



Analisis Makna Denotatif dan Konotatif pada Istilah di *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Mohamad Yusri Romadhon¹, Ubaedillah², Robert Rizki Yono³

^{1,2,3}Universitas Muhadi Setiabudi

Abstract

Received: 12 Agustus 2022

Revised: 14 Agustus 2022

Accepted: 18 Agustus 2022

This study aims to describe the denotative and connotative meaning of the online game Mobile Legend: Bang. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The source of data in this study is the grand finale of MPL ID Season 9. The data in this study are words in the use of terms in the online game Mobile Legend: Bang Bang which contain denotative and connotative meanings. Data collection techniques used are recording, listening, and note-taking techniques. The data analysis technique in this study used descriptive analysis. Data analysis used is data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results show that the meanings of many terms have connotative meanings, meaning that there are other meanings from the actual meanings and these meanings depend on the context. The context used in this term is when playing the online game Mobile Legend.

Keyword: Denotative, Connotative, Game, Mobile Legend.

(*) Corresponding Author: myusriromadhon@gmail.com

How to Cite: Romadhon, M., Ubaedillah, U., & Yono, R. (2022). Analysis of Denotative and Connotative Meanings in Terms in Mobile Legends Online Game: Bang Bang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 373-384. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7049664>

PENDAHULUAN

Bahasa adalah media komunikasi utama yang pada umumnya digunakan oleh manusia untuk berinteraksi. Laccoutere dalam Hartati & Thamimi (2017 : 181) berpendapat bahwa bahasa digunakan sebagai media manusia untuk mengemukakan pikiran, perasaan, pengalaman, kehendak, dengan melalui perantara sistem yang terdiri atas tanda-tanda berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat bicara manusia. Hal tersebut sejalan dengan teori bahasa menurut Ferdinand De Saussure dalam Ma'rufah (2018: 10) bahasa adalah sistem tanda, dan setiap tanda terdiri dari dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah aspek fisik dari tanda, yang dapat berbentuk tanda, kata, gambar, simbol, dan suara.

Roland Barthes mengembangkan teori dari Ferdinand De Saussure, Inti teori Barthes meliputi dua tingkatan signifikasi. Tingkatan pertama adalah denotasi yakni hubungan antara penanda dan petanda dalam sebuah tanda, serta tanda dengan acuannya dalam konteks eksternal. Tingkatan kedua adalah bentuk, konotasi, mitos, dan simbol. (Barthes, 2017: 8-9). Makna denotasi dapat disebut sebagai makna yang mengacu pada obyek yang dirasakan langsung oleh panca indra yang bersifat sebenarnya dan murni dari obyek itu sendiri tanpa tambahan apapun. Makna konotasi adalah makna kata atau sekelompok kata yang muncul atau dihadirkan pada pikiran atau perasaan penulis dan pembaca atau pendengarnya (Azizah & Umami, 2020).



Bahasa akan terus berkembang pesat karena teknologi komunikasi yang semakin canggih dan mudah digunakan dimanapun dan kapanpun. Teknologi komunikasi berkembang dengan adanya internet yang menghubungkan media sosial.

Selain media sosial, *game online* marak dimainkan dari anak-anak sampai orang dewasa. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan di tempat terpisah (Putra dkk, 2019: 99). Salah satu Game Online yang sering dimainkan yaitu Mobile Legends. Mobile Legends bang- bang merupakan sebuah game developer dari Moonton (Irwandi dkk, 2021). *Mobile Legends : Bang Bang* atau biasa disebut *Mobile Legend* atau biasa disingkat ML. *Game online* Mobile Legends terdiri dari 2 tim dan setiap tim memiliki 5 pemain. Tim yang menghancurkan base musuh terlebih dahulu adalah pemenangnya. Mobile Legend adalah salah satu game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) terpopuler di komunitas (Athallah, dkk., 2022).

Game online Mobile Legends ini dimainkan mengandalkan kecepatan berpikir dan kecepatan tangan untuk mengendalikan karakter dan melawan musuh. Oleh karena itu dalam berkomunikasi sesama tim juga membutuhkan kecepatan, para pemain Mobile Legends menggunakan istilah-istilah yang digunakan saat bermain game, seperti *role, lane, item, build, meta, mekanik, gendong*, dan lain sebagainya. Pemain profesional biasa mengunggah cara bermainnya di Youtube dan para pemain profesional ini mengenalkan istilah-istilah di *game* Mobile Legends ini untuk mempermudah berkomunikasi dan bisa ditiru oleh pemain lain. Penggunaan istilah ini bukan hanya digunakan saat bermain *game* saja tetapi bisa juga digunakan pada kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah Kata “*noob*” sendiri merupakan bahasa slang dari “*newbie*” yang jika dalam bahasa Indonesia artinya yaitu pemain baru dan tidak berpengalaman. Istilah “*newbie*” ini ditujukan untuk menyindir seseorang yang bermainnya masih kaku, bermain dengan tidak benar, dan cupu (Yamin dkk, 2021). Akan tetapi tidak semua orang khususnya yang tidak bermain *game* Mobile Legends tidak akan memahami maksud dari penggunaan istilah-istilah tersebut.

Alasan dipilihnya judul penelitian makna denotatif dan konotatif, kerena penelitian analisis makna denotatif dan konotatif banyak diteliti dari segi lirik lagu, misalnya penelitian Antika, dkk (2020) dengan judul Analisis Makna Denotasi, Konotasi, Mitos Pada Lagu “*Lathi*” Karya Weird Genius. Banyak penelitian hanya pada lirik lagu saja sedangkan lirik lagu kurang bisa dijadikan tolak ukur perkembangan bahasa secara riil pada saat ini, padahal analisis makna denotatif dan konotatif dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan bahasa. *Game online* Mobile Legends dipakai sebagai objek penelitian karena meneliti langsung istilah-istilah yang digunakan untuk berkomunikasi dan *game* ini sedang banyak dimainkan oleh para *gamers*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dan diambil dari istilah di *game online* Mobile Legends Bang Bang pada turnamen Mobile Premier League (MPL) atau turnamen liga resmi tertinggi Mobile Legends di Indonesia. Istilah bahasa game online pada *game* Mobile Legend Bang Bang dan bersifat induktif artinya menjelaskan dari hal khusus menjadi hal umum, dan peneliti adalah *key*

instrument, serta berdasarkan logika ilmiah. Kosakata atau istilah dideskripsikan, dianalisis, dan ditafsirkan sehingga menghasilkan data deskriptif tertulis.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik, yang pertama teknik rekam yaitu peneliti merekam pertandingan final MPL Season 9 di Youtube, perekaman ini hanya pada saat pertandingan serta menampilkan *live chat* pada saat pertandingan berlangsung. Kedua, teknik simak yaitu lebih memfokuskan penggunaan istilah yang digunakan. Dan yang ketiga, teknik catat yaitu mencatat beberapa tanda yang termasuk kedalam istilah yang bisa dianalisis bentuk denotasi dan konotasinya.

Dalam penelitian lapangan, peneliti menguji keabsahan datanya dengan menggunakan triangulasi teknik. Menurut (Sugiyono, 2017:372) triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Peneliti menggunakan teknik Triangulasi teori sebagai teknik pengecekan kevaliditasan data.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data versi Miles dan Huberman dalam Yosephlobo (2021), bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah makna denotasi dan konotasi dari teori Roland Barthes pada istilah yang digunakan di *game online* Mobile Legend: Bang Bang pada final turnamen Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indoneia (MPL) yang disiarkan di *channel* Youtube Mobile Legend: Bang Bang yang berjudul [LIVE] GRAND FINAL MPL ID S9 | Playoffs Hari ke-4.

Makna Denotasi dan Konotasi pada Istilah di *Game Online* Mobile Legend: Bang Bang

Berikut data istilah yang digunakan di *game online* Mobile Legend: Bang Bang pada final turnamen Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indoneia (MPL) yang disiarkan di *channel* Youtube Mobile Legend: Bang Bang yang berjudul [LIVE] GRAND FINAL MPL ID S9 | Playoffs Hari ke-4.

a. Analisis Makna Denotasi dan Konotasi pada Istilah yang Digunakan *Caster* atau *Komentator*

Pada istilah yang digunakan oleh *Caster* atau komentator saat pertandingan grandfinal Mobile Legend: Bang Bang Premier League Indonesia (MPL ID) ini terdapat 19 data yang didalamnya terdapat 22 tanda dan dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 1. Data istilah pada ungkapan Komentator di Final MPL S9

No.	Menit	Data	Konteks	Kode Data
1	35.45	“Memenangkan kontes objektif dari Onic. Inilah dia, cara kemenangan dari RRQ Hoshi dan memang tidak <i>overcommit</i> atau bermain tarik ulur itu bisa menjadi kunci karena kemarin kita sudah melihat hal tersebut”	<i>Caster</i> (komentator) menjelaskan strategi dari tim RRQ Hoshi yang berhasil memenangkan pertandingan pada hari sebelumnya.	A1

2	43.24	“Jadi akan ada Hero yang mungkin akan dibutuhkan R7 (nama pemain)”	Para pemain memilih <i>hero</i> yang akan dipilih untuk dimainkan	A2
3	44.12	“Natalia (karakter) Kiboy (pemain) selalu menjadi Respect , bahkan sampai di <i>game</i> sebelumnya dan sampai saat ini”.	Kiboy merupakan pemain yang ahli menggunakan karakter Natalia, dan karakter tersebut di <i>ban</i> tim lawan.	A3
4	54.12	Disisi <i>bottom line</i> lagi, masih <i>one by one situation</i> Adu mekanik antara Skylark (pemain) dengan CW (pemain)	Situasi dimana satu lawan satu di area bawah dengan adu kemampuan menggunakan karakter	A4
5	54.18	“Ohhh! Sakit ” “ <i>Sniper</i> dari Betrix”	Karakter menembak musuh dan mengurangi <i>healt point</i> (darah) yang sangat banyak	A5
6	2.36.40	“Kanan ini membutuhkan satu sosok garis depan, Kiboy (pemain)” “Roamer, Rafaela kah?” “Boleh, boleh banget” “Apalagi dengan hero tank yang bisa nabrak mungkin ada penghenti atau <i>stopper</i> yang membuat satu <i>pick</i> ini bakal jadi <i>wort it</i> ”	Pemain sedang memilih hero yang akan digunakan, <i>caster</i> sedang menebak karakter apa yang akan digunakan Kiboy yang berperan sebagai <i>roamer</i>	A6
7	2.38.06	“Lihat, VYN-nya terlihat sekarat, dan bahkan di <i>cancel recall</i> -nya”	Terdapat karakter yang <i>health point</i> -nya (darah) terisisa sedikit, pemain bermaksud untuk pergi ke markasnya untuk mengisi darahnya tetapi dibatalkan oleh musuh	A7
8	2.38.55	“Tapi disini hanya poking saja”	Situasi saat karakter menyerang musuh dan hanya sedikit saja darah yang berkurang, bertujuan untuk mencicil pengurangan darah musuh	A8
9	2.53.30	“Masalahnya bakal lama banget efek <i>stun</i> yang ada di dalam tubuh dari Clayyy (pemain)”	Clayy terkena salah satu <i>skill</i> musuh dari karakter Selena	A9
10	2.53.36	“Itu kalau <i>darkness mode</i> pasti di gas pasti, karena itu Clayy (pemain) yang kena”	Clayy terkena salah satu <i>skill</i> musuh dari karakter Selena	A10
11	2.56.42	“Albertt <i>one last hit</i> ” “Ohhh! Outplay! ” “Kiboy (pemain)! <i>What a play man?</i> Dia memainkan dari pasifnya, <i>Soul Eater</i> Garotte-nya, semua jiwanya dimakan after <i>damagenya</i> yang menyelamatkan diri Kiboy dan bahkan Albertt (pemain) yang terlalu bernapsu sebenarnya”	Alberttt (pemain) yang mengejar Kiboy (pemain) yang darahnya tinggal sedikit, dan hanya satu kali serangan. Tetapi Kiboy yang berlingung di tower yang ikut menyerang Alberttt	A11
12	2.56.55	“Ingat nafsu membunuhmu Alberttt (pemain)”	Alberttt (pemain) yang mengejar Kiboy (pemain) yang darahnya tinggal sedikit,	A12

			dan hanya satu kali serangan. Tetapi Kiboy yang berlindung di tower yang ikut menyerang Alberttt	
13	3.02.13	“Ada yang terculik untuk kali ini, VYN-nya gagal untuk bisa membuat sebuah hal yang begitu baik”. “Namun sekarang ada <i>Shadow Transition</i> , langsung lompat kedepan, belum satupun inisiasi yang mereka lakukan berhasil”.	Terjadi adu kemampuan, dimana pemain saling menyerang.	A13
14	3.06.30	“Dari tim Onic tiba-tiba membalikkan keadaan mereka dengan <i>point kill</i> yang sama-sama 10, tapi dengan Lord yang kali ini mereka miliki berhasil mendapatkan objektifnya hingga 5 tower”	Tim Onic berhasil membalikkan keadaan dengan menghancurkan 6 tower musuh karena dibantu Lord.	A14,A15
15	3.07.56	“Oke malah dipaksa VYN-nya (pemain) dan dapatkan”. “VYN diangkat jiwanya ternyata inisiasi dari VYN <i>Excecute</i> -nya (<i>spell</i>) tidak terpencet”.	VYN memaksakan untuk menyerang musuh yang berjumlah banyak	A16
16	3.43.05	“dan ini bener, Franco (karakter disini)” “Oke. akankah mancing mania mantap? “Ini dia nih”	Pemain sedang memilih hero yang akan digunakan, <i>caster</i> sedang menebak karakter apa yang akan digunakan VYN yang berperan sebagai roamer. Franco adalah karakter andalan dari VYN	A17
17	5.04.38	“Oke. Sudah ada Wan Wan (karakter) diamankan lagi” “Tapi ingat, <i>Bloody Hunt</i> tidak bisa dihilangkan karena ada efek Suppress ”	Pemain sedang memilih hero yang akan digunakan, terlihat CW (pemain) dari Onic memilih karakter Wan Wan yang mempunyai kemampuan menghilangkan efek <i>stunt</i> (tidak bisa bergerak) tetapi dari tim RRQ Hoshi sudah memilih karakter Franco yang mempunyai kemampuan efek <i>Suppress</i> .	A18
18	5.06.34	“Lihat, saksikan, dan dengarkan, dan menjadi saksi di <i>game</i> penentuan yang sangat mahal untuk tim RRQ Hoshi dan juga Onic E-Sport, karena kalau Onic E-Sport berhasil mendapatkan <i>game</i> kali ini masih ada <i>game</i> selanjutnya dan kalo RRQ Hoshi yang mendapatkan <i>game</i> ini, ini tandanya sang juara bertahan harus bertekuk lutut dengan raja galaxy di season ke-9 RRQ Hoshi”	Babak ke-4 akan dimulai, yang merupakan babak penentuan untuk RRQ Hoshi.	A19, A20,A21

19	5.11.06	“CW (pemain) sedang dalam ancaman”. “Oke <i>dawning light</i> -nya berhasil memberikan <i>damage</i> yang cukup dari tubuh Wan Wan. Wan Wan pun sepertinya sejauh ini masih selamat dengan <i>item-item</i> yang sudah ada”.	Terlihat Wan Wan diserang musuh karena darahnya yang menyisakan sedikit	A22
----	---------	---	---	-----

Data diatas kemudian dianalisis dengan menggunakan teori Roland Barthes sebagai berikut

1) **Data A1**

Makna konotasi yang didapatkan dari tanda (A1) **tarik ulur** berdasarkan dari konteks data A1 adalah strategi yang digunakan dari tim RRQ Hoshi untuk memenangkan pertandingan sebelumnya, yaitu dengan cara memancing lawan agar keluar zona amannya dan menunggu momen yang tepat dalam melancarkan serangan untuk mencapai kemenangan.

2) **Data A2**

Makna konotasi yang didapatkan dari tanda (A2) Hero berdasarkan dari konteks data A2 adalah karakter yang akan digunakan pemain pada saat pertandingan berlangsung.

3) **Data A3**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A3) **respect** berdasarkan dari konteks data A3 adalah pemain melakukan pelanggaran karakter tersebut karena terlalu kuat digunakan oleh salah satu pemain lawan.

4) **Data A4**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A4) **adu mekanik** berdasarkan dari konteks data A4 adalah pertarungan satu lawan satu dengan memanfaatkan kemampuan dan cara kerja karakter.

5) **Data A5**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A5) **sakit** berdasarkan dari konteks data A5 adalah serangan *sniper* dari karakter Beatrix yang mengakibatkan pengurangan darah yang sangat banyak.

6) **Data A6**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A6) **tank** berdasarkan dari konteks data A6 adalah karakter dengan basis kekuatan di pertahanan dan darah yang tebal serta berfungsi untuk menahan *damage* atau serangan terbanyak saat peperangan.

7) **Data A7**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A7) **recall** berdasarkan dari konteks data A7 adalah pemanggilan kembali karakter ke dalam *base* atau markas untuk memulihkan darah, tetapi di *cancel* atau dibatalkan oleh lawan.

8) **Data A8**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A8) **poking** berdasarkan dari konteks data A8 adalah situasi saat karakter menyerang musuh dan hanya sedikit saja darah yang berkurang, bertujuan untuk mencuil pengurangan darah musuh.

9) **Data A9**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A9) **stun** berdasarkan dari konteks data A9 adalah karakter terkena *skill* atau kemampuan dari karakter Selena yang mempunyai kemampuan untuk membuat musuh tidak bisa bergerak beberapa detik.

10) Data A10

Makna konotasi yang didapatkan tanda (10) **gas** berdasarkan dari konteks data A10 adalah Clayy (pemain) terkena efek *stun* atau terdiam tidak bisa melakukan apapun dalam beberapa detik dari karakter Selena yang mana jika berada pada *darkness mode* akan digas atau melakukan serangan kepada Clayy.

11) Data A11

Makna konotasi yang didapatkan tanda (11) **outplay** berdasarkan dari konteks data A11 adalah Kiboy (pemain) yang bermain dengan luar biasa yang mampu mengembalikan keadaan, dimana karakter Selena yang dikendalikan Kiboy yang mempunyai darah yang sedikit berhasil membunuh Baxia yang dikendalikan Albertt dengan darah yang masih banyak.

12) Data A12

Makna konotasi yang didapatkan tanda (12) **nafsu membunuhmu** berdasarkan dari konteks data A12 adalah sebuah pesan kepada Alberttt, ia bernafsu membunuh Selena yang darahnya tinggal sedikit tetapi berlindung di tower yang mampu menyerang Albertt, tanpa menghiraukan hal itu Albertt akhirnya terbunuh dengan keahlian dari Selena yang dikendalikan Kiboy dan dibantu towernya.

13) Data A13

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A13) **inisiasi** berdasarkan dari konteks data A13 adalah belum adanya tim yang berhasil membuka peperangan dengan baik tim hanya memancing saja.

14) Data A14, A15

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A14) **lord** berdasarkan dari konteks data A14, A15 adalah tim ONIC memiliki *lord* atau monster terbesar di permainan Mobile Legend yang berhasil mereka kalahkan, dengan mengalahkan *lord* maka dia akan membantu tim yang mengalahkannya.

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A15) **objektif** berdasarkan dari konteks data A14, A15 adalah tim ONIC berhasil memenangkan momen dengan menghancurkan 5 tower, dimana tujuan permainan Mobile Legend adalah menghancurkan tower utama musuh, untuk memudahkan menghancurkan tower utama harus menghancurkan 3 tower di setiap jalur yang berjumlah 3.

15) Data A16

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A16) **diangkat jiwanya** berdasarkan dari konteks data A16 adalah VYN (pemain) yang menggunakan karakter Natalia terbunuh karena menyerang musuh yang jumlah banyak.

16) Data A17

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A17) **mancing mania mantap** berdasarkan dari konteks data A17 adalah karakter Franco dengan kemampuan yang dapat menarik musuh menggunakan kailnya dan VYN (pemain) yang ahli menggunakan kemampuan dari karakter Franco ini.

17) Data A18

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A18) **efek Suppress** berdasarkan dari konteks data A18 adalah kemampuan yang bisa mencegah target bergerak, menyerang atau menggunakan skill. Efek tidak dapat dibatalkan bahkan kemampuan dari karakter yang dapat menghilangkan efek *stun*.

18) Data A19, A20, A21

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A19) **sangat mahal** berdasarkan dari konteks data A19, A20, A21 adalah pertandingan penentuan dan krusial bagi tim RRQ Hoshi yang akan menjuarai MPL S9 jika memenangkan pertandingan tersebut.

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A20) **bertekuk lutut** berdasarkan dari konteks data A19, A20, A21 adalah juara bertahan, yakni ONIC Esport mengaku kalah atas RRQ Hoshi dan gagal menjuarai MPL S9.

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A21) **Raja Galaksi** berdasarkan dari konteks data A19, A20, A21 adalah RRQ Hoshi menjadi tim yang paling sering bawa pulang trofi dari arena MPL. Sampai season 9 berakhir, RRQ Hoshi sudah mencetak empat gelar juara dalam sepanjang sejarah MPL ID.

19) Data A22

Makna konotasi yang didapatkan tanda (A22) **damage** berdasarkan dari konteks data A22 adalah pengurangan *healthpoin* (darah) pada karakter Wan Wan yang disebabkan oleh kemampuan dari karakter Xavier.

b. Analisis Makna Denotasi dan Konotasi pada Istilah yang Digunakan Warganet pada Kolom Pesan Langsung

Pada siaran langsung terdapat kolom pesan langsung yang disediakan Youtube. Penonton atau warganet bebas menulis apa saja dikolom tersebut. Peneliti menemukan 13 data yang didalamnya terdapat 13 tanda yang mempunyai konotasi yang dirangkum pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Istilah pada Pesan Langsung di Final MPL S9

No.	Menit	Penulis	Konteks	Data	Kode Data
1	43.25	Mhmd Rasya	Warganet memuji para pemain	Kelas	B1
2	47.04	Wahyu Aish	Warganet menduga permainan dari RRQ	Dah pasti ngetroll diawal ini mah RRQ	B2
3	1.05.31	YOUR DADDY	Para pemain sedang mulai peperangan, kemudian 4 karakter dari tim ONIC tumbang dan menyisakan 1 karakter	Rata	B3
4	1.05.47	Sugih Priyatna	<i>Turtle</i> berhasil didapatkan oleh tim ONIC, warganet mengejek tim RRQ Hoshi yang gagal mendapatkan <i>Turtle</i>	Indomaret	B4
5	1.05.52	Muhmd Iqbal	Albertt (pemain) berhasil membunuh banyak lawan saat pertandingan	Mukil Abob	B5
6	1.09.16	Ismail Mail	VYN (pemain) maju terlalu jauh sehingga temannya tidak bisa membantu	VYN offside terus	B6

7	1.10.15	Renaldi Bae	Warganet mengejek komentator	Komentator yh buta map	B7
8	2.37.48	Rachel Nyoii Nyoii	Warganet di kolom pesan langsung saling mengejek satu sama lain	Ikan cupang ikan hiu Hp kentang jangan ngaku suhu	B8
9	2.36.0	JAY UDAH VAKSIN	Warganet di kolom pesan langsung saling mengejek satu sama lain.	Di Goa saja ormas kucing	B9,10
10	2.48.43	rahmat paujan	Pertandingan sedang mengalami jeda masalah teknis, warganet mengejek tim yang terlihat akan mengalami kekalahan.	Kena mental	B11
11	2.51.54	Gal Pangestu	Warganet mengejek ONIC karena berkali-kali melakukan <i>pause</i> atau melakukan jeda pada saat pertandingan	Pasif ONIC	B12

Data diatas kemudian dianalisis dengan menggunakan teori Roland Barthes sebagai berikut

1) **Data B1**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B1) **kelas** berdasarkan dari konteks data B1 adalah pertandingan tersebut berkualitas, bermutu, dan mengesankan. Warganet memuji pertandingan tersebut karena pemain menunjukkan kemampuan yang berkualitas.

2) **Data B2**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B2) **ngetroll**. Berdasarkan dari konteks data B2 adalah warganet mengira permainan dari tim RRQ Hoshi tidak bermain dengan serius yang artinya tim RRQ Hoshi meremehkan lawannya.

3) **Data B3**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B3) **rata**. Berdasarkan dari konteks data B3 adalah RRQ Hoshi berhasil menumbangkan 4 karakter dan menyisakan 1 karakter, karena banyak yang tumbang maka hal ini tim RRQ berhasil meratakan lawan.

4) **Data B4**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B4) **Indomaret**. Berdasarkan dari konteks data B4 adalah pemain dari tim RRQ Hoshi kalah cepat menggunakan *Spell Retribution* dengan tim ONIC.

5) **Data B5**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B5) **mukil**. Berdasarkan dari konteks data B4 adalah Abob sebutan lain dari Albertt (pemain) yang bermain sangat baik yang dapat poin membunuh paling banyak di timnya.

6) **Data B6**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B6) **offside**. Berdasarkan dari konteks data B6 adalah VYN pemain dari ONIC terlalu jauh ke depan ke areah lawan sehingga lawan dengan mudah membunuhnya karena dibantu dengan teman satu timnya.

7) **Data B7**

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B7) **buta map**. Berdasarkan dari konteks data B7 adalah komentator dinilai tidak memperhatikan peta berdasarkan pada saat permainan berlangsung Istilah ini kadang digunakan sebagai bentuk penghinaan karena kemampuan pemain yang kurang responsif.

8) Data B8

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B8) **kentang**. Berdasarkan dari konteks data B8 adalah kata yang menyindir bahwa HPnya yang ketinggalan zaman jangan sombong.

9) Data B9, B10

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B9) **gua**. Berdasarkan dari konteks data B9,B10 adalah warganet dengan nama akun JAY UDAH VAKSIN menyuruh pendukung yang disebut ormas kucing untuk tidak menampakkan diri.

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B10) **ormas kucing**. Berdasarkan dari konteks data B9,B10 adalah sebutan bagi pendukung tim RRQ Hoshi, meskipun logo dari RRQ Hoshi berupa harimau sebutan kucing adalah sebuah istilah yang merendahkan

Kesimpulan makna konotasi dari data B9,B10 adalah warganet yang berkomentar tersebut menyuruh pendukung dari RRQ Hoshi untuk bersembunyi saja, jangan menampakkan diri.

10) Data B11

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B11) **kena mental**. Berdasarkan dari konteks data B11 adalah akun yang bernama rahmat pujan menyindir tim ONIC Esport yang disebut **kena mental** ini biasanya mental bermainnya akan terganggu sehingga dipastikan berperforma buruk saat menjalani pertandingan. Penampilan yang buruk bukan dikarenakan skill melainkan disebabkan tekanan mental dan emosional yang membuat pemain tidak berkonsentrasi dan tidak percaya diri.

11) Data B12

Makna konotasi yang didapatkan tanda (B12) pasif. Berdasarkan dari konteks data B12 adalah warganet dengan nama akun Gal Pangestu menyindir kemampuan yang aktif otomatis dari tim ONIC yaitu melakukan pause atau jeda di tengah pertandingan dengan alasan kesalahan teknik, tetapi jeda yang dilakukan ini terus menerus dilakukan oleh tim ONIC Esport dari babak ke babak.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan makna denotasi dan konotasi teori Roland Barthes pada istilah di *game online* Mobile Legend: Bang Bang yang digunakan pada grandfinal Mobile Legend: Bang Bang Premier League Indonesia (MPL ID) season 9 antara RRQ Hoshi melawan ONIC Esport. Adapun pembahasannya sebagai berikut.

1. Makna Denotasi dan Konotasi pada Istilah di *Game Online* Mobile Legend: Bang Bang

Analisis makna denotatif dan konotatif pada istilah di *game online* Mobile Legends: Bang bang ditemukan sebanyak 19 data yang didalamnya terdapat 22 tanda dari tuturan caster atau komentator dan 11 data yang

didalamnya terdapat 12 tanda dari kolom pesan langsung, sehingga total data yang ditemukan sebanyak 30 data dan 34 tanda didalamnya dari pertandingan grandfinal Mobile Legend: Bang Bang Premier League Indonesia (MPL ID) season 9 pada tanggal pada tanggal 24 April 2022. Dari 34 tanda tersebut mempunyai makna konotatif yang artinya mempunyai makna lain dari makna yang sebenarnya, istilah yang digunakan mempunyai makna lain sesuai dengan konteksnya. 34 tanda yang mempunyai makna konotatif diantaranya: tarik ulur, *Hero*, *Respect*, Adu mekanik, Sakit, tank, recall, poking, stun, gas, nafsu membunuhmu, inisiasi, *Lord*, objektifnya, diangkat jiwanya, mancing mania mantap, *Suppress*, sangat mahal, bertekuk lutut, raja galaxy, *damage*, kelas, ngetroll, rata, Indomaret, Mukil, offside, buta map, kentang, ormas kucing, kena mental, dan pasif. Dari tanda yang mempunyai makna konotasi tersebut disimpulkan mempunyai makna yang berbeda dari makna yang sebenarnya akan tetapi dari makna tersebut banyak orang awam yang tidak tahu makna konotasinya, makna konotasi tersebut hanya diketahui oleh orang yang bermain maupun yang mengikuti Mobile Legends: Bang bang.

Denotasi ialah makna yang dapat kita jumpai di dalam kamus. Seperti, kata “sabitah” berarti “sejenis bintang.” Sedangkan konotasi yakni makna denotatif yang ditambah dengan segala ingatan, gambaran, dan perasaan yang ditimbulkan oleh kata “sabitah” itu sendiri. Jadi, denotasi merupakan makna kata yang bersifat objektif, sedangkan konotatif bersifat subjektif Sobur dalam Taryono (2020: 11). Menurut Roland Barthes (2017: 128) sistem yang terkonotasi adalah sistem yang taraf eskpresinya dikontribusikan oleh sistem penandaan. Berdasarkan teori tersebut istilah pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang mempunyai makna konotasi dimana istilah tersebut dikontribusikan oleh sistem penandaan sehingga terjadilah makna lainnya yang sesuai dengan konteksnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis makna denotatif dan konotatif pada istilah di *game online* Mobile Legend: Bang Bang dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Pada istilah di *game online* Mobile Legend: Bang Bang banyak yang mempunyai makna konotasi atau makna lain yang tidak sesuai dengan makna sebenarnya atau makn apada umumnya dengan menggunakan teori Roland Barthes. Istilah-istilah ini mempunyai makna konotasi yang hanya diketahui oleh para pemain dan pecinta *game online* Mobile Legend: Bang Bang. Pada penelitian ini mengambil sampel pada grandfinal Mobile Legend: Bang Bang Premier League Indonesia (MPL ID) Season 9, akan ada banyak istilah-istilah lain pada pertandingan lainnya.

REFERENSI

- Antika, T. R., Ningsih, N., & Sastika, I. (2020). Analisis Makna Denotasi , Konotasi , Mitos Pada Lagu “ Lathi ” Karya Weird Genius. *Asas : Jurnal Sastra*, 9(2), 61–71.
- Athallah1, R. D., Irawan, A. A., Devila, L. E., & Cholil, S. R. (2022). *IMPLEMENTASI ALGORITMA K-MEANS UNTUK MENGANALISA PEMAIN VIDEO GAME MOBILE LEGEND UNTUK MENGETAHUI TIPE HERO DAN ROLE YANG SERING DIGUNAKAN*. 6(3), 261–268.
- Azizah, M., & Umami, U. (2020). *Makna Denotasi dan Konotasi Dalam Album Tempat Aku Pulang Karya Fiersa Besari Berdasarkan Persepektif Roland Barthes*.
- Hartati, M., & Thamimi, M. (2017). Analisis Relasi Makna Adjektiva Dalam Bahasa Melayu Dialek Pontianak. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 179–193. <http://www.journal.ikipgripta.ac.id/index.php/bahasa/article/view/621>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Ma'rufah, N. Al. (2018). *Retorika Ustadz Hanan Attaki Dalam Berceramah di Masjid Agung Bandung (Analisis Semiotik Model Ferdinand De Saussure)*.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Roland Barthes. (2017). Roland Barthes Elemen-Elemen Semiologi. In E. A. Iyubenu (Ed.), *BASA BASI*. www.journal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA
- Romadhon, M. Y., Ubaedillah, & Yono, R. R. (n.d.). *No Title*.
- TARYONO, M. R. (2020). *Makna Denotatif Dan Konotatif Ajaran Tasawuf Pada Lirik Lagu Dewa 19 Dalam Album Laskar Cinta Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. 2507(February), 1–9.
- Yamin, D. S., Ilhamsyah, I., & Izzatullah, I. H. (2021). Penggunaan Jargon Game Online Mobile Legend Pada Anak Remaja Karang Taruna Pluto Dalam 2 Pisangan Tangerang Selatan (Tinjauan Sociolinguistik). *Prosiding Seminar Nasional Sasindo*, 2(1). <https://doi.org/10.32493/sns.v2i1.16712>
- Yosephlobo, R. (2021). *Pemakaian Tindak Tutur Direktif Dalam Dialog Film Animasi Adit Sopo Jarwo (Kajian Pragmatik)*.