyampaikan makna yang diinginkan, namun dengan penyampaian yang lebih efisien dan padat.

Data 3

BSu: ニャ

BSa: (tidak memiliki makna)

Pada data ke tiga, kata "ニャ," yang dalam Bahasa Sumber berarti "**Meow**" atau suara kucing, sering muncul di dalam kalimat sebagai ungkapan khas yang menggambarkan karakteristik suara kucing. Namun, dalam proses terjemahan ke Bahasa Indonesia, kata ini dihilangkan karena dianggap hanya sebagai *onomatopoeia* atau suara hewan yang tidak memiliki arti atau makna signifikan dalam konteks keseluruhan kalimat. Keputusan untuk menghilangkan kata ini diambil dengan pertimbangan bahwa penyertaan suara tersebut tidak menambah informasi penting atau relevansi bagi pemahaman kalimat dalam Bahasa Sasaran. Oleh karena itu, penerjemah memilih untuk menghapusnya guna menjaga kelancaran dan kejelasan terjemahan, tanpa mengganggu esensi pesan yang ingin disampaikan.

Penambahan

Data 4

BSu: ニャー...怖いのは嫌いニャー

BSa: Meow... **Nana** tidak suka **monster** yang menyeramkan

Pada data ke empat, terdapat penambahan kata "**Nana**" dan "**monster**" dalam terjemahan ke Bahasa Indonesia. Penambahan ini dilakukan dengan tujuan penting untuk memastikan bahwa hasil terjemahan menjadi lebih jelas dan tidak menyebabkan pergeseran makna atau kebingungan. Tanpa adanya tambahan kata-kata ini, konteks kalimat dapat menjadi ambigu atau kurang tepat, yang berpotensi menimbulkan kesalahpahaman atau interpretasi yang berbeda dari maksud asli dalam Bahasa Sumber. Penambahan ini, oleh karena itu, sangat krusial dalam menjaga akurasi dan kejelasan terjemahan, sehingga pesan yang ingin disampaikan tetap konsisten dengan yang dimaksudkan dalam versi aslinya.

Penggantian (Substitution)

Data 5

BSu: アップルパイを食べるときが一番幸せニャー

BSa: Pie apel adalah **hal yang terbaik**

Pada data kelima merubah kata "**一番幸せ**" dalam BSu yang bermakna "hal yang paling membahagiakan" menjadi "**Hal yang terbaik**" dalam BSa. Hal ini terjadi karena dalam Bahasa Indonesia "**hal yang paling membahagiakan**" istilah ini dapat merujuk pada berbagai hal, seperti momen spesial dalam kehidupan seseorang, pencapaian tertentu, hubungan dengan orang yang dicintai, atau pengalaman yang memberi kepuasan secara emosional, fisik, atau spiritual. sedangkan objek pada BSu yaitu "pie apel" sehingga penerjemah memilih terjemahan "**hal yang terbaik**".

Data 6

BSu: 銀月の森へ遊びに行かニャイ

BSa: Kita bisa **berkumpul** di **moonlight forrest**

Untuk memperjelas terjemahan dan memastikan makna yang terkandung dalam kalimat tersebut tersampaikan dengan baik, perubahan dilakukan pada dua bagian utama dalam data keenam. Pertama, kata "**銀月の森**," yang secara harfiah berarti "hutan bulan perak," diubah menjadi "**Moonlight Forest**" dalam versi terjemahan, yang memberikan kesan lebih puitis dan mendalam. Selain itu, kata "**遊び**," yang dalam BSu diterjemahkan sebagai "bermain," diubah menjadi "berkumpul" dalam BSa. Perubahan ini bertujuan untuk mencerminkan konteks sosial yang lebih tepat, di mana aktivitas yang dimaksud lebih menggambarkan kebersamaan daripada sekadar aktivitas bermain. Perubahan-perubahan ini diharapkan dapat memperkaya terjemahan dan lebih akurat menyampaikan nuansa yang ada dalam kalimat aslinya.

Data 7

BSu: ナナが守ってあげるニャ、今なら力を使いこなせるニャー

BSa: **Biar aku** melindungimu, aku bisa mengendalikan kekuatanku sekarang

Pada data ke tujuh, terdapat perubahan kata "ナナが..." yang berarti "Nana akan..." menjadi "**Biar aku**" dalam terjemahan Bahasa Indonesia. Perubahan ini dilakukan karena dalam konteks permainan, pemain dianggap sudah familiar dengan nama Hero atau karakter tersebut, yaitu Nana. Oleh karena itu, penerjemah merasa tidak perlu lagi menyebutkan nama "Nana" secara eksplisit dalam terjemahan, dan menggantinya dengan "**Aku**" untuk membuat kalimat lebih alami dan sesuai dengan interaksi pemain. Ini juga membantu menjaga kelancaran dialog tanpa mengurangi pemahaman pemain mengenai siapa yang berbicara.

Data 8

BSu: ナナの魂は銀月の森に戻れるのかニャー

BSa: **Kembalikan aku ke hutan**

Pada data ke delapan, terdapat perubahan yang sangat signifikan pada seluruh struktur kalimat. Dalam Bahasa Sumber (BSu), kalimat yang berbunyi "ナナの魂は銀月の森に戻れるのかニャー" yang secara harfiah dapat diterjemahkan sebagai "Apakah jiwa Nana akan kembali ke hutan bulan perak?" diubah secara drastis menjadi "**Kembalikan aku ke hutan**" dalam Bahasa Sasaran (BSa). Perubahan ini tidak hanya memodifikasi arti kalimat secara keseluruhan, tetapi juga menggeser makna yang dimaksudkan. Pada BSu, kalimat tersebut disampaikan dalam bentuk kalimat tanya, yang mengindikasikan keraguan atau ketidakpastian mengenai kemungkinan kembalinya jiwa Nana ke tempat asalnya, yakni hutan bulan perak. Namun, dalam BSa, kalimat tersebut telah diubah menjadi sebuah kalimat perintah yang bersifat imperatif, sehingga makna awal yang mengandung unsur kebimbangan atau harapan telah hilang, digantikan oleh nada yang tegas dan mendesak. Ini menunjukkan bahwa dalam proses penerjemahan, terjadi transformasi makna yang bukan hanya mempengaruhi konteks situasional, tetapi juga mengubah interpretasi emosional dan psikologis yang ingin disampaikan dalam kalimat asli. Dengan demikian, pergeseran ini menimbulkan konsekuensi yang cukup besar terhadap pemahaman pesan oleh pembaca atau pendengar dalam bahasa sasaran, karena nuansa dan intensitas pesan yang seharusnya dipertahankan menjadi berkurang atau bahkan hilang sama sekali.

SIMPULAN

Pembahasan tentang "Padanan Makna Kata yang Terdapat pada *Game Online Mobile Legends*" menunjukkan seberapa kompleks dan dalam makna kata-kata yang digunakan dalam permainan tersebut. Studi ini berfokus pada *Hero* atau karakter tertentu, "Nana, the Sweet Leonin," sebagai ilustrasi bagaimana makna kata dapat berubah dalam permainan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak delapan data terkait dengan padanan makna kata dalam *voiceline* karakter ini. Secara khusus, delapan data menunjukkan berbagai jenis perubahan yang terjadi, menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam permainan ini tidak hanya statis tetapi juga dinamis dan kontekstual. Tiga data menunjukkan pengurangan makna, di mana kata atau frasa memiliki makna yang sempit atau sederhana. Namun, satu data menunjukkan penambahan makna, di mana

sebuah kata atau frasa menerima makna baru atau dimensi makna tambahan yang tidak ada dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Empat data lainnya menunjukkan perubahan makna yang signifikan, di mana kata atau frasa mengalami makna yang berbeda dari makna awal mereka ketika digunakan dalam konteks permainan. Hasil menunjukkan bahwa *Mobile Legends* bukan hanya sebuah hiburan; itu juga tempat bahasa berkembang dan berkembang, dan dinamika sosial dan budaya yang ada di komunitas pemainnya. Akibatnya, penting untuk memahami kompleksitas padanan makna kata dalam *game online*, terutama dalam game yang sangat populer seperti *Mobile Legends*, di mana interaksi linguistik merupakan bagian penting dari pengalaman bermain.

REFERENSI

- Ardiansyah, Y. 2019. FENOMENA GAME MOBA MOBILE LEGENDS DIKALANGAN MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS PASUNDAN
- Arif, M., Aditya, S. 2020. Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang
- Asilah, N., & Haryanti, P. (2023). Penggunaan Kandoushi Kandou Dalam Manga Kakkou No Iinazuke Volume 1-7. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(2), 175-184, doi: [10.34010/mhd.v3i2.10857](https://doi.org/10.34010/mhd.v3i2.10857)
- Chaer, A. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cita
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, H., Wijaya., A. 2020. *Dasar-Dasar Penerjemahan Umum*. Jakarta: Berita.
- Diantoro, A., Mulyati, T., Halim, A. 2020. The Effect of Mobile Legend Game on Vocabulary Mastery of the Tenth Grade Student of SMAN 1 Cluring
- Kridalaksana, H. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Larasati, D. 2020. Penerapan Permainan *Shiritori* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang
- McGonigal, J. 2011. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.
- Molina, L., & Hurtado Albir, A. 2002. Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta: Journal des Traducteurs*, 47(4), 498-512.
- Mutando, M. 2023. FENOMENA PERMAINAN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG DALAM TINJAUAN "ONE DIMENSIONAL MAN" HERBERT MARCUSE (STUDI KASUS DI KALANGAN REMAJA DESA WONOSARI KECAMATAN PEGANDON KABUPATEN KENDAL)
- Nazar, S., & Bustam, M. R. (2020, July). Artificial intelligence and new level of fake news. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 879, No. 1, p. 012006). IOP Publishing.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. 1969. *The Theory and Practice of Translation*.
- Rawdhotunnimah, S., & Ali, M. 2024. MEANING SHIFTS IN THE LYRICS OF TRANSLATED SONGS " EUREKA MILIK KITA" AND " SEVENTEEN" BY JKT48. In *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities* (Vol. 7, pp. 1090-1096)
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Sugono, D. (2008). *Bahasa Indonesia dalam Era Globalisasi*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.

Wiyanti, E. 2016. KEMAMPUAN MEMAHAMI PADANAN KATA BAHASA INDONESIA PADA PESERTA KUIS OLIMPIADE INDONESIA CERDAS SEASON 2 DI RAJAWALI TELEVISI

Youtube.com. 2021. Nana Japanese Voice and Quotes Mobile Legends dan Artinya diambil dari: <<https://www.youtube.com/watch?v=8EJjloKBc6k>>