

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Komentator dalam sebuah pertandingan sangat dibutuhkan untuk memberikan informasi tentang berjalannya pertandingan. Selain itu, komentator juga berperan sebagai pihak penghibur para penonton. Keberadaan komentator tidak hanya ada pada pertandingan olahraga fisik, namun ada juga dalam olahraga elektronik (*e-sports*). Komentator olahraga elektronik berbeda dengan komentator yang ada dalam olahraga fisik. Perbedaannya ialah komentator olahraga elektronik lebih kaya akan istilah yang digunakan dibandingkan dengan pertandingan olahraga fisik. Salah satu olahraga elektronik yang memiliki komentator adalah *Mobile Legends* yang biasa disebut dengan *caster*.

Seorang *caster* harus menguasai dan memahami istilah-istilah yang ada di dalam olahraga elektronik yang akan dikomentari. Pada permainan *Mobile Legends* sendiri mengandung banyak istilah-istilah yang muncul saat sedang berjalannya sebuah pertandingan, seperti *pick off*, *recall*, dan *fat*. Istilah-istilah yang diungkapkan oleh *caster* bertujuan untuk mengedukasi para penonton agar mengerti istilah yang ada di dalam permainan tersebut dan tidak menyamakannya dengan istilah yang digunakan oleh komentator pada olahraga yang lainnya.

Komentator menyebutkan banyak istilah di dalam sebuah pertandingan turnamen, salah satunya pertandingan final *Mobile Legends Profesional League Indonesia Season 5* tahun 2020 di Jakarta yang mempertemukan antara Team RRQ

Hoshi melawan EVOS Legends. Dalam penelitian ini istilah yang digunakan oleh komentator dalam final turnamen *Mobile Legends Professional League Indonesia Season 5 2020* antara tim RRQ Hoshi melawan tim EVOS *Legends*, salah satunya seperti berikut ini:

“tapi lihat, langsung *xin*, membuka berhasil mendapatkan dan *rexy*, bakal bisa di **pick off** kali ini langsung masih bisa didapatkan”

Data di atas adalah salah satu contoh istilah yang terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa asing. Istilah *pick* berasal dari bahasa Inggris dalam Kamus Inggris-Indonesia (2014: 536) bermakna memetik atau memilih. Istilah *off* berasal dari bahasa Inggris dalam Kamus Bahasa Inggris-Indonesia (2014: 503) bermakna mati atau salah. Istilah *pick off* digunakan oleh komentator pertandingan final *Mobile Professional League 2020* antara RRQ Hoshi melawan EVOS Legends bermakna *hero* dari seorang pemain harus mati karena dibunuh oleh *hero* pemain lawan. Contoh lainnya dapat dilihat pada tuturan berikut:

“dan R7 gak jadi **recall**, lebih ke arah untuk *clearing* minion di arah *bottom lane*”

“Lihat RRQ mendapatkan **wipe out**, tapi kali ini minion nya habis”

Data di atas juga ditemukan istilah *recall*, bentuk istilah *recall* hanya terdiri dari satu kata saja yang berasal dari bahasa asing. Istilah *recall* berasal dari bahasa Inggris dalam Kamus Bahasa Inggris-Indonesia (2014: 587) bermakna penarikan kembali atau ingatan. Dalam komentator pertandingan *Mobile Legends Professional League* kata *recall* memiliki makna mengembalikan *hero* pemain ke dalam *base*.

Ditemukan juga istilah *wipe out*, bentuk istilah *wipe out* terdiri dari dua kata dari bahasa asing. Kata *wipe* dalam Kamus Inggris-Indonesia (2014: 809) memiliki makna menyeka atau menghapus. Kemudian istilah *out* dalam Kamus Inggris-Indonesia (2014: 511) memiliki makna di luar atau keluar. Istilah *wipe out* digunakan oleh komentator pertandingan final *Mobile Professional League 2020* antara RRQ Hoshi melawan EVOS Legends bermakna menyapu bersih seluruh *hero* lawan. Menyapu bersih disini berarti membunuh ke lima *hero* lawan sampai tidak ada yang tersisa.

Istilah-istilah dalam *e-sports Mobile Legends* ini terbentuk dari bahasa Inggris yang juga sama digunakan oleh negara lain dalam menyebutkan istilah pada permainan tersebut. Istilah-istilah ini juga dipergunakan untuk menyampaikan informasi, atau lebih tepatnya untuk berkomunikasi antar pemain agar mempermudah pemahaman pada saat permainan berlangsung. Komentator juga berperan sebagai memeriahkan dan juga memberikan edukasi terhadap penonton pertandingan agar paham akan istilah-istilah dalam permainan.

*Mobile Legends* sendiri merupakan sebuah permainan pada gawai yang berbasis *Android* dan *iOS*. Permainan ini pertama kali diluncurkan pada ponsel *Android* tanggal 11 Juli 2016 dengan menggunakan *server* China dan Indonesia Sementara itu untuk *iOS* pertama kali diluncurkan empat bulan setelah perilisan *server* China dan Indonesia, yaitu pada tanggal 7 November 2016 dengan menggunakan *server global*. Permainan ini berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut MOBA yang bisa dimainkan oleh 10 orang pemain dalam waktu yang bersamaan dan dimainkan secara *online*. Saat bermain secara *online*

pemain akan dibagi menjadi dua tim yaitu team biru untuk teman (kawan) dan tim merah untuk musuh (lawan). Di Indonesia sendiri permainan ini memiliki jumlah pengguna yang sangat banyak dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Melihat banyaknya istilah yang terdapat pada permainan ini perlu diketahui bahwa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015: 446), istilah adalah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas di bidang tertentu. Istilah yang muncul dalam tuturan komentator permainan ini bertujuan untuk mengedukasi para penonton agar memahami istilah yang ada dalam olahraga elektronik khususnya pada permainan *Mobile Legends*. Istilah yang ditemukan pada permainan ini pastilah memiliki makna yang dapat dikaji menggunakan teori semantik.

*Semantik* merupakan cabang ilmu linguistik yang berkaitan dengan arti atau makna (Verhaar, 2012: 385). Pada penelitian ini, makna yang akan menjadi fokus analisis adalah makna istilah dari pertandingan *Mobile Legends Profesional League Indonesia Season 5* tahun 2020. Penelitian ini menarik untuk dilakukan karena minat masyarakat pada permainan ini sangat tinggi dan sedang naik daun dan juga ini merupakan penelitian baru yang masih jarang ditemukan, sehingga banyak aspek-aspek yang dapat dianalisis dan dibahas seperti istilah yang dituturkan oleh komentator yang jarang diketahui oleh masyarakat umum.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, penelitian ini akan mengemukakan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang masalah diatas:

1. Bagaimanakah bentuk istilah permainan pada pertandingan final *Mobile Legends Professional League 2020*?
2. Bagaimanakah makna istilah permainan pada pertandingan final *Mobile Legends Professional League 2020*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk istilah permainan pada pertandingan final *Mobile Legends Professional League 2020*.
2. Mendeskripsikan makna istilah permainan pada pertandingan final *Mobile Legends Professional League 2020*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian pastinya menghasilkan manfaat untuk berbagai pihak. Melihat dari aspek-aspeknya, penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu dari manfaat secara teoretis maupun manfaat secara praktis.

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah sebagai kontribusi penelitian yang berfokus pada makna istilah dalam sebuah kejuaraan *Mobile Legends* yang bisa menjadi referensi, dan turut menyumbangkan ilmu tentang semantik.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini, yaitu agar bisa digunakan sebagai acuan bagi berbagai pihak untuk mengenal tentang istilah yang ada pada kejuaraan *Mobile Legends* di Indonesia khususnya para komentator yang baru saja memulai karir sebagai komentator *Mobile Legends*.

### 1.5 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep merupakan bagian dari penelitian yang berguna untuk menjelaskan tentang istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini. Operasionalisasi konsep juga diperlukan untuk mengarahkan penelitian tentang gambaran dan memudahkan pembaca ketika membaca penelitian ini.

- a. *Mobile Legends Professional League* Indonesia (MPL ID) adalah suatu kejuaraan nasional di Indonesia dalam bidang e-sports. MPL ID diselenggarakan langsung oleh pihak pengembang permainan *Moonton* untuk para penggemar e-sports yang berada di wilayah Indonesia. Pada MPL ID *season 1* liga ini berdurasi selama 5 bulan dengan mendatangkan 2048 tim dari 8000 tim yang mendaftar. Lalu 2048 tim tersebut akan dipertandingkan melalui *online qualifier* dengan sistem *knock out* sehingga menghasilkan 10 tim terbaik untuk berlaga.
- b. Istilah merupakan kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai data merupakan tuturan dari komentator dalam permainan final *Mobile Legends League 2020* mencakup jurus dalam permainan, nama-nama

*hero, role hero, kemampuan hero dan dasar-dasar permainan Mobile Legends.*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini dibagi ke dalam beberapa bab, yang pada tiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang menjelaskan isi tiap-tiap bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, analisis data, dan penutup. Sehingga terdapat sistem penulisan sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan bagian kajian teori yang berisi landasan teori yang nantinya akan dipakai dalam melakukan penelitian dan tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu.

Bab III merupakan bagian metode penelitian yang meliputi data dan sumber data, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyajian data.

Bab IV merupakan bagian analisis dan pembahasan yang berisi analisis data bentuk istilah dan makna istilah dari komentator pertandingan *final Mobile Legends Professional League: Mobil Legends Indonesia 2020*.

Bab V merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dan saran terkait penelitian yang telah dilakukan.