

ABSTRACT

Aries Lesmana. 1215030032, 2025. Semantic Change of Slang Words Used in Dota 2 Southeast Asian Server. An Undergraduate Thesis. English Department, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung. Supervisors: 1) Dr. Ujang Suyatman, M.Ag. 2) Fours Huznatul Abqoriyyah, M.A.

Slang expressions in the Dota 2 game, especially on the Southeast Asia (SEA) server, often experience shifts in meaning from their original forms. This study aims to identify the types of semantic change found in Dota 2 slang and to analyze the factors that contribute to the occurrence of these changes. A qualitative descriptive method was used, with data collected through documentation techniques via websites that provide information related to the slang words that were the focus of the study. The theoretical framework of semantic change follows Fromkin et al. (2010), which includes three categories: narrowing, broadening, and shift. Meanwhile, the theory to analyze the factors causing semantic change follows Blank (1999), who identifies six major motivations: the need for a new name or concept, abstract concepts with invisible referents, sociocultural change, close conceptual relations, complexity and irregularity of the lexicon, and emotionally marked concepts. The analysis shows that the most dominant factor is the need for a new name or concept, which appears in 24 slang words, since Dota 2 introduces unique roles, mechanics, and strategies that require entirely new lexical items. Close conceptual relations are also significant, accounting for 15 slang words, where metaphor and analogy allow players to extend familiar real-world concepts into gaming contexts. Emotionally marked concepts influence 14 slang words, reflecting the strong affective dimension of competitive play, where frustration, sarcasm, or praise shape the semantics of words. Sociocultural change contributes to 11 slang words, highlighting the impact of community practices and cultural values on the evolution of slang. In addition, the complexity and irregularity of the lexicon affect 7 slang words, simplifying technical or complex mechanics into more efficient expressions. Lastly, abstract concepts with invisible referents are identified in only 4 slang words, because most Dota 2 slang refers to concrete, visible, and mechanical elements of gameplay.

Keywords: semantic change, slang word, Dota 2

ABSTRAK

Aries Lesmana. 1215030032, 2025. *Semantic Change of Slang Words Used in Dota 2 Southeast Asian Server*. Skripsi. Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: 1) Dr. Ujang Suyatman, M.Ag. 2) Fourus Huznatul Abqoriyyah, M.A.

Istilah slang dalam permainan Dota 2, terutama di server Asia Tenggara (SEA), sering mengalami pergeseran makna dari bentuk aslinya. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis perubahan semantik yang terdapat dalam istilah slang yang ada di Dota 2 dan untuk menganalisis faktor-faktor yang berkontribusi terhadap terjadinya perubahan-perubahan tersebut. Metode deskriptif kualitatif digunakan, dengan data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi melalui website-website yang menyediakan informasi terkait istilah slang yang menjadi fokus penelitian. Kerangka teoritis perubahan semantik mengikuti Fromkin et al. (2010), yang mencakup tiga kategori: penyempitan, perluasan, dan pergeseran. Sementara itu, teori untuk menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perubahan semantik mengikuti Blank (1999), yang mengidentifikasi enam motivasi utama: kebutuhan akan nama atau konsep baru, konsep abstrak dengan referen yang tidak terlihat, perubahan sosiobudaya, hubungan konseptual yang erat, kompleksitas dan ketidakteraturan leksikon, serta konsep yang memiliki muatan emosional. Analisis menunjukkan bahwa faktor yang paling dominan adalah kebutuhan akan nama atau konsep baru, yang muncul dalam 24 slang, karena Dota 2 memperkenalkan peran, mekanik, dan strategi unik yang memerlukan item leksikal baru sepenuhnya. Hubungan konseptual yang erat juga signifikan, mencakup 15 slang, di mana metafora dan analogi memungkinkan pemain memperluas konsep dunia nyata yang familiar ke dalam konteks permainan. Konsep yang sarat emosi mempengaruhi 14 slang, mencerminkan dimensi afektif yang kuat dalam permainan kompetitif, di mana frustrasi, sarkasme, atau pujian membentuk semantik kata-kata. Perubahan sosiobudaya berkontribusi pada 11 slang, menyoroti dampak praktik komunitas dan nilai-nilai budaya pada evolusi slang. Selain itu, kompleksitas dan ketidakteraturan leksikon mempengaruhi 7 slang, menyederhanakan mekanika teknis atau kompleks menjadi ekspresi yang lebih efisien. Terakhir, konsep abstrak dengan referensi yang tidak terlihat diidentifikasi dalam hanya 4 slang, karena sebagian besar slang Dota 2 merujuk pada elemen *gameplay* yang terlihat, dan mekanis.

Keywords: perubahan makna, kata slang, Dota 2