

**REGISTER DAN KEKUASAAN DALAM *GAME ONLINE* INDONESIA  
(SEBUAH KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)****REGISTER AND POWER IN *INDONESIAN ONLINE GAME*  
(A SOCIOLINGUISTIC STUDIES)****Rayditya Brilliant Prima****Universitas Gadjah Mada**

Jl. Nologaten No. 127 A Condongcatu Yogyakarta

[raydityabrilliant@mail.ugm.ac.id](mailto:raydityabrilliant@mail.ugm.ac.id)

Submitted: 2019-09-10

Published: 2019-12-31

DOI: 10.24036/humanus.v18i2.107169

Accepted: 2019-12-30

URL: <http://dx.doi.org/10.24036/humanus.v18i2.1-07169>**Abstract**

The use of language variations in online games are determined by several factors such as time, place, and situation that results in the emergence of the practice of power. This arises because the production of text is strongly influenced by the context in which in a game, there is a need to win the game. The purposes of this paper is to reveal the forms of registers and their applications that shape the practices of power within them. Data obtained from observations in the game. The data were then analyzed using a sociolinguistic approach by using a semiotic triangle of Halliday as the blade of analysis. The results of this paper indicate that the use of registers focuses on interaction among team and another team members in mocking each other. The conclusion of this paper is that the player who has the best ability, has the authority to manage other gamer's games and can mock his opponent team members as well as his own team.

**Keywords:** *register game, language and power, online game***Abstrak**

Penggunaan variasi bahasa pada *game online* ditentukan oleh beberapa faktor seperti waktu, tempat, dan situasi yang mengakibatkan timbulnya praktik kekuasaan. Hal tersebut muncul karena produksi teks sangat dipengaruhi oleh konteks di mana dalam sebuah *game*, terdapat keharusan untuk memenangkan permainan tersebut. Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap bentuk-bentuk register serta pengaplikasiannya yang membentuk praktik kekuasaan di dalamnya. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif di mana data diperoleh dari hasil pengamatan di dalam *game*. Data kemudian dianalisis menggunakan pendekatan sosiolinguistik yakni dengan menggunakan segitiga semiotik dari Halliday sebagai pisau analisisnya. Hasil dari tulisan ini menunjukkan bahwa penggunaan register befokus kepada interaksi sesama anggota tim dan tim lain dalam hal mengejek satu sama lain. Kesimpulan pada tulisan ini adalah bahwa pemain yang mempunyai kemampuan paling bagus memiliki wewenang untuk

mengatur permainan gamer lain serta dapat sesukanya mengejek anggota tim lawan maupun tim sendiri.

**Kata kunci:** *register game, bahasa dan kekuasaan, game online*

## Pendahuluan

*Game online* menjadi sangat populer pada masyarakat di Indonesia dengan dijadikannya sebagai salah satu cabang olahraga (*E-Sport*) pada gelaran *Asian Games* tahun 2018. Di Indonesia, berbagai kelompok sosial diluar komunitas *gamer* memainkan *game online*. Hal ini memunculkan fenomena dalam masyarakat yang mengaplikasikan istilah-istilah pada *game online* di kehidupan sehari-hari mereka. *Game online* berjenis *game MOBA (multigamer online battle arena)* semakin populer khususnya di Indonesia dengan melihat jumlah pemain yang terus meningkat. Di Indonesia khususnya pengguna *game* pada jenis ini mencapai 200 juta pemain aktif dan mengalahkan pemain *game MMORPGs (massively multigamer online role-play games)* yang sangat populer pada awal tahun 2005. Angka tersebut juga mempengaruhi pertumbuhan komunitas *gamer* di Indonesia dan mempengaruhi perkembangan bahasa mereka.

James Paul Gee (2014) dalam bukunya *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds, and Video Games*, berpendapat bahwa *game* sebagai bentuk suatu kajian multimodal dan dapat diteliti layaknya kritik sastra dan sebagai wacana, juga dapat dianalisa secara kritis. Dia berasumsi, bahwa *game* seperti bentuk komunikasi lainnya, melibatkan interaksi penggunaannya. Untuk itu, penulis pada tulisan ini tertarik meneliti penggunaan bahasa pada interaksi di dunia *game*, khususnya pada *game* berjenis MOBA. Pada tulisan ini, penulis mengangkat tema register dan kekuasaan yang digunakan kelompok sosial atau komunitas *game online* dalam interaksi diantara mereka.

Konsep register dikembangkan oleh ahli bahasa Australia M.A.K. Halliday, yang membuat perbedaan antara dialek dan register. Dialek adalah variasi menurut pengguna, sedangkan register adalah variasi sesuai dengan penggunaannya (Halliday dan Hasan 1990). Pada dasarnya, banyak perbedaan pendapat mengenai register dari sejumlah ahli Linguistik. Misalnya, Gregory dan Carroll (1978) yang berasumsi bahwa register bergantung pada situasi tertentu, yang berfokus pada bahasa dalam tindakan (*language in action*) dengan asumsi bahwa faktor budaya juga berpengaruh dalam register. Menurut Holmes (2013), istilah register dapat adalah variasi bahasa yang terkait dengan parameter situasional seperti: penerimanya, latar atau *setting*, model komunikasi, dan topik. Sedangkan Mesthrie dkk. (2009) mengungkapkan bahwa register tidak hanya diaplikasikan pada konteks pekerjaan saja. Lebih lanjut, Foucault (1982) mengemukakan bahwa, kekuasaan adalah sebuah dinamika mengontrol dan dikontrol antara wacana dan subyek, didasari oleh wacana, dan dilakukan dalam wacana dengan cara membentuk dan mengatur subyek individu. Kekuasaan adalah sebuah hipotesis awal yang di mana hubungan antara interaksi, situasi dan efek sosial pada suatu komunitas tutur mengacu pada konteks, sosial dan budaya (Fairclough, 1989). Pada penelitian register dan kekuasaan ini, terdapat indikasi bahwa suatu kelompok dapat mengontrol tindakan kelompok lain ketika *game* berlangsung

Sebagai contoh penggunaan kata '*noob*' dalam interaksi sesama *gamer* mempunyai arti "*gamer* dengan kemampuan dibawah rata-rata" dan digunakan dalam berbagai

macam konteks percakapan. Ketika berbicara kepada sesama rekan dalam *game*, seperti dari kalimat “*dasar noob kamu*”. Kalimat tersebut bisa berarti atau bermakna ejekan yang bersifat candaan. Namun berbeda ketika kalimat “*dasar noob!*” diucapkan kepada lawan bermain *game*, maka maknanya menjadi benar-benar ejekan untuk pihak lawan yang bermain jelek atau kalah. Dapat dikatakan bahwa *game online* sebagai praktik sosial yang memainkan ideologi atau kekuasaan di mana pilihan variasi bahasa atau register dapat menjelaskan interaksi antara konteks dan produksi teks.

Terdapat banyak penelitian linguistik pada *game online*. Berikut penelitian linguistik terdahulu pada dunia *game* dan dapat dikategorikan ke dalam banyak ranah penelitian linguistik. Pertama, pada ranah kajian bahasa dan komunikasi, di mana Ensslin (2011) pada tulisannya berjudul *The Language of Gaming* menjelaskan pembentukan istilah leksikal dan penggunaan metafora dalam bahasa *game*. Di dalamnya, dia juga menjelaskan hubungan antara aturan, identitas para *gamer*. Kedua, pada kajian analisis wacana, Rusaw (2011) dalam tulisannya berjudul *Language and social interaction in the virtual space of World of Warcraft* meneliti bagaimana strategi wacana oleh para pemain dewasa di lingkungan virtual, atau dalam bahasa *game*. Dalam temuannya, para *gamer* membagi pekerjaan dan berbagi informasi melalui obrolan pribadi untuk membangun solidaritas satu sama lain.

Ketiga, Eklund (2011) melakukan studi pada ranah bahasa dan identitas dimana dia berfokus pada gender dan seksualitas pada *game World of Warcraft*. Penelitian ini mengemukakan bahwa *gamer* wanita menciptakan identitas gender dan seksual mereka sangat bergantung kepada aturan permainan serta hubungan sosial mereka dengan *gamer* lain. Tidak berbeda dengan Eklund, Malisi dkk (2017) meneliti hubungan bahasa, identitas dan empat komunitas *gamer* di grup *Facebook*. Pada tulisan mereka yang berjudul *Language and Identity in Online Gamer Community* ini, mereka menemukan bahwa setiap komunitas *gamer online* menghasilkan istilah dan singkatan unik yang diperoleh dari perjanjian para pemain yang juga berfungsi sebagai penanda grup mereka.

Selanjutnya, pada kajian pemerolehan bahasa kedua, terdapat Bytheway (2015) yang meneliti bagaimana pelajar bahasa Inggris secara mandiri belajar kosa kata sambil bermain *game World of Warcraft*. Dia menemukan setidaknya terdapat 15 strategi pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Lebih lanjut, Bawa (2018) pada penelitiannya yang berjudul *Massively Multigamer Online Gamers' Language: Argument for an M-Gamer Corpus* menginvestigasi karakteristik komunikasi dan bahasa *gamer*. Dia menemukan bahwa *gamer* mempunyai beberapa pola komunikasi dan bahasa yang unik dan membaginya ke dalam empat kategori yaitu *Acronymic Contractions*, *Modified Meanings*, *Newbies* dan *Simple Contractions* di mana kategori tersebut terdapat berbagai kata-kata spesifik dan dapat dikategorikan sebagai sub budaya dengan korpus tersendiri.

Terakhir, pada ranah penerjemahan, Purnomo dkk (2019) pada penelitiannya yang berjudul *Prosthetic Translation: Retranslations of Video Game Remakes and Remasters Refute Retranslation Hypothesis* yang menyanggah hipotesis penerjemahan ulang pada *game*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerjemahan ulang pada *game* tidaklah berorientasi pada sumber pada sistem *game*-nya melainkan berorientasi pada target penggunaannya. Perbaikan ulang pada yang berorientasi pada target pengguna ini meliputi modifikasi serta pelebaran kotak dialog, alterasi ukuran huruf serta modifikasi pada aspek-aspek mekanis pada *game*

Melihat beberapa penelitian di atas, penelitian linguistik tentang *game* lebih mengarah kepada *game* dengan jenis MMORPGs (*massively multigamer online role-play games*) seperti *game Word of Warcraft* dikarenakan jumlah penggunaannya yang sangat besar dan permainannya yang sangat komunikatif. Akan tetapi, pada saat ini, pengguna *game* jenis tersebut kalah dengan *game* berjenis MOBA (*multigamer online battle arena*) yang semakin menjamur dan meluas seperti saat ini. Dengan meningkatnya peminat *game* berjenis MOBA di Indonesia, penulis melihat celah yaitu bentuk dan makna istilah-istilah khusus dalam *game* berjenis MOBA. Di Indonesia, penelitian yang memfokuskan pada *game* jenis MOBA belum banyak dilakukan. Hal ini yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian pada *game* berjenis MOBA. Secara lebih khusus, tulisan ini juga berusaha mengungkap hubungan kata-kata spesifik tersebut dengan praktek kekuasaan yang terjadi pada *game* MOBA.

Pada fenomena interaksi dan komunikasi pada kebanyakan *game online*, para pemain *game* memainkan praktek kekuasaan demi tercapainya kemenangan. Pada prosesnya, mereka menunjuk salah satu pemain untuk menjadi ketua atau *leader* yang berhak mengatur atau mengontrol pemain lainnya. Oleh sebab itu, rumusan masalah pada tulisan ini adalah sebagai berikut: (1) *apa bentuk dan makna register yang ada dalam game online di Indonesia.* (2) *bagaimana bentuk kekuasaan didalam interaksi para gamer online.* Tulisan ini menganalisis *game* dengan pemain terbanyak dan terpopuler dari jenis MOBA (*multigamer online battle arena*) yaitu *Mobile Legends*, *Arena of Valor*, dan *VainGlory* yang dianggap merepresentasikan *game* pada jenisnya. Jenis *game* ini juga diketahui memiliki pengguna aktif yang terbanyak di Indonesia. Tulisan ini diharapkan memperkaya kajian ilmu sosiolinguistik tentang dunia virtual yang selama ini semakin menjamur di masyarakat msyarakat Indonesia pada khususnya.

## Metode Penelitian

Untuk menjawab semua rumusan masalah, penulis menggabungkan beberapa pemikiran tentang register dengan pendekatan Halliday (1978), dimana setiap register ditentukan oleh tiga variabel: **field**, **tenor** dan **mode** untuk mengetahui kosakata spesifik dari register dan penggunaannya berdasarkan konteks dalam *game online*. **Field** mengacu pada apa yang terjadi, kepada siapa, di mana dan kapan, mengapa itu terjadi, dan sebagainya atau dengan kata lain tujuan atau makna dari proses komunikasi. **Mode** mengacu pada bagaimana cara bahasa digunakan, apakah dalam bentuk lisan atau tertulis maupun bentuk lainnya. Mode menggambarkan cara bahasa digunakan dalam interaksi mode retoris misalnya; untuk menginformasikan, memperingatkan, atau membujuk dan sebagainya. Dan **tenor** yang menunjukkan hubungan antara pembicara dan penerima yang menunjukkan hubungan sosial yang ada di dalam situasi bicara seperti hubungan formalitas, kekuasaan, dan pengaruh. Lebih lanjut, praktik kekuasaan pada *game online* dapat dilihat dari analisis **tenor** yang mempengaruhi pembicara dalam pemilihan bahasa.

Register dalam tulisan ini diklasifikasikan kedalam dua kategori yakni register khusus dan register umum. Register khusus mengacu kepada istilah dalam *game* itu sendiri (*Mobile Legends*, *Arena of Valor*, dan *VainGlory*) dan register umum mengacu kepada istilah umum yang disepakati seluruh *gamer* tanpa terikat pada nama ataupun jenis *game* tertentu. Pada tulisan ini, penulis menggunakan *game online* sebagai objek penelitian register. Penulis mengumpulkan istilah-istilah atau ujaran-ujaran khusus dari

chat dan ucapan para *gamer* dari tiga *game* yakni: *Mobile Legends*, *Arena of Valor*, dan *VainGlory*. Ketiga *game* tersebut dianggap merepresentasikan *game online* di Indonesia secara keseluruhan dikarenakan memiliki pengguna aktif yang terbanyak di Indonesia. Ketiga *game* tersebut merupakan *game* berjenis MOBA yang paling dikenal di masyarakat saat ini dan jauh meninggalkan *game* berjenis MMORPG pada masanya dahulu.

Pada setiap *game* yang diteliti, *gamer* menggunakan fitur *chat* dan *voice chat* dalam berinteraksi didalam *game*. Pengumpulan data akan dilakukan dengan metode pengamatan dimana penulis juga sebagai *gamer* dan menjadi anggota komunitas *game online* di Indonesia. Pengumpulan data juga diperoleh dari hasil wawancara para *gamer* dari *game-game* tersebut. Pengamatan akan dikembangkan dengan melihat peran *gamer* yang berinteraksi untuk membantu pemahaman konteks situasi dari setiap register yang ada di dalam *game online* di Indonesia.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam setiap jenis *game online* terdapat istilah-istilah tersendiri yang membedakannya dengan jenis *game online* lain. *Game* dari jenis MOBA tentu saja memiliki istilah-istilah yang berbeda dengan *game* dengan jenis MMORPGs, sekalipun dengan *game* jenis lain seperti FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Playing Game*), *Action*, *Adventure*, dan lain-lain. Namun, terdapat juga istilah yang universal yang tidak terikat pada nama *game online* namun dapat dipahami oleh setiap *gamer* seperti kata *noob*. Untuk itu, istilah-istilah tersebut diklasifikasikan sebagai register khusus dan umum.

### **Bentuk dan Makna Register Game Online di Indonesia**

Dalam *game* terdapat banyak register khusus dan register umum yang sering digunakan para *gamer* dalam kegiatan komunikasi mereka baik didalam maupun diluar permainan. *Game* MOBA ini adalah jenis *game* dimana terdapat sepuluh *gamer* dan terbagi kedalam dua tim yang saling berlawanan (5 v 5). Dengan waktu tak terbatas, misi utama untuk memenangkan permainan sebuah tim adalah menghancurkan *base* musuh dengan saling membunuh tim lain. Seorang *gamer* bisa hidup lagi ketika terbunuh dan waktu sekarat bisa kembali ke *base* untuk mengisi HP atau nyawa.

### **Register Khusus Dalam Game Online**

Dibawah ini istilah-istilah dalam register khusus *game* MOBA:

Tabel 1. Istilah dalam register khusus *game* MOBA

No.	Register Khusus	Makna
1	First Blood	<i>Gamer</i> yang membunuh pertama kali
2	Double Kill	<i>Gamer</i> membunuh dua musuh bersamaan
3	Triple Kill	<i>Gamer</i> membunuh tiga musuh bersamaan
4	Maniac	<i>Gamer</i> membunuh empat musuh bersamaan
5	Savage	<i>Gamer</i> membunuh lima musuh bersamaan
6	Wiped Out	Musuh mati semua
7	Godlike	Membunuh musuh tujuh kali berturut-turut tanpa mati sekalipun
8	Legendary	Membunuh musuh delapan kali berturut-turut tanpa mati sekalipun
9	Turtle	Monster kura-kura yang muncul sebelum Lord.

Lanjutan Tabel 1. Istilah dalam register khusus game MOBA

10	Lord	Monster setelah kura-kura yang berada di Lane atas maupun bawah. Ketika tim berhasil membunuh Lord, maka Lord akan membantu tim tersebut
11	Creep	Minions pada barisan terakhir yang ada di Lane, dan Monster yang berada di hutan.
12	Minion	Unit monster yang muncul dan menyerang secara otomatis di setiap Lane. Mereka menyerang musuh yang berada di dekatnya.
13	Lane	Jalur minios dalam menyerang turret
14	Turret	Bangunan yang berada disetiap lane dan menyerang musuh dalam jangkauan tertentu.
15	Base	Bangunan akhir yang perlu dihancurkan untuk memenangkan pertandingan

### **Bentuk Register Khusus dalam Game Online**

Didalam *game* MOBA ditemukan bentuk register khusus dalam tataran kata dan frasa. Dalam tataran kata, register khusus dalam *game* MOBA berupa kata dasar yang terdiri dari satu morfem, seperti; *maniac, savage, turtle, lord, creep, minion, lane, turret, base*. Selain itu juga terdapat kata yang terdiri dari dua morfem seperti *legendary* (*legend - ary*) yang merupakan kata sifat yang berasal dari derivasi dari kata benda. Terdapat juga bentuk kata baru dari gabungan kata *god* dan *like* yang membentuk kata *godlike*. Kata ini tidak berubah arti maupun kelasnya atau mengalami proses *compounding*. Register khusus yang termasuk dalam tataran kata terbagi menjadi dua kelas kata yaitu kata benda seperti *lord, creep, minion, lane, turret* dan *base*. Sementara yang termasuk kata sifat adalah *maniac, savage, godlike* dan *legendary*.

Kata benda pada register khusus *game* online berjenis MOBA ini merupakan istilah-istilah benda yang terdapat dalam *game* itu sendiri. Istilah seperti *turtle, lord, creep, minion, lane, turret, dan base* merupakan komponen yang selalu ada dalam *game* MOBA. Begitu juga dengan kata sifat yang mengindikasikan pencapaian *gamer* dalam bermain *game*. Kata seperti *maniac, savage, godlike* dan *legendary* merupakan suatu pencapaian yang sangat sulit didapatkan. Oleh karena itu istilah-istilah tersebut diberikan nama tersendiri yang sangat tidak berhubungan dengan dunia *game*. Kata *maniac* mempunyai arti seseorang menunjukkan gejala ekstrim dari perilaku liar, terutama ketika melakukan kekerasan dan berbahaya. Kata *savage* mempunyai arti galak, kasar, dan tidak terkendali dan biasanya digunakan untuk menggambarkan binatang maupun alam. Selanjutnya kata *godlike* yang merupakan penggabungan dari kata *god* dan *like* mempunyai arti menyerupai Tuhan atau mempunyai kekuatan seperti Tuhan. Terakhir, kata *legendary* yang mempunyai arti seperti seorang legenda atau mempunyai kualitas seperti legenda. Kata-kata tersebut mempunyai arti atau makna yang berbeda jika dipakai dalam *game online*.

Dalam tataran frasa ditemukan gabungan gramatikal seperti; *first blood, double kill, triple kill, dan wiped out*. Terdapat tiga jenis frasa dalam register *game* ini: 1) frasa kata benda (*noun phrase*) yaitu *First blood*. 2) frasa kata kerja (*verb phrase*) yaitu *double kill, triple kill*. 3) frasa kata keterangan (*adverb phrase*) yaitu *wiped out*. Frasa yang ditemukan pada register khusus *game online* tersebut juga mengacu pada jenis *game* ini. Pada jenis *game* seperti FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Playing Game*), *Racing, Action, Adventure* tidak menggunakan frasa-frasa tersebut karena memang berbeda dalam memainkannya. Seperti contoh pada *game* balapan mobil atau *racing*

*game*, seorang *gamer* tidak akan pernah membunuh seseorang. Mereka hanya akan merebut posisi pertama dalam lomba adu kecepatan. Frasa pada register *game* MOBA ini tidaklah mempunyai singkatan maupun mengalami pemendekan. Hal ini karena mereka secara khusus memang dibuat oleh mesin untuk menggambarkan pencapaian maupun keadaan yang terjadi pada *game* dan bukan *gamer* yang membuat istilah tersebut.

#### **Makna Register Khusus Game MOBA**

Untuk mengetahui makna dari register khusus pada *game* MOBA, peneliti menyajikan percakapan antara *gamer* baik di dalam permainan yang dihubungkan dengan situasi atau konteks percakapan. Semua register khusus diatas disebutkan dalam percakapan *gamer*. Namun penulis hanya mengambil beberapa register berdasar kelasnya dalam kalimat baik dari tataran kata maupun frasa yang bisa merepresentasikan register lain dalam bentuk yang sama. Kata maupun frasa tersebut ialah *Lord*, *Base* dan *first blood*, yang mewakili kata benda, *triple kill*, *savage*, *legendary* yang mewakili kata kerja dan *wiped out* yang mewakili kata keterangan. Berikut adalah register khusus yang dikomunikasikan antar *gamer game* MOBA beserta analisisnya:

1. "Musuh tinggal dua, bunuh *Lord*nya"
2. "Mundur, *Base* diserang"

Dari dua kalimat di atas kita dapat memasukkan **Field** dan **Mode** untuk menganalisis makna yang terkandung dalam register khusus. Pada kalimat (1) *field* dapat terjadi dalam kondisi *jika tim membunuh Lord ketika musuh tinggal dua yang hidup*. Maka dapat disimpulkan bahwa makna yang terkandung jika *gamer* menggunakan istilah *Lord* mengindikasikan bahwa *Lord* adalah senjata rahasia dalam *game Mobile Legends* yang diperebutkan kedua tim dan akan sangat bebas membunuh *Lord* tanpa gangguan tim lawan. Hal ini diperkuat dengan penggunaan frasa frasa "*musuh tinggal dua*". Pada kalimat (2) *field* dapat terjadi dalam kondisi *salah satu gamer tim lawan menghancurkan Base ketika tim sendiri sedang bertarung dengan anggota lain dari tim lawan*. Dapat disimpulkan bahwa kata '*mundur*' mengindikasikan pentingnya menjaga *Base* dari tim lawan. Karena hancurnya *Base* sama saja dengan kekalahan sebuah tim. Pada tataran *mode*, kedua kalimat di atas diucapkan melalui media *voice chat*. Pengucapan kalimat dengan media *voice chat* adalah jalan yang tercepat dalam memberitahukan informasi tentang *Lord* dan *Base* yang menjadi objek krusial dalam *game*.

3. a. "keren, *savage/legendary*"  
b. "*savage*-ku cuma lima"  
c. "*legendary*-ku baru seratusan"
4. "munduur, bisa *savage* mereka"

Dari kalimat (3a) di atas dari kata '*keren*' sudah jelas mengindikasikan bahwa kata '*savage*' adalah suatu pencapaian yang bagus dan merupakan pencapaian "*membunuh*" terbaik dalam *game* ini. Pada kalimat (3b) pemilihan kata '*cuma*' mengindikasikan bahwa *gamer* sangat terobsesi mengumpulkan '*savage*' sebanyak-banyaknya. Selanjutnya, pada kalimat (3c) kata '*seratusan*' adalah jumlah yang banyak yang digabungkan dengan kata '*baru*' mengindikasikan bahwa untuk mencapai *legendary* bukanlah hal yang sulit. *Savage* merupakan capaian yang sangat bagus dalam *game* sehingga jika tim lawan yang mendapatkannya, maka dapat berpotensi

mengalami kekalahan. Kalimat (4) kata *'munduur'* adalah perintah dari teman yang mengindikasikan bahwa terkena *'savage'* adalah hal yang memalukan sangat bisa membuat kekalahan dalam tim.

Pada tataran *mode*, semua kalimat di atas diucapkan melalui media *voice chat*. Pengucapan kalimat dengan media *voice chat* pada kata *'savage'* memberikan informasi kepada tim bahwa anggota tim bisa membunuh lima lawan sekaligus maupun kelima anggota tim terbunuh sekaligus. Selain itu, kata *'legendary'* memberikan informasi bahwa seorang *gamer* dari sebuah tim dapat membunuh delapan musuh keatas tanpa mati sekalipun.

5. "sip dapat *First Blood*"
6. "aduh, kok bisa sih *First Blood*"

Kalimat (5) mempunyai *field* dengan kondisi teman satu tim mendapatkan *First blood* ketika permainan baru mulai beberapa menit. Makna yang terkandung dalam kalimat tersebut adalah istilah *'First Blood'* merupakan sesuatu yang bagus dan diharapkan. Hal tersebut ditandai dengan penggunaan kata *'sip'* dan kata *'aduh'* mengindikasikan bahwa mendapat *First Blood* adalah hal yang diinginkan sebuah tim. Dalam tataran *mode*, ujaran tersebut juga menggunakan media *voice chat* yang memberikan informasi kepada tim bahwa anggota tim bisa membunuh lawan maupun terbunuh pertama kali.

7. a. "keren, *Triple Kill*"  
b. "ah cuma dapat *Triple Kill*"
8. "Jaga *Lord*, *Triple Kill* mereka

*Field* pada ujaran (7) diujarkan *gamer* ketika teman satu tim mendapatkan *Triple Kill*. Penggunaan kata 'keren' mengindikasikan bahwa kata *'Triple Kill'* adalah suatu pencapaian yang lumayan bagus. Meskipun begitu, *Triple Kill* juga bukan suatu yang sangat bagus. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kata *'cuma'*. Akan tetapi pada ujaran (8), *Triple Kill* merupakan hal yang krusial jika *mode* menunjukkan bahwa tim lawan yang mendapatkannya. Kata 'jaga *Lord*' adalah perintah dari teman yang mengindikasikan bahwa terkena *'Triple Kill'* adalah indikasi musuh akan leluasa dalam membunuh *Lord*. Pada tataran *mode*, ujaran tentang *'Triple Kill'* disampaikan menggunakan *voice chat* dan memberikan informasi kepada tim bahwa anggota tim bisa membunuh tiga lawan sekaligus maupun ketiga anggota tim terbunuh sekaligus. Dan sebagai informasi atau penanda bahwa *Lord* akan dibunuh tim musuh

9. Serang, mumpung *Wiped Out*
10. *Wiped Out*, nyerah aja udah

*Field* pada ujaran (9) ialah ketika tim sendiri dapat membunuh semua musuhnya atau *Wiped Out*. Sedangkan ujaran (10) terjadi ketika anggota tim terkena *Wiped Out* atau dalam keadaan mati semua. Pada dua kondisi tersebut, kata *'serang'* dan *'nyerah'* menandakan jika *'Wiped Out'* adalah suatu kesempatan paling besar untuk memenangkan permainan dikarenakan semua pemain mati dan tidak ada yang menjaga *base* mereka. *Mode* pada ujaran (9) dan (10) disampaikan menggunakan media *voice chat* yang menandakan tim haruslah bergerak cepat dalam menyerang ketika musuh *Wiped Out* dan media *voice chat* merupakan cara tercepat dalam memberikan informasi kepada tim bahwa tim lawan telah mati semua.

Dalam register khusus diatas bisa diketahui dan ditarik kesimpulan bahwa terjadinya interaksi dengan penggunaan register khusus pada *game* Mobile Legends

yang paling dominan adalah interaksi sesama anggota tim. Walaupun terdapat juga interaksi dengan tim lawan namun dengan frekuensi yang tidak banyak. Diketahui juga proses komunikasi dalam *game* ini yang paling banyak adalah berdasarkan konteks menyerang dan bertahan dan strategi untuk memenangkan permainan. *Gamer* menggunakan register khusus pada *game* untuk menginformasikan apa yang terjadi dalam permainan berdasarkan konteks yang terjadi dalam *game* tersebut: 1) *Lord dan Base* adalah sesuatu yang harus diserang dan dilindungi. 2) *first blood, double kill, triple kill, savage, legendary dan wiped out* adalah sesuatu capaian yang berusaha dikumpulkan semua *gamer* demi status pemenang dan untuk mendapat pujian dari *gamer* lain

### Register Umum Dalam Game MOBA

Dibawah ini istilah-istilah dalam register umum *game* MOBA:

Tabel 2. Istilah register umum game MOBA

No.	Register Umum	Makna
1	AFK	Away from Keyboard, <i>Gamer</i> sedang melakukan hal lain sementara dia ada didalam <i>game</i>
2	Bocah	Sebutan bagi <i>gamer</i> yang berfisat kekanak-kanakan
3	Buff	Kukuatan tambahan pada <i>gamer</i>
4	Bot	Karakter yang dimainkan oleh computer
5	CCD	Cacad/ Cacat. Ejekan atau umpatan kepada <i>gamer</i> yang lemah
6	Equip	Peralatan atau kekuatan untuk bertarung
7	Exp	Experience, level <i>gamer</i>
8	Feeder	Julukan untuk <i>gamer</i> yang sering mati
9	Farming	Mengumpulkan uang dalam <i>game</i>
10	GG	Good <i>Game</i> , pujian untuk tim sendiri maupun tim lawan
11	GGWP	Good <i>Game</i> Well Played, pujian untuk tim sendiri maupun tim lawan
12	Hero	Karakter yang dimainkan <i>gamer</i> dalam <i>game</i>
13	HP	Horse Power, nyawa <i>gamer</i> dalam <i>game</i>
14	Lag	Keadaan ketika koneksi internet <i>gamer</i> tidak stabil
15	Noob	Julukan untuk <i>gamer</i> dengan kemampuan dibawah rata-rata
16	Skill	Kemampuan <i>hero</i> dalam bentuk jurus
17	Squad	Satu tim yang sudah membentuk grup atau klub dengan tujuan mengikuti turnamen
18	Solo	<i>Gamer</i> bermain sendiri dalam <i>game</i> tanpa ada orang yang dikenal

### Bentuk Register Umum Dalam Game Online

Didalam *game* MOBA ditemukan bentuk register umum dalam tataran kata, pemendekan kata dan frasa dalam bentuk singkatan. Dalam tataran kata yang membentuk register dalam *Moba* berupa kata dasar yang terdiri dari satu morfem, seperti; *bocah, buff, bot, hero, lag, noob, skill, squad, dan solo*. Terdapat juga kata yang terbentuk dari dua morfem seperti; *farming (farm-ing)* yang mengalami proses morfologi yang disebut tambahan infleksional yang berarti sedang memanen. Dan *feeder (feed-er)* merupakan kata benda yang berasal dari derivasi dari kata kerja. Sedangkan register umum dari pemendekan kata ialah: *equip* dari kata *equipment* dan *exp.* dari kata *experience*. Register yang termasuk dalam tataran kata terbagi menjadi

dua kelas kata yaitu kata benda seperti *bocah*, *buff*, *bot*, *hero*, *noob*, *skill* dan *squad*. Sementara yang termasuk kata kerja adalah *farming*. Dan dari kata keterangan adalah *lag* dan *solo*. Terdapat juga kata yang disingkat seperti *CCD*.

Penulis dalam tulisan ini menemukan bahwa tataran kata sangat sering muncul jika interaksi ditujukan kepada teman satu tim. Hal ini dikarenakan penggunaan tataran kata selalu berkaitan dengan sesuatu yang ada pada *game* itu sendiri. Misalnya kata benda *hero*, *skill*, dan *squad*. Kebanyakan *game* selalu mempunyai hero atau karakter yang dimainkan oleh *gamer*. Begitu juga dengan *skill* dan *squad* di mana *skill* ialah kemampuan seorang *hero* dan mereka berafiliasi pada sebuah *squad* atau kelompok maupun organisasi. Selain itu, pada tataran kata kerja, *gamer* juga melakukan *farming* untuk mendapatkan level pada *hero* mereka. Lebih lanjut, kata keterangan *lag* dan *solo* juga selalu ditemukan pada jenis *game* apapun. *Lag* merupakan kata yang mengindikasikan keadaan ketika koneksi internet *gamer* tidak stabil. Sedangkan *solo* merupakan kondisi di mana *gamer* bermain sendiri dalam *game* tanpa ada orang yang dikenal.

Dalam register umum *game* MOBA terdapat juga tataran frasa akan tetapi dalam bentuk singkatan antara lain; *AFK*, *GG*, *GGWP* dan *HP*. Terdapat tiga jenis frasa yang disingkat dalam register umum *game* ini: 1) frasa kata sifat (*adjective phrase*) yaitu *CCD*, *GG* dan *GGWP*. 2) frasa kata benda (*noun phrase*) yaitu *HP*. 3) frasa kata keterangan (*adverb phrase*) yaitu *AFK*. Banyaknya frasa yang disingkat pada register *game online* menunjukkan bahwa *gamer* selalu menggunakan cara tercepat dalam berkomunikasi dengan *gamer* lain. Sebagai contoh penggunaan frasa “*Good Game, Well Played*” yang disingkat menjadi *GGWP*. Seorang *gamer* akan mengetahui makna yang terkandung pada singkatan tersebut tanpa harus mengetik ataupun menuturkan frasa dengan lengkap.

Pada kasus *game* MOBA, frekuensi penggunaan singkatan pada register umum merupakan yang paling sering digunakan. Hal ini dikarenakan semua jenis *game* menggunakan singkatan-singkatan tersebut dalam interaksi sesama *gamer*. *Game* jenis lain seperti *FPS (First Person Shooter)*, *RPG (Role Playing Game)*, *Action*, *Adventure* sering menggunakan singkatan-singkatan tersebut untuk menyatakan frasa yang dianggap terlalu panjang untuk diutarakan.

### **Makna Register Umum Game Online**

Berdasarkan temuan penulis, penggunaan register lebih cenderung dan sering mengacu kepada percakapan antar *gamer* yang menjadi musuh dalam permainan *game* MOBA. Dari sini, penulis mengambil beberapa register umum berdasar kelasnya dalam kalimat baik dari tataran kata maupun frasa yang bisa merepresentasikan register lain dalam bentuk yang sama. Kata maupun frasa adalah *bocah/noob/feeder* yang mewakili kata benda, *lag* yang mewakili kata keterangan, serta *CCD/GG* yang mewakili kata sifat. Berikut adalah register yang dikomunikasikan antar *gamer* MOBA beserta analisisnya:

11. “haha kalian (lawan) semua *bocah/feeder/noob*”
12. “kalian (tim sendir) semua *bocah/feeder/noob*”

Ujaran (11) dan (12) dibedakan oleh *field* yang berbeda. Pada ujaran (11) terjadi ketika tim hampir menang dan ujaran tersebut disampaikan kepada lawan. Hal tersebut tergambar pada kata “*kalian*” yang mengindikasikan *gamer* berbicara kepada lawannya, dan kata *bocah/feeder/noob* pada saat tim hampir menang,

mengindikasikan bahwa lawannya merupakan lawan yang lemah seperti bocah atau anak kecil yang baru bisa bermain *game*. Sedangkan ujaran (12) terjadi jika tim sendiri yang akan mengalami kekalahan atau dalam kondisi tertekan. Makna yang terkandung dalam ujaran ini adalah tim bermain sangat buruk dan sangat lemah.

Mode pada ujaran (11) adalah menggunakan fitur tulisan chat kepada tim lawan. Pengucapan kalimat dengan media chat adalah satu-satunya cara berkomunikasi dengan tim lawan untuk mengejek lawan. Sedangkan ujaran (12) biasanya diutarakan baik menggunakan chat maupun dengan voice chat. Penggunaan *voice chat* jalan yang tercepat dalam mengejek tim sendiri dalam *game*.

13. "kalo *noob*, *noob* aja, jgn *lag* yg dijadiin alasan"

14. "maaf main jelek gara-gara *lag*"

Pada ujaran (13) terjadi ketika tim hampir memenangkan *game*. Dari kata '*noob*' yang berarti mempunyai kemampuan di bawah rata-rata dan diucapkan ketika tim hampir menang mengindikasikan bahwa *gamer* berbicara kepada tim lawan dan *lag* menjadi penyebab kekalahan tim lawan tersebut. Sedangkan ujaran (14) terjadi ketika tim lawan hampir meraih kemenangan. Hal ini terlihat dari pemakaian kata '*maaf*' menunjukkan *gamer* berbicara kepada anggota satu timnya. Makna *lag* juga di ujaran juga mengindikasikan bahwa *lag* merupakan hal yang buruk dan dapat menyebabkan kekalahan. Mode pada ujaran (13) adalah menggunakan fitur tulisan *chat* kepada tim lawan. Pengucapan kalimat dengan media *chat* adalah satu-satunya cara berkomunikasi dengan tim lawan dan untuk mengejek lawan. Sedangkan ujaran (14) dapat diutarakan baik menggunakan *chat* maupun dengan *voice chat*. Penggunaan *voice chat* adalah jalan yang tercepat dalam menyampaikan pesan kepada tim sendiri dalam *game*.

15. "haha kalian semua *CCD/GG*"

16. "kalian semua *CCD/GG*"

*Field* pada ujaran (15) adalah ketika tim hampir memenangkan *game*. Sehingga penggunaan singkatan *CCD* atau *GG* mengindikasikan dia mengejek lawannya yang hampir kalah. Sedangkan ujaran (16) adalah ketika tim hampir mengalami kekalahan. Pada saat tim hampir kalah ujaran ini mengindikasikan dia berbicara kepada teman satu timnya sendiri dan mengejek timnya sendiri. Makna sebenarnya dari *GG* adalah sebuah hal baik yaitu memuji pemain dengan frasa "*Good Game*". Akan tetapi jika digunakan untuk mengejek, maknanya kan berubah menjadi sesuatu yang jelek atau berlawanan dengan makna asalnya. Selanjutnya, dalam tataran *mode*, ujaran (15) menggunakan fitur tulisan *chat* kepada tim lawan. Pengucapan kalimat dengan media *chat* adalah satu-satunya cara berkomunikasi dengan tim lawan dan untuk mengejek lawan. Sedangkan ujaran (16) dapat diutarakan baik menggunakan *chat* maupun dengan *voice chat*. Penggunaan *voice chat* adalah jalan yang tercepat dalam menyampaikan pesan kepada tim sendiri dalam *game*.

Dengan melihat beberapa penggunaan register umum di atas, pada *game* MOBA, yang paling dominan adalah interaksi dengan tim lawan. Menilik fakta jika penggunaan komunitas *gamer* memiliki istilah-istilah sendiri dan tidak terpaku pada salah satu nama *game* saja. Pada analisis register diatas, diketahui juga proses komunikasi dalam *game* ini yang paling banyak adalah berdasarkan konteks menang atau kalahnya sebuah tim. *Gamer* menggunakan register pada *game* kebanyakan untuk mengejek tim

yang sedang atau akan mengalami kekalahan dengan menggunakan istilah-istilah seperti *bocah*, *noob*, *feeder*, *lag*, dan *CCD*.

### **Kekuasaan pada Game Online**

Kekuasaan dapat dilihat dari analisis *tenor*. Jika dilihat dari beberapa analisis *tenor* dapat ditarik kesimpulan juga bahwa seorang *gamer* yang bermain bagus memiliki kekuasaan lebih untuk mengomentari sebuah tim. Mereka juga mempunyai kekuasaan dalam menilai bahkan mengolok-olok tim sendiri. Penulis mewawancarai beberapa responden yang dinilai memiliki kemampuan bermain *game* yang bagus. Dari hasil wawancara ini, penulis mendapatkan fakta jika mereka sebenarnya memanfaatkan fitur chat demi sebuah kemenangan.

Mereka juga tidak segan mengolok-olok *gamer* lain dikarenakan fitur chat hanya menampilkan suara atau tulisan dan tidak menampilkan wajah dari *gamer*. Hal inilah yang membuat mereka percaya diri untuk mengolok-olok tim lain bahkan teman setimnya sendiri. Hal ini merupakan efek sosial yang sangat berkaitan dengan interaksi yang mengacu dengan sebuah konteks. Sebagaimana yang Fairclough (1989) utarakan jika hubungan antara interaksi dan efek sosial pada suatu komunitas tutur sangat berkaitan pada konteks, sosial dan budaya. Perhatikan beberapa analisis *tenor* berikut:

1. "Musuh tinggal dua, bunuh *Lordnya*"
2. "Mundur, *Base* diserang"
3. "Goblok, *Base* diserang malah *farming*"

Pada ujaran (1) dan (2) diketahui bahwa hubungan antar *gamer* menunjukkan kesetaraan dalam hal kepemimpinan dengan penggunaan kalimat perintah untuk menyerang dan bertahan. Interaksi ini terjadi pada sesama anggota tim. Namun jika melihat ujaran (3) penggunaan kata "goblok" menunjukkan bahwa seseorang mempunyai kekuasaan dalam sebuah tim. Kata goblok merupakan kata yang cukup tidak mengesankan dan dilontarkan ketika teman satu tim melakukan kesalahan dalam bermain atau melakukan hal yang keliru. Konteks yang terjadi pada ujaran (3) adalah ketika tim hampir kalah yang dapat tergambar melalui kata "base diserang".

4. "*bocah noob* gausah main *game* ini"
5. "*CCD* main kalian"

Konteks yang terjadi pada ujaran (4) dan (5) ialah seseorang yang mempunyai kekuasaan dalam mengolok-olok *gamer* lain. Dari kata "*bocah noob*" pada saat tim hampir menang, mengindikasikan dia mengejek lawannya yang hampir kalah. Sedangkan jika *gamer* mengatakannya kepada teman satu tim mempunyai arti jika dia mengolok-olok timnya sendiri. Begitu juga dengan penggunaan singkatan CCD atau cacat pada ujaran (5) serta kata "kalian" mengindikasikan *gamer* berbicara kepada lawannya maupun teman satu timnya sendiri dan mengejeknya ketika tim lawan ataupun timnya sendiri yang hampir kalah.

Dari beberapa contoh ujaran-ujaran tersebut dapat diketahui bahwa hubungan antar *gamer* menunjukkan kesetaraan namun ketika satu *gamer* bermain bagus, dia punya kekuatan untuk bisa mengejek dan mengolok-olok teman maupun lawan. Neely (2019) berpendapat jika bahwa seorang pemain *game* dapat disalahkan karena pilihannya yang tidak tepat dalam bermain *game* dan dengan demikian, secara tidak langsung, menyebabkan kerusakan pada pemain lain. Dengan demikian, seseorang secara otomatis merasa mempunyai kekuasaan lebih jika mereka dirugikan oleh kemampuan *gamer* lain yang tidak mempunyai kemampuan sebagai dirinya.

Di lain sisi, begitu kentalnya tindak kekuasaan pada *game online* membuat beberapa *gamer* juga merasa akan tertindas oleh *gamer* lain jika permainannya yang tidak bagus mempengaruhi hasil dari teman satu timnya. Perhatikan contoh ujaran berikut ini:

6. "maaf main jelek gara-gara *lag*"
7. "kalo *lag* mending gausa main, anjing"

Pada ujaran (6) tersebut, *gamer* yang tidak mempunyai koneksi internet yang stabil (*lag*) meminta maaf kepada rekan satu timnya karena permainannya yang tidak bagus. Hal ini menunjukkan bahwa selain tindak kekuasaan, terdapat pula bentuk-bentuk kesopanan dalam bermain *game*. Walaupun pada akhirnya, seperti ujaran (7), diolok-olok teman satu timnya sendiri. Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya tindak kekuasaan dalam *game online*. Pertama, banyak pemain meremehkan pemain baru dan kedua, mereka cenderung mengabaikan pengalaman mereka dan merendahkan komentar serta pertanyaan mereka.

Penelitian ini mengungkap hal yang tidak dicermati oleh peneliti lain yaitu moralitas para *gamer*. Pada ujaran (7) terdapat kata "*anjing*" yang merupakan sebuah umpatan atau kata kotor. *Gamer* sangatlah sering mengumpat jika mereka kecewa dengan hasil permainan *game*. Menurut beberapa *gamer* yang penulis wawancarai, mereka sangat percaya diri dalam mengolok-olok sampai mengumpat pada *gamer* lain dikarenakan fitur chat yang hanya menampilkan suara atau tulisan. Di dalam *game* tidak menampilkan wajah dari *gamer* yang membuat mereka percaya diri untuk mengolok-olok tim lain bahkan teman setimnya sendiri. Berbeda dengan dunia nyata, para *gamer* jarang menampilkan wajah asli mereka. Seperti pendapat Dietrich (2013) yang menyatakan pada *video game*, seseorang dapat membuat avatar di dalam *game* sesuka hati mereka dan jarang menampilkan wajah asli mereka.

## Simpulan

Dari hasil temuan dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa; penggunaan register ketiga *game* yaitu *Mobile Legends*, *Arena of Valor*, dan *VainGlory* dapat ditujukan bagi teman satu tim maupun kepada tim lawan. Register khusus pada *game* MOBA berfokus kepada interaksi sesama anggota tim untuk menginformasikan suatu hal untuk menyerang atau bertahan dan strategi untuk memenangkan permainan. Dalam register umum, penggunaan istilah-istilah berfokus kepada interaksi dengan tim lawan dimana mereka semua mempunyai pengertian yang sama terhadap istilah tersebut. Penggunaan register umum lebih berfokus terhadap status tim yang sudah kalah dengan ejekan-ejekan terhadap tim tersebut. Hal ini tergambar jelas jika menilik tujuan dari sebuah *game* yang bertujuan mencari kemenangan. Selain itu, para *gamer* memiliki banyak kepercayaan diri dalam mengejek *gamer* lain dikarenakan fitur chat yang tidak menampilkan wajah mereka. Tidak seperti ketika berinteraksi dalam kehidupan nyata, mereka tidak takut terhadap sanksi sosial jika mengolok-olok orang lain.

Lebih lanjut, penulis menyarankan calon peneliti dalam ranah *game* online untuk meneliti kesopanan dan kesetaraan. Hal ini sangatlah menarik jika menilik fakta bahwa terdapat juga kesetaraan dan kesopanan dalam hal kepemimpinan. Dalam awal sebuah permainan *game*, siapapun dapat memerintah timnya jika itu terkait dengan strategi untuk memenangkan permainan. Dan ketika permainan sedang mendekati kemenangan atau kekalahan, jika ada *gamer* yang mempunyai kemampuan paling

bagus, secara tidak langsung dia memiliki wewenang untuk mengatur permainan *gamer* lain bahkan dapat sesukanya mengejek anggota tim lawan maupun tim sendiri.

## Rujukan

- Bawa, P. (2018). Massively multiplayer online gamers' language: Argument for an m-gamer corpus. *The Qualitative Report*, 23(11), 2714-2753.
- Bytheway, J. (2015). A taxonomy of vocabulary learning strategies used in massively multiplayer online role-playing games. *CALICO Journal*, 32(3), 508-527.
- Dietrich, David R. (2013) "Avatars of Whiteness: Racial expression in video game characters." *Sociological Inquiry*, 83(1), 82-105.
- Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence*, 17(3), 323-342.
- Ensslin, A. (2011). *The language of gaming*. Basingstoke and New York: Macmillan International Higher Education.
- Fairclough, N. (1989). *Language and power*. London: Longman.
- Foucault, M. (1982). The subject and power. In H. L. Dreyfus & P. Rabinow (Eds.), Michel Foucault: beyond structuralism and hermeneutics (pp. 208-226). Chicago: *The University of Chicago Press*.
- Gee, J.P. (2014). *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds, and Video Games*. London: Routledge
- Gregory, M. and Carroll, S. (1978). *Language and situation: Language varieties and their social contexts*. London: Routledge.
- Halliday, M.A.K. (1978). *Language as social semiotic. The social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold.
- Halliday, M.A.K. and Hasan R. (1990). *Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Holmes, J. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics*. London: Routledge.
- Malisi, Syabro & Suharsono, Suharsono & Setiawan, Slamet. (2017). Language and Identity in Online Gamer Community. *Journal of English Language and Literature*. 8. 617. 10.17722/jell.v8i2.245.
- Mesthrie, R. (2009). *Introducing sociolinguistics*. Edinburg: Edinburgh University Press.
- Neely, E.L. (2019) The ethics of choice in single-player video games. In: Berkich D., d'Alfonso M. (eds) On the Cognitive, Ethical, and Scientific Dimensions of Artificial Intelligence. *Philosophical Studies Series, vol 134*. Springer, Cham

Purnomo, SF.L.A., Purnama, SF.L.A., Untari, L. (2019). Prosthetic translation: Retranslations of video game remakes and remasters refute retranslation hypothesis. *Humanus*. Vol 18, No 1 (2019). <https://doi.org/10.24036/humanus.v18i1.103507>

Rusaw, E. (2011). Language and social interaction in the virtual space of World of Warcraft. *Studies in the Linguistic Sciences: Illinois Working Papers 2011*: 66-88.