

**ANALISIS ABBREVIATION BAHASA
GAME ONLINE PADA PERMAINAN MOBILE LEGEND
(KAJIAN MORFOLOGI)**

Adi Iwan Hermawan¹, Nouval Rumaf², Teguh Yuliandri Putra³
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia^{1,2,3}

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong – Papua Barat

Email: adielhadadi125@gmail.com, ovhal2015@gmail.com, teguhputra559@yahoo.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengklasifikasikan bentuk-bentuk abreviasi serta mendeskripsikan pola-pola proses pembentukan abreviasi dalam bahasa game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan morfologi, teori yang melandasi penelitian ini meliputi abreviasi, serta data penelitian ini menggunakan data katas yang diperoleh melalui *game mobile legend* berupa kosakata yang muncul di game tersebut. Hasil penelitian ini dapat mengungkap fenomena abreviasi serta proses terbentuknya abreviasi, fenomena abreviasi ini terbagi menjadi lima proses yaitu, Proses singkatan, akronim, penggalan, kontraksi, lambang huruf. Sedangkan proses abreviasi yaitu, Pengekalan huruf tiap komponen, Pengekalan huruf pertama disertai konjugsi, Pengekalan tiga huruf pertama dari suatu kata, Pengekalan suku kata pertama pada tiap kata, Pengekalan empat huruf pertama dari suku kata, Pengekalan huruf yang tidak beraturan, Lambang huruf.

Kata Kunci : *Abbreviation, Morfologi, Key Instrument*

Abstract: The purpose of this research is to classify abreviasi forms and described the process of forming the patterns remain the same abreviasi in language an online game .Methods used in this research is a method of descriptive qualitative with the approach of morphology , the theory that provide the basis this research include abreviasi , as well as data katas data was used in the study that is obtained through mobile game legend in the form of a vocabulary that arises in the game .The result of this research could reveal abreviasi phenomena and the process of abreviasi to the establishment of the , the phenomenon of abreviasi it is divided into five the process namely , the process of an abbreviation , an acronym , a piece of , a contraction , the emblem of the letter .Meanwhile, the process abreviasi namely , the perpetuation of an letters every components , the first letter accompanied konjugsi the perpetuation of an , the perpetuation of an three the first letter of a word , the perpetuation of an the first syllable every word of it , the perpetuation of an four the first letter of a syllable , the perpetuation of an uncommon letter has irregular , the emblem of the letter

Key Word: *Abbreviation, Morphology, Key Instrument*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat dan simbol komunikasi manusia untuk menyampaikan maksud tertentu, definisi ini sejalan dengan pendapat keraf (2005:1) yang menyatakan bahwa, bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap.

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat cepat menyebabkan bahasa banyak berubah hal ini sesuai dengan ciri bahasa yaitu dinamis. elul (dalam

miarso,2007) mengatakan bahwa teknologi adalah keseluruhan dari metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri-ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online di pc atau laptop. Tetapi dengan pesatnya arus perkembangan teknologi pengertian diatas seolah tidak berlaku pada masa sekarang, karna pada masa kini kemunculan game online yang semakin beragam dan bisa dimainkan di smartphome yang didalamnya tertanam teknologi canggih yaitu android dan IOS. Jenis game online di masa sekarang sangat beragam salah satu berjenis MOBA (multiplayer online battle arena) adalah sebuah game dimana terdapat dua tim yang saling mengalahkan dengan menghancurkan markas musuh.

Karakteristik bahasa *Game Online* yang paling menonjol adalah seringnya para *gamer* menggunakan abreviasi atau pemenggalan laksem didalam *game*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kridalaksana, 2007) yang menjelaskan bahwa proses abreviasi adalah pemenggalan laksem dan kombinasi laksem sehingga membentuk suatu kata baru. Salah satu game berjenis MOBA yang menjadi objek penelitian penulis adalah game Mobile legend, game ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu hero atau jagoan, setiap hero memiliki keahlian yang berbeda karena itu memahami setiap karakter hero sangat penting dan kerja sama team menjadi kunci permainan ini.

Dalam proses kerja Sama antar gamer di game tersebut munculah fenomena yang sangat menarik untuk di kaji yaitu kemunculan bahasa baru yang terjadi kerena proses interaksi antar gamer di seluruh dunia yang bisa kita sebut bahasa game.bahasa ini merupakan turunan dari bahasa asing yang telah mengalami proses abreviasi dan afiksasi dalam kajian morfologi.

Secara etimologi istilah morfologi berasal dari bahasa Yunani yaitu gabungan antara *morphe* yang artinya ‘bentuk’ dan *logos* yang berarti “ ilmu”.

Morfologi sebagai cabang linguistik yang membicarakan atau mengidentifikasi seluk beluk pembentukan kata, Ramlan (2012:21) menyatakan morfologi ialah bagian dari ilmu bahasa yang membicarakan atau mempelajari seluk beluk bentuk kata serta fungsi perubahan -perubahan bentuk kata itu, baik fungsi gramatik maupun semantic

Morfologi adalah 1) bidang linguistik yang mempelajari morfem dan kombinasi-kombinasinya, dan 2) bagian dari struktur bahasa 10 yang mencakup kata dan bagian-bagian kata, morfologi adalah salah satu cabang dari tata bahasa, dan tata bahasa itu sendiri merupakan salah satu cabang dari linguistik, di samping, semantik dan fonologi yang tidak termasuk ke dalam tata bahasa, (Santoso 2000: 5). Berdasarkan beberapa pengertian morfologi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada intinya morfologi adalah cabang kajian linguistik yang mempelajari tentang kata, perubahannya dan dampak dari perubahan kata tersebut termasuk dampak yang terjadi pada makna kata setelah mengalami proses perubahan bentuk. Unsur pokok yang menjadi kajian morfologi adalah unsur pembentukan kata seperti imbuhan, bentuk dasar, dan bentuk asal serta cara pembentukan atau penggubahannya yang lain yang sesuai kaidah

Abreviasi proses pemenggalan suku kata yang menimbulkan kata baru hal ini sejalan dengan pendapat Kridalaksana (2007:157) yang menjelaskan bahwa, abreviasi

adalah proses pemenggalan satu atau beberapa bagian laksem dan kombinasi laksem jadilah bentuk baru yang berstatus kata, Kependekan tidak banyak menimbulkan kesukaran bagi pencipta dan penggunaannya. Persoalan yang muncul pada bentuk kependekan adalah apakah bentuk-bentuk kependekan itu biasa digunakan atau tidak dalam konteks-konteks tertentu. Menurut teori nonkonvensional, abreviasi merupakan salah satu proses morfologis (Alwi, Dardjowidjojo, Lapoliwa, & Moeliono, 2010:78) pembicaraan mengenai abreviasi tidak lepas dari materi pembentukannya.

Proses pembentukan kata secara ilmu morfologi memiliki sedikit keterkaitan dengan ilmu fonologi, namun dalam ilmu morfologi terdapat pembahasan mengenai ilmu morfologi dan fonologi sekaligus yang disebut morfofonemik hal ini sejalan dengan pendapat Kridalaksana (2007:183) adalah subsistem yang menghubungkan morfologi dan fonologi.

Fenomena abreviasi ini muncul seiring dengan perkembangan berbahasa secara praktis, hemat, dan cepat hal ini sejalan dengan pendapat baron dan ross (dalam zubaidah, dkk, (2015:11), yang mengemukakan bahwa kebutuhan menulis cepat biasanya muncul dalam percakapan yang memerlukan balasan dadakan.hal ini menuntut masyarakat harus hidup serba cepat pada zaman modern, Akibatnya masyarakat memerlukan kecepatan termasuk menulis.

Bentuk abreviasi dalam Kridalaksana (2007 : 162) membagi kependekan dalam lima bentuk yang berbeda yaitu singkatan, penggalan, kontraksi, akronim, dan lambang huruf.

Singkatan Kridalaksana (2007:159) merupakan salah satu bentuk dari proses abreviasi yang berupa huruf atau gabungan huruf, misalnya KPM (Kuliah Pengabdian Masyarakat), UNM (Universitas Negeri Malang), OSIS (organisasi Siswa Intra Sekolah), dan lain-lain. singkatan didalam bahasa asing contohnya integrated devide electronic disingkat /ide/, singkatan ini telah sesuai dengan kaidah penyingkatan pertama dari lima belas kaidah yaitu “pengekalan huruf pertama tiap komponen”, jika kita amati secara cermat singkatan yang digunakan mempunyai jajaran fonem yang membentuk satu suku kata yaitu vokal konsonan vokal (VKV) yang berada dari artikulasi yang berbeda , vokal /i/ dengan posisi lidah tinggi , depan tidak bundar dengan striktur tertutup.konsonan /d/ dihasilkan dengan cara artikulasi hambat suara. Vokal/e/ posisi lidah berada pada posisi sedang atas dengan tidak bundar dan lain-lain.menurut Wijana (2010:11) mengemukakan singkatan adalah sebuah bentuk - bentuk meringkas kata dengan mengkreasikan dengan menggabungkan huruf awal suatu kata, pendapat serupa juga dikemukakan oleh Kridalaksana (2007 : 162) mengemukakan bahwa singkatan adalah salah satu hasil pemendekan huruf dan gabungan huruf, dengan proses sebagai berikut

a. Pengekalan huruf pertama tiap komponen

Pengekalan huruf pertama tiap komponen artinya pengekalan terjadi pada huruf pertama suatu kata, contoh /M/ = masehi, /R/ = raja

b. Pengekalan huruf pertama dengan pelepasan konjugsi, preposisi, reduplikasi, dan kata

Bentuk singkatan ini terjadi dengan pengekelan huruf pertama dengan pelepasan konjungsi, preposisi, dan reduplikasi contoh BDB = /B/ebas /D/ari /B/ea, Singkatan ini dibentuk dengan proses pengekelan huruf pertama dari tiap-tiap komponen kata yaitu bebas menjadi B saja, kemudian bea ditulis B saja. Kata ini juga mengalami pelepasan konjungsi yaitu dan.

c. Pengekelan tiga huruf pertama tiap komponen

Pengekelan tiga huruf pertama dari tiap kata dan huruf keempat dan seterusnya dihilangkan contoh ATM = atmosfer

Penggalan adalah memenggal suku kata dari dari sebuah kata , menurut Kridalaksana (2007: 72), misalnya Prof (Profesor), Bu (Ibu), Pak (Bapak), perpustakaan (perpustakaan). Unsur bahasa dalam kata yang dipenggal dapat berupa fonem atau suku kata dapat di subklasifikasikan sebagai berikut.

a. Penggalan suku kata pertama dari kata

Penggalan ini terjadi dengan proses memenggal suku kata pertama dari sebuah kata. Dengan contoh /Dok/ : /dok/ter, kata dokter dipenggal suku kata pertamanya saja yaitu /dok/. Contoh selanjutnya adalah /Sus/ : /sus/ter kata suster dipenggal suku kata pertamanya saja yaitu /sus/

b. Pengekelan tiga huruf pertama dari suatu kata

Proses ini terjadi dengan dengan mengekelkan tiga huruf pertama dari suatu kata dengan contoh /Gal/ = /gal/lon

Akronim merupakan bentuk kata dari proses abreviasi melalui cara penggabungan suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai sebuah kata yang sedikit banyak memenuhi kaidah fonotaktik, misalnya ABRI dibaca [abri] bukan [a be er i], AMPI dibaca [ampi] bukan [a em pe i]. Kontraksi merupakan salah satu bentuk dari proses abreviasi yang berupa ringkasan kata dasar atau gabungan kata, misalnya rudal (peluru kendali), puskesmas (pusat kesehatan masyarakat), takkan (tidak akan), sendratari (seni drama dan tari).

Kontraksi menurut KBBI adalah proses atau hasil pemendekan suatu bentuk kebahasaan contoh latker = latihan kerja , Kata latihan kerja mengalami kontraksi suku pertama dari setiap komponen yaitu lat dari latihan dan ker dari kerj

Lambang huruf yaitu proses pemendekan yang menghasilkan satu huruf atau lebih yang menggambarkan konsep dasar kuantitas. Satuan atau unsur lambang huruf termasuk dalam proses pemendekan kata menurut Kridalaksana (2007 : 173)

Penelitian ini berfokus pada proses pembentukan kata baru yang berasal dari kosakata asing yang ditemukan di game online khususnya dalam penggunaan proses abreviasi dan morfofonemik. Hasil dari penelitian ini akan berguna bagi perkembangan bahasa serta memperkaya temuan di bidang abreviasi dan morfofonemik. Berdasarkan pernyataan tersebut maka judul dari penelitian ini ditetapkan. Analisis bahasa game online di game mobile legend kajian morfologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu penelitian yang menggunakan data serta menggunakan teori yang sudah ada sebagai pendukung, hal ini sejalan dengan pendapat saiful amzar (metode penelitian, 2001:5) yang menyatakan bahwa kualitatif adalah penelitian yang menekankan analisis pada proses penyimpulan komparasi, dinamika dan fenomena logika ilmiah. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah fenomena kosakata bahasa game online pada game mobile legend dan bersifat induktif artinya menjelaskan dari hal khusus menjadi hal umum, dan peneliti adalah key instrument, serta berdasarkan logika ilmiah. penelitian ini lebih terfokus kepada pembentukan suatu kata baru yaitu bahasa asing yang dijadikan kosakata baru. Desain penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu metode yang menggambarkan dan menemukan data baru atau sebuah teori hal ini sejalan dengan pendapat mukhtar (2013:10) metode deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan dan teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu.

Sumber data adalah tempat dari mana data berasal, sumber data pada penelitian ini berasal dari *game online mobile legend* yang dikembangkan oleh developer *Moonton* yaitu sebuah perusahaan pengembang game asal Negara cina, game ini cukup populer di indonesia, sumber data ditentukan berdasarkan proses abreviasi dan proses morfofonemik. Abreviasi adalah proses penanggalan satu atau beberapa bagian laksem dan kombinasi laksem sehingga jadilah bentuk baru yang berstatus kata, Kridalaksana (2007:159). Teknik pengumpulan pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data yang menggunakan objek tulisan atau gambar dengan tujuan untuk memperjelas suatu masalah, hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, tulisan, dan gambar yang berupa laporan untuk mendukung sebuah penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model interactive miles and hubberman 1984 (dalam sugiyono, 2010: 338).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan sebelumnya, terungkap pewujudan abreviasi yang terdapat dalam permainan mobile legend, Berikut pembahasannya

1. Bentuk abreviasi pada permainan *mobile legend*

a. Singkatan

Singkatan, yaitu salah satu proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik dieja huruf demi huruf. Bentuk singkatan dalam permainan game online ditemukan 27 data, yaitu

- 1) **AFK** (*Away From Keyborad*)
- 2) **CC** (*Crowd Control*)
- 3) **HP** (*Health Point*)
- 4) **OP** (*Over Power*)
- 5) **MVP** (*Most Valuable Player*)
- 6) **GM** (*Grand Master*)

- 7) **TB** (*Tahan Badan*)
- 8) **DPM** (*Damage Per Minute*)
- 9) **DPS** (*Damage Per Second*)
- 10) **OL** (*online*)
- 11) **KS** (*Kill Steal*)
- 12) **OTG** (*On The Game*)
- 13) **CD** (*Cool Down*)
- 14) **MH** (*Map Hack*)
- 15) **GGWP** (*Good Game Well Played*)
- 16) **MM** (*Marksman*)
- 17) **DOT** (*Damage Over Time*)
- 18) **NOD** (*Necklace Of Durant*)
- 19) **WON** (*Win Of Nature*)
- 20) **FPS** (*Frame Per Second*)
- 21) **MMR** (*Match Making Rangking*)
- 22) **BP** (*Health Point*)
- 23) **DM** (*Diamond*)
- 24) **DHS** (*Demon Hunter Sword*)
- 25) **PVP** (*Player Vs Player*)

Abreviasi jenis singkatan sesuai pengertiannya, singkatan merupakan proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf maupun tidak. 25 data diatas merupakan singkatan yang terbentuk dengan pengeklakan huruf pertama tiap komponen katas

b. Akronim

Bentuk akronim yang ditemukan di game online ini sebanyak 2 data, yaitu

- 1) **Mukil** (*Muka Kill*)
- 2) **Mabar** (*Main Bareng*)

Data Mukil dan mabar merupakan abreviasi jenis akronim karena sesuai pengertiannya, yaitu proses pemendekan yang menggabungkan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis atau dilafalkan sebagai sebuah kata yang sedikit banyaknya memenuhi kaidah fonotaktik bahasa Indonesia. Data mukil dan mabar merupakan akronim yang terbentuk dengan pengeklakan suku kata pertama

c. Kontraksi

Bentuk kontraksi pada data game online terdapat 5 data yaitu,

- 1) **BOT** (*Bottom*)
- 2) **EXP** (*Experience point*)
- 3) **BAN** (*Banned*)
- 4) **Mid** (*Midliner*)
- 5) **DEF** (*Defense*)

Kelima data diatas merupakan kontraksi yang meringkas laksem , lima data di atas merupakan kontraksi yang terbentuk dengan pengekaln 3 huruf pertama yang sukar dirumuskan.

d. Penggalan

Bentuk penggalan yang terdapat di game online sebanyak 3 data, yaitu:

- 1) **ULTI** (*Ultimate*)
- 2) **FARM** (*Farming*)
- 3) **PENSI** (*Pensiun*)

Ketiga data diatas merupakan penggalan yang memenggal empat huruf pertama pada suku kata pertama

e. Lambang huruf

Lambang huruf yang ditemukan dalam game *mobile legend* ini sebanyak 3 data. Lambang huruf yang ditemukan ada dua klasifikasi, yaitu lambang huruf yang menandai istilah tertentu serta pengungkapan singkat 322 (untuk menyebut permainan buruk dari seorang pemain yang seolah-olah dengan sengaja membuat timnya kalah), B (memiliki arti *back* / kembali), G (memiliki arti *go* / serang)

Data 322, B, dan G merupakan data yang termasuk dalam jenis abreviasi lambang huruf, 3 data di atas merupakan lambang huruf yang termasuk dalam klasifikasi lambang huruf yang menandai ukuran serta istilah tertentu yang terbentuk dengan pengekaln huruf pada suku kata.

2. Klasifikasi Abbreviation Bahasa *Game Online*

a. Pengekaln huruf tiap komponen

Pengekaln huruf pertama tiap komponen artinya, proses pengekaln dengan mengekal tiap komponennya, komponen dalam hal ini adalah kata, Berikut ini adalah data bahasa game online

1) **GGWP** (**GO/ABV/D6/PRO1/2019**)

2) **MH** (**GO/ABV/D14/PRO1/2019**)

Singkatan pada data (a) yaitu Kata ggwp mempunyai pola suku kata /Go/od/ /Ga/me/ /We/ll/ /Play/ed/ (**KV-KV-KV-KV -VK-KK-KV-VK**). Proses pemendekan dilakukan dengan cara melepaskan vokal /O/ dan konsonan (**D**) pada suku kata pertama dan kedua sehingga menjadi pemendekan (G) dan pelepasan vokal (**A, E**) dan konsonan (**M**) pada suku kata ketiga dan keempat sehingga menjadi pemendekan (**G**) serta pelepasan vokal (**E**) dan konsonan (**l,l**) pada suku kata kelima dan keenam menjadi pemendekan (**W**) dan pelepasan konsonan (**L,Y,D**) dan vokal (**A,E**) pada suku kata ketujuh dan delapan, sehingga bentuk singkatannya GGWP (**K+K+K+K**)., Kata MH mempunyai pola suku kata /Map/ /Ha/ck/ (**KVK-KV-KK**). Proses pemendekan dilakukan dengan cara melepaskan vokal /a / dan konsonan (**p**) pada suku kata pertama sehingga menjadi pemendekan (**M**) dan pelepasan vokal (**A**) dan konsonan (**C,K**) pada suku kata kedua dan ketiga sehingga menjadi pemendekan (**H**) serta, sehingga bentuk singkatannya MH (**K+K**).

b. Pengekalan huruf pertama disertai konjugsi

Maksudnya adalah pengekalan huruf pertama yang disertai dengan konjugsi atau kata hubung. Dengan data sebagai berikut.

1) **AFK** (GO/ABV/D₁/PRO₁/2019)

2) **WON** (GO/ABV/D₁₀/PRO₁/2019)

Bentuk **AFK** dan **WON** yang terdapat dalam kalimat di atas merupakan singkatan dari kata away from keyboard dan win of nature . away from keyboard memiliki pola /aw/ay/ from/ key/bo/ard/ (VK-VK-KKVK-KVK-KV-VKK). Proses pemendekan kata kerja disingkat dengan melepas vokal /A/ dan konsonan (w,y) pada suku kata pertama dan kedua menjadi singkat (A) serta pelepasan konsonan (r,m) dan vokal (o) pada suku kata ketiga menjadi konsonan (**F**) dan pelepasan vokal (**E,O,A**) dan konsonan (**Y,B,R,D**) pada suku kata keempat , kelima, dan keenam menjadi singkatan (**K**) kemudia di gabung menjadi singkaan utuh **AFK** (V+K+K). penggunaan **from** pada data **AFK** merupakan bentuk konjugsi.

c. Pengekalan tiga huruf pertama dari suatu kata

Artinya pemenggalan terjadi pada tiga huruf pertama dari sebuah kata.

1) **BOT** (GO/ABV/D₂₇/PRO₃/2019)

2) **BAN** (GO/ABV/D₂₉/PRO₃/2019)

Bentuk data (a), (b) yang terdapat dalam kalimat di atas merupakan singkatan dari kata bottom dan banned. Bottom (a) memiliki pola /bot/ /tom/ (kvk - kvk). Proses pengekalan tiga huruf pertama pada suku kata pertama yaitu /BOT/ (KVK) sedangkan tiga huruf di suku kata kedua dilesapkan yaitu /Tom/ (KVK), dan menjadi bentuk pemendekan BOT (KVK) begitu pun data (b) merupakan singkatan dari kata banned, banned memiliki pola /ban/ned/ (KVK-KVK) Proses pengekalan tiga huruf pertama pada suku kata pertama yaitu /ban/ (KVK) kemudian suku kata kedua dilesapkan..

d. Pengekalan empat huruf pertama dari suku kata

Pengekalan empat huruf pertama dari suku kata , proses ini terjadi dengan mengekalkan empat huruf pertama dari suku kata dengan contoh sebagai berikut

1) **ULTI** (GO/ABV/D₃₁/PRO₄/2019)

2) **FARM** (GO/ABV/D₃₂/PRO₄/2019)

3) **PENSI** (GO/ABV/D₃₃/PRO₄/2019)

Menurut Kridalaksana (2007: 162), penggalan merupakan proses pemendekan yang mengekalkan salah satu bagian dari leksem, penggalan data **ULTI** berasal dari kata *Ultimate* kemudian di penggal empat huruf pertama dari /ulti/mate menjadi bentuk penggalan **ulti**, pemenggalan selanjutnya dari dua data (2) dan (3) di penggal empat kata pertamanya dari kata *farming* menjadi **FARM** dan juga dari kata *pensiun* menjadi **PENSI**

e. Pengekalan suku kata pertama pada tiap kata

Bentuk pengekalan ini terjadi pada setiap suku kata pertama pada tiap kata.

MUKIL (GO/ABV/D₂₅/PRO₂/2019)

Bentuk data (1) yang terdapat dalam kalimat di atas, data (1) merupakan singkatan dari muka kill, muka kill memiliki pola /mu/ka/ /kill/ (KV-KV-KVKK). Proses pengekalannya disingkat dengan melepas konsonan (k) dan vokal pada suku kata pertama dan kedua (a) serta suku kata ketiga yaitu konsonan /,l/ menjadi bentuk singkatan MUKIL (KV+KVK).

f. Pengekalan huruf yang tidak beraturan

Pengekalan huruf yang tidak beraturan artinya pengekalannya pada hurufnya bebas tidak terikat.

MABAR (GO/ABV/D₂₆/PRO₂/2019)

Bentuk data yang terdapat dalam kalimat di atas, data **MABAR** merupakan singkatan dari main bareng, memiliki pola /ma/in/ba/re/ng (KV-VK-KV-KV-KK). Proses pengekalannya disingkat dengan melepas konsonan (N) dan vokal pada suku kata pertama dan kedua (I) serta suku kata keempat yaitu vokal /,e/ dan suku kata kelima konsonan (n,g) menjadi bentuk singkatan **MABAR** (KV+KVK). Bentuk ini sukar dijelaskan apakah termasuk kontraksi atau akronim, karena bentuk ini sangat membingungkan.

g. Lambang huruf

Lambang huruf digunakan untuk menandai maksud tertentu dengan menggunakan angka.

h. 322 (GO/ABV/D₃₅/PRO₅/2019)

322 adalah sebuah istilah untuk menyebut permainan buruk dari seorang pemain yang seolah-olah dengan sengaja membuat timnya kalah, dipopulerkan oleh pemain profesional Alexei “Solo” Berezin yang pernah bertaruh untuk mendapatkan US\$322 bila timnya kalah

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan bentuk-bentuk abreviasi yaitu berupa 1. Singkatan sebanyak 25 data. 2. Akronim sebanyak 2 data. 3. kontraksi berjumlah 5 data. 4. Pengekalan berjumlah 3 data. 5. Lambang huruf 2 data.

DAFTAR PUSTAKA.

- Badudu, 1979. Membina Bahasa Indonesia Baku. Bandung: Pustaka Prima.
- Kridalaksana, Harimurti. 2007. Pembentukan Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Atmahardianto, Canggih. 2012. *Register dalam Situs Komunitas Dunia Maya Kaskus*. Surakarta: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/25660/Register-dalam-Situs-Komunitas-Dunia-Maya-Kaskus>.
- Chaer, Abdul. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Khusus)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Creswell, Jhon W. 2010. *Research Design “Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diyah, Atiek Mustikawati. 2015. *Register Bahasa Transportasi (Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi)*. <http://eprints.umpo.ac.id/2004/>.
- Diksi, T., & Morfologis, S. (2011). *Tinjauan diksi, struktur morfologis, dan morfofonemik dalam penggunaan bahasa indonesia didalam majalah aneka yess*.
- Harimurti. (2015). *materi hakikat fungsi bahasa* ,Jakarta: Rineka Cipta (p. 8). p. 8.
- Halliday, M.A.K dan Ruqaiya. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Teks (Aspek-aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press.
- Martani, W. (2012). *Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. 39(1), 112–120.
- Mahsum. 2005. *Metode Penelitian Bahasa “Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Muflikhah. 2015.*Register Transaksi Pedagang Buah dengan Pembelinya di Pasar Krian Sidoarjo*. Surabaya: UNESA.
- Putra, Rachmad Rizki. 2013. *Bentuk dan Fungsi Kata Umpatan Pada Komunikasi di Kalangan Siswa SMA Negeri 3 Surabaya: Kajian Sociolinguistik*. Universitas Negeri Surabaya. <http://journal.unair.ac.id/SKRIP@bentuk-dan-fungsi-kata-umpatan-article-6725-media-45-category-8.html>.
- Rohbiah, Tatu Siti dkk. 2017. *Perubahan Makna Kata Serapan Bahasa Arab dalam Bahasa Inggris pada Istilah Ekonomi*. Universitas Islam Negeri Syahid Jakarta, Indonesia.
https://www.researchgate.net/publication/321536488_Perubahan_Makna_Kata_Serapan_Bahasa_Arab_dalam_Bahasa_Inggris_pada_Istilah_Ekonomi.
- Rismarini, P. (2016). No Title. *Analisis Proses Morfofonemik Dan Kesalahan Berbahasa Pada Mini Project Pembelajar Bipa Kelas Menengah Program Darmasiswa Dan Knb Di Universitas Yogyakarta*, 28.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soleh, R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2*. 2(9), 3067–3076.
- Sastra, F., Seni, D. A. N., & Maret, U. S. (2010). *Karakteristik penggunaan bahasa pada status facebook*.
- Struc, S. (2013). Bahasa : aspek budaya. *Hubungan Sociolinguistik Dengan Ilmu Lain*,

20.

Sumarsono. 2012. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winiasih, Tri. 2010. *Pisuhan Dalam "Bahasa Suroboyoan" Kajian Sosiolinguistik*.
Universitas Sebelas Maret Surakarta.
https://www.researchgate.net/publication/327284412_