

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk bahasa, makna, dan faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya bahasa *chat* yang terdapat di dalam *game* Dota 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menyajikan analisis data yang bersumber pada transkripsi *chat* yang peneliti dapatkan dari narasumber, yaitu beberapa pemain *game* Dota 2 di warnet Zeus Surabaya. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak bebas cakap yang melalui tahapan peneliti menyimak bahasa *chat* yang digunakan oleh pemain Dota 2 dengan melihat *video replay* permainan narasumber, kemudian peneliti mentranskripsikan data bahasa *chat* yang ada di *video replay* menjadi bentuk tertulis. Teknik lain yang digunakan adalah teknik wawancara guna memperoleh informasi data terkait penerjemahan teks data. Hasil penelitian ditemukan sejumlah kosakata yang mengalami proses penyingkatan kata (akronim dan singkatan, kontraksi, dan penghilangan fonem), proses perubahan fonem, dan proses perubahan makna. Proses penghilangan fonem terdiri dari afairesis, sinkop, dan apokop. Proses perubahan makna terdiri dari spesialisasi makna, peyorasi makna, dan asosiasi makna. Penggunaan istilah asli yang tidak mengalami proses perubahan apapun juga ditemukan di dalam bahasa *chat game* Dota 2.

Kata kunci : Bahasa *Chat*, *Game Online*, Dota 2, dan Semantik