

## ABSTRACT

Chimawan, Azkur. 2013. *The English Jargon of Indonesian DotA Gamers' Community*. Graduating paper, English Department, Faculty of Adab and Humanity, State Islamic University Sunan Gunung Djati Bandung. Advisors:1. Dr. H. Yuyun Nurulaen, M.Si.; 2. Udayani Permanlaudin, S.S, M.Pd

**Key Terms:** *Jargon, Criteria, DotA, Community, Function of jargon*

Jargon is a specialized vocabulary often used in every area of life, expertise, and work environment that is not understood by others. Indonesian DotA gamers' community uses jargon in both the game and outside the game either in chatting or everyday conversation in daily communication. The use of English jargon to communicate with people outside the group makes interlocutors not understand the jargon because it has a different meaning from the meaning understood by the public. The problem then in this study is what the English jargons are used by Indonesian DotA gamers' community and what the functions of the DotA English jargons are in both chatting and daily conversation?

The data of this research are conversation of Indonesian DotA gamers' community that containing the jargon. They were collected through technique of observation, interview and recording and analyzed by qualitative method and descriptive method to explain the research.

The results obtained are as follows: Researcher discovers 49 jargon used by Indonesian DotA gamers' community, they are "GG", "SWT ", "Noob ", and "copz ". Jargon comprises a single word, complex words, phrases, and abbreviations. The criteria of Indonesian DotA gamers' community's jargon are a specialized vocabulary, and abbreviations. The functions of the jargon 1. To make the communication easier between gamers of DotA 2. To show the identity of group, 3. To insult and crack joke, 4. To differentiate from other groups, 5. To promote in solidarity.

It is concluded that, the English jargon is often used in the community to communicate either in the game or in everyday conversation that serves to facilitate to make the communication easier between gamers of DotA and make their interlocutors most misunderstood.

## ABSTRAK

Chimawan, Azkur. 2013. *Penggunaan Jargon Bahasa Inggris Pada Komunitas Pemain Game DotA Indonesia*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing:1. Dr. H. Yuyun Nurulaen, M.Si.; 2. Udayani Permanlaudin, S.S, M.Pd

**Kata Kunci:** *Jargon, Kriteria, DotA, Komunitas, Fungsi jargon*

Jargon adalah kosakata khusus yang sering digunakan dalam setiap bidang kehidupan, keahlian, dan lingkungan pekerjaan yang tidak dimengerti oleh orang lain. Komunitas para pemain game DotA Indonesia dalam komunikasi sehari-hari menggunakan jargon baik dalam permainan ataupun diluar permainan pada saat *chatting* dan percakapan sehari-hari. Penggunaan jargon berbahasa inggris untuk berkomunikasi dengan orang di luar kelompoknya menjadikan lawan tutur mereka tidak paham karena jargon-jargon bahasa inggris tersebut memiliki makna yang berbeda dari makna yang dipahami oleh masyarakat umumnya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bahasa inggris apa sajakah yang digunakan oleh komunitas para pemain game DotA Indonesia dan fungsi-fungsi apa sajakah dari jargon bahasa Inggris DotA tersebut.

Data penelitian ini berupa wacana dialog komunitas para pemain game DotA Indonesia yang di dalamnya diduga mengandung jargon yang berbahasa Inggris. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan perekaman. Data dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif dan metode deskriptif untuk memaparkan penelitian.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: peneliti menemukan 49 jargon yang berbahasa inggris yang digunakan komunitas para pemain game DotA Indonesia, di antaranya adalah “GG”, “SWT”, “Noob”, dan “copz”. Jargon-jargon tersebut terdiri kata tunggal, kata kompleks, frasa, dan singkatan. Adapun kriteria jargon komunitas para pemain game DotA Indonesia adalah *vocabulary specialized*, dan *abbreviation*. Sementara itu fungsi dari jargon-jargon tersebut:1. Untuk mempermudah komunikasi antara pemain DotA, 2. Untuk menunjukkan identitas kelompok, 3. Untuk bercanda dan menyindir, 4. Untuk membedakan dari grup lainnya, 5. Untuk mempererat solidaritas antar pemain DotA.

Peneliti kemudian menyimpulkan bahwa, jargon-jargon berbahasa Inggris komunitas tersebut sering digunakan dalam berkomunikasi baik dalam permainan ataupun dalam percakapan sehari-hari yang berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara mereka dan membuat sebagian lawan bicara mereka salah paham.