

REPRESENTASI RELASI MAKNA TERHADAP TUTURAN PEMAIN MOBILE LEGENDS *IN-GAME*

¹Christina Octaviana Asnat Rofael*, ²Tri Indrayanti

christinaarofaell@gmail.com*

^{1,2} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

DOI: <https://doi.org/10.29408/sbs.v9i2.35176>

Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0007-2794-4588>

Submitted, 2026-06-03; Revised, 2026-06-18; Accepted, 2026-06-28

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya komunikasi digital dalam permainan daring, yaitu permainan *Mobile Legends* yang memanfaatkan fitur *chat in-game* sebagai media komunikasi antarpemain. Peneliti ingin mengkaji relasi makna yang muncul dalam tuturan pemain selama permainan berlangsung. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan teori relasi makna dari Abdul Chaer. Tuturan pemain *Mobile Legends* yang diperoleh melalui dokumentasi tangkapan layar *chat in-game* digunakan sebagai sumber data penelitian. Hasil penelitian menemukan adanya relasi makna berupa sinonim, antonim, dan hiponim yang digunakan pemain dalam berkomunikasi. Relasi sinonim ditemukan sebanyak 24 data yang menunjukkan penggunaan variasi bahasa untuk mempercepat koordinasi antarpemain. Antonim ditemukan sebanyak 8 data yang menggambarkan pertentangan kondisi dan strategi permainan. Hiponim ditemukan sebanyak 7 data yang menunjukkan penggunaan istilah khusus dalam permainan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi pemain *Mobile Legends* membentuk pola bahasa digital yang khas, singkat, kontekstual, dan dipengaruhi oleh situasi permainan daring.

Kata kunci: relasi makna; *mobile legends*; komunikasi *in-game*

Abstract

This research was motivated by the growth of digital communication in online games, specifically *Mobile Legends*, which utilizes *in-game chat* features as a medium for communication among players. The researcher aims to examine the relationships of meaning that emerge in players' discourse during gameplay. A qualitative descriptive method was employed in this study, grounded in Abdul Chaer's theory of semantic relations. Player utterances from *Mobile Legends*, obtained through documentation of *in-game chat* screenshots, served as the research data source. The findings revealed the presence of semantic relations specifically synonyms, antonyms, and hyponyms used by players in their communication. Synonymic relationships were found in 24 data points, indicating the use of linguistic variations to expedite coordination among players. Antonymic relationships were found in 8 data points, illustrating conflicting game conditions and strategies. Hyponymic relationships were found in 7 data points, indicating the use of game-specific terminology. The research findings suggest that *Mobile Legends* players' communication forms a distinctive digital language pattern that is concise, contextual, and influenced by the online gaming situation.

Keywords: semantic relations; *mobile legends*; *in-game communication*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah mengubah ruang virtual dari sekadar media hiburan menjadi tempat terjadinya interaksi sosial yang kompleks. Perubahan ini melahirkan berbagai komunitas baru yang memiliki ciri khas bahasanya sendiri. Dalam komunitas tersebut, bahasa berkembang secara mandiri dan disesuaikan dengan kebutuhan komunitas agar komunikasi menjadi lebih cepat dan efektif. Salah satu contohnya dapat dilihat pada permainan daring. Aktivitas

interaksi di dalam permainan daring sebagai sebuah ruang komunikasi intensif yang mampu membentuk kebiasaan berbahasa para pemainnya (Gozali & Haryanti, 2024). Dalam konteks ini terdapat berbagai aspek seperti tampilan visual, aturan permainan, dan situasi pertandingan yang penuh tekanan turut memengaruhi kondisi psikologis pemain, kondisi tersebut kemudian tercermin melalui tuturan yang mereka gunakan pada fitur *chat in-game* (Ferryan dkk., 2024). Leksikon yang tercipta dalam permainan daring yang khas ini kemudian menetap di dalam memori kerja dan memprogram ulang struktur asosiasi kata tradisional dalam kognisi pemain demi mengekspresikan kondisi psikologis aktual saat bertanding (Mujiyaroh dkk., 2025). Oleh karena itu, bahasa di dalam ruang digital akan selalu menyesuaikan diri untuk memenuhi kebutuhan komunikasi yang cepat dan efisien.

Dinamika kebahasaan di arena permainan daring menawarkan ruang kajian yang kaya bagi semantik leksikal khususnya terkait fenomena relasi makna yang meliputi sinonimi, antonimi, dan hiponimi. Dalam koridor linguistik formal ketiga relasi makna tersebut umumnya dipandang sebagai hubungan taksonomis antar-leksem yang bersifat statis dan denotatif di dalam kamus (Chaer, 2018). Selain itu, leksikon tersebut diproduksi di bawah tekanan pertandingan *game Mobile Legends* struktur hierarki dan pertentangan kata tersebut mengalami pelebaran fungsional yang bergantung pada konteks situasinya. Gejala kebahasaan seperti pemakaian bahasa tutur yang serbacepat, penuh dengan singkatan, kesalahan tulis, hingga munculnya metafora taktis menunjukkan bahwa batas-batas semantis konvensional sengaja dilampaui oleh pemain demi mencapai kecepatan transmisi pesan yang setinggi-tingginya.

Fenomena keunikan bahasa permainan daring ini sejatinya telah memikat perhatian banyak peneliti terdahulu. Terdapat sebagian besar masih terjebak dalam ruang lingkup tinjauan normatif-preskriptif. Studi sosiolinguistik dalam penelitian (Rohman, 2022); (Risyanto & Juandi, 2022) konvensional secara seragam menyimpulkan bahwa interaksi verbal di dalam kolom komentar permainan daring didominasi oleh bentuk disfungsi sosial, degradasi moral, penyimpangan bahasa tabu, serta hilangnya kontrol emosi remaja. Komunikasi *in-game* secara *peyoratif* dapat dikatakan sebagai cerminan dari runtuhnya etika kesantunan berbahasa akibat ketidakmampuan pemain dalam mengelola agresi verbal dan frustrasi psikologis saat menghadapi kekalahan (Salamah & Hidayah,

2025) Akibatnya, penelitian terdahulu cenderung masih menganalisis aspek kesantunan bahasa secara permukaan sehingga terlepas dalam menangkap adanya pola berpikir dan strategi komunikasi yang sebenarnya digunakan pemain untuk berkoordinasi secara cepat dan efektif selama permainan berlangsung.

Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai semantik leksikal (Uliana Hidayatika dkk., 2025) yang menyatakan bahwa relasi makna dalam bahasa bersifat internal atau berasal dari antarleksem bahasa itu sendiri yang merupakan hubungan makna antakata dapat berkembang dengan lingkungan penggunaannya. Selain itu, perkembangan media digital juga menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga membentuk cara berpikir dan perilaku suatu kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sulistyaningsih, 2026) yang menyatakan bahwa bahasa dalam media tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi secara aktif membentuk cara pandang sekelompok masyarakat. Konsep tersebut juga dapat diterapkan pada komunitas permainan daring karena bahasa yang digunakan pemain secara tidak langsung membentuk pola komunikasi dan budaya kelompok mereka. Kesenjangan perspektif tersebut melandasi pentingnya mengubah sudut pandang yang ditawarkan oleh penelitian ini. Di balik tuturan yang dinilai destruktif atau tidak baku oleh pandangan normatif terdapat strategi *cognitive simplifier* (penyederhana beban mental) yang digunakan secara sadar untuk memutuskan hambatan komunikasi biologis.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendekonstruksi stereotipe negatif bahasa permainan daring melalui analisis semantik pada fitur *chat in-game Mobile Legend*. Masalah utama yang akan disusun dalam artikel ini difokuskan pada satu hal, yaitu bagaimana bentuk relasi makna sinonim, antonim, dan hiponim yang dikonstruksi oleh pemain di dalam permainan. Kebaruan ilmiah yang ada dalam penelitian ini terletak pada keberhasilannya membuktikan bahwa dalam ruang digital yang kompetitif bahasa tidak lagi hanya mengikuti aturan baku, tetapi berubah menjadi alat komunikasi yang lebih praktis dan berfokus pada kebutuhan pemain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian semantik digital dengan menegaskan kelenturan adaptasi identitas sosial masyarakat siber dalam merekayasa taksonomi bahasa demi menjaga survivalitas koordinasi kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi (content analysis) deskriptif untuk membedah muatan komunikasi dalam dunia virtual. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian bertumpu pada pemahaman mendalam mengenai makna bahasa, hubungan antartuturan, dan konteks komunikasi performatif yang muncul secara alamiah tanpa manipulasi variabel (Krippendorff, 2018). Kerangka teoretis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan hubungan makna dalam komunikasi pemain yakni menggunakan kajian teori semantik (Chaer, 2018). Melalui pisau analisis ini, fenomena kebahasaan diisolasi secara terstruktur ke dalam tiga jenis relasi makna yaitu sinonim untuk melihat kemiripan makna tuturan, antonim untuk menunjukkan oposisi pertentangan makna, dan hiponim untuk menguraikan hierarki antara makna umum (hipernim) dan khusus pada ragam istilah permainan.

Teknik penyediaan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi non-partisipan dengan teknik lanjutan berupa teknik simak, dokumentasi, dan catat (Sudaryanto, 2015). Data penelitian berupa data verbal tertulis, yaitu potongan *chat* yang mengandung gejala sinonim, antonim, dan hiponim. Sumber data bersifat primer yang diperoleh secara dokumenter melalui tangkapan layar (*screenshot*) pada fitur *chat in-game* selama permainan berlangsung. Penentuan sampel data menerapkan teknik *purposive sampling* di mana data tutur dikumpulkan secara selektif dari beberapa sesi pertandingan kompetitif dalam rentang waktu Oktober hingga Desember 2025. Prosedur dalam pengumpulan data peneliti menyimak komunikasi tertulis pada fitur *chat in-game*, mendokumentasikan teks via tangkapan layar, kemudian mencatat dan mentranskripsikannya ke dalam kartu data korpus. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teori dan *member checking* bersama komunitas pemain aktif untuk menjamin validitas interpretasi kontekstual.

Strategi analisis data dilakukan secara kronologis dan sistematis mengadopsi model interaktif (Miles dkk., 2014) yang disinkronkan dengan metode padan preferensial (Sudaryanto, 2015) melalui tiga tahapan berurutan yakni (1) kondensasi data (*Data Condensation*), peneliti menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan *chat* hasil tangkapan layar. Tuturan yang tidak mengandung aspek semantik dieliminasi, sedangkan data yang relevan diberi pengodean linguistik. Tahap (2) penyajian data (*Data Display*), data hasil seleksi diorganisasikan ke dalam matriks taksonomi tabelaris.

Pada tahap ini, Metode Padan Referensial diterapkan untuk membedah data dengan cara menghubungkan satuan lingual *chat* dengan referen atau objek nyata dalam mekanisme permainan *Mobile Legends*. Data kemudian dideskripsikan secara mendalam berdasarkan klasifikasi sinonim, antonim, dan hiponim. Tahapan akhir (3) penarikan simpulan dan verifikasi (*Conclusion Drawing* atau *Verification*), peneliti melakukan penalaran logis untuk mengeksplorasi makna di balik dominasi bentuk relasi makna yang digunakan, lalu merumuskannya menjadi kesimpulan akhir yang menjawab fungsi representasi makna sebagai strategi komunikasi efisien pemain.

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini berfokus pada relasi makna pada tuturan pemain *Mobile Legends* dalam komunikasi *in-game*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa sesi permainan melalui fitur *chat* selama permainan berlangsung. Tuturan pemain yang dikumpulkan berupa kata, Frasa, dan kalimat yang mengandung relasi makna. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yang pertama tahap persiapan peneliti menyiapkan sesi permainan *Mobile Legends*, kemudian tahap pelaksanaan dilakukan dengan menyimak tuturan pemain pada fitur *chat in-game* dan mengambil tangkapan layar tuturan tersebut lalu mentranskripsikan data tersebut. Selanjutnya tahap penutup, peneliti melakukan klasifikasi dan analisis data berdasarkan relasi makna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuturan pemain *Mobile Legends* mengandung tiga jenis relasi makna, yaitu sinonim, antonim, dan hiponim. Jenis relasi sinonim paling dominan ditemukan karena digunakan pemain untuk mempercepat komunikasi dan koordinasi selama permainan berlangsung.

A. Bentuk Relasi Makna Sinonim

Sinonim merupakan kata atau ungkapan yang berbeda bentuk bunyinya namun memiliki makna yang sama atau makna yang hampir sama, sehingga kata tersebut dapat saling menggantikan dalam konteks tertentu tanpa mengubah inti makna sebuah kalimat. Bentuk sinonim yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel. 1. Bentuk Relasi Makna Sinonim

No .	Pasangan Kode Data	Akun Pengguna dan Tanggal Pengambilan Data	Data Tuturan <i>In-Game</i>	Satuan Lingual Bersinonim
1.	D01/SN	Thyxxx.xxxx92_4/10/25	"Mundur kau dek"	Mundur-Nyerah
	D02/SN	Oxxxxx8_13/12/25	"Nyerah deh, ga ada harapan lagi"	
2.	D03/SN	JBomxxxxni_4/10/25	"Sikat dia"	Sikat-Bantai
	D04/SN	DrxSxxx_13/12/25	"Jangan sentuh angela atau gua bantai!!"	
3.	D05/SN	BaxxxxGxxxx_10/10/25	"Jangan kasih napas mereka"	Napas-Kesempatan
	D06/SN	Mxxx_e_14/12/25	"Kasi kesempatan sekali"	
4.	D07/SN	UjxxxxBxxxxp_10/10/25	"Bersihin minion dulu"	Bersihin-Habisin
	D08/SN	Rxxxxayo_16/12/25	"habisin lane bawah dlu"	
5.	D09/SN	Bomxxxxni_15/10/25	"Hajar dulu tank-nya"	Hajar-Serang
	D10/SN	Ixxxxaa_14/12/25	"Serang teruss"	
6.	D11/SN	Xhxxxxsx_20/10/25	"gendong gue pls"	Gendong-Bantu
	D12/SN	Pujxxx_16/12/25	"Bantu di lane atas"	
7.	D13/SN	Txyy.YD_23/10/25	"tolong kawal gua"	Kawal-Jaga
	D14/SN	Exxxxi_19/12/25	"jaga lord kita"	
8.	D15/SN	KhaxxKxxsmixx_28/10/25	"Ulti dia nyebar"	Nyebar-Berbamburan
	D16/SN	BxxxBxxi_21/12/25	"ati2 lawan berbamburan"	
9.	D17/SN	Awxxxxko_12/11/25	"Kontrol map bagian atas"	Kontrol-Pantau
	D18/SN	Cxxxxa_22/12/25	"Pantau teruss"	
10.	D19/SN	XurxxxxLxx_12/11/25	"Cecil HP mereka dari jarak aman"	Cecil-Kuras
	D20/SN	LxxxxExx@63_20/10/25	"Kuras darahnya pelan-pelan dari jauh"	
11.	D21/SN	SxooxxxxRAx_15/11/25	"Bikin mereka kepojok"	Kepojok-Sembunyi
	D22/SN	JxxCxxn_23/12/25	"Sembunyi di Pinggir"	
12.	D23/SN	JxxxxxBxlla_20/11/25	"Main rapi, jangan terpancing emosi"	Rapi-Teratur
	D24/SN	Nxxxxjxx_25/12/25	"Susun strategi yg teratur, bro"	

Ketidakmutlakan pasangan sinonim pada Tabel 1, mengonfirmasi teori semantik leksikal (Chaer, 2018) yang menyatakan bahwa sinonimi sangat bergantung pada konteks situasi (*context of situation*). Penekanan dalam data ini menunjukkan bahwa konteks *Mobile Legend* adalah konteks yang tertekan (*under-pressure context*). Pilihan kata yang bersinonim seperti "sikat-bantai" (D03/SN) dan (D04/SN) atau "hajar-serang" (D09/SN) dan (D10/SN) sengaja dipilih karena memiliki efek intensifikasi penguatan makna yang agresif. Pilihan ini mengonfirmasi kebenaran sosiolinguistik dari hasil penelitian (Salamah & Hidayah, 2025); (Risyanto & Juandi, 2022); dan (Rohman, 2022) yang menyatakan bahwa ruang digital terdapat dominasi oleh tuturan bermuatan emosional, agresif, dan mengabaikan maksim kesantunan konvensional.

Penelitian ini mengubah orientasi interpretasi dari ketiga penelitian normatif tersebut. Jika peneliti terdahulu melihat agresi bahasa ini sebagai bentuk kerusakan moralitas murni, peneliti melihatnya sebagai mekanisme katarsis verbal dan adaptasi siber yang fungsional. Leksikon bernada

tinggi seperti bantai atau jangan kasih napas (D05/SN) digunakan untuk memotong hambatan komunikasi biologis dan memaksa rekan tim memberikan respons motorik instan. Pola ini membuktikan adanya kelenturan adaptasi identitas sosial dan taksonomi operasional yang unik di dalam komunitas siber yang melengkapi temuan dari (Hakim dkk., 2024); dan (Gozali & Haryanti, 2024) bahwa bahasa di dalam jagat digital akan selalu menyesuaikan diri dengan hukum efisiensi demi survivalitas kelompok.

Berdasarkan pembahasan pada Tabel 1, dapat ditarik simpulan utama terkait karakteristik relasi makna sinonim dalam *chat in-game Mobile Legend*. Hubungan sinonimi yang terbentuk antarpemain bersifat dinamis kontekstual yang mengalami pergeseran makna akibat tekanan psikologis pertempuran. Kata-kata umum mengalami perluasan makna seperti kata “napas” menjadi kesempatan atau penyempitan fungsional seperti kata “kepojok” menjadi sembunyi demi menyesuaikan diri dengan realitas mekanik *game*. Penggunaan pasangan kata bersinonim yang bernada agresif atau pasrah bertindak sebagai cerminan langsung dari kondisi mental pemain. Pilihan sinonim yang ekstrem berfungsi sebagai alat intensifikasi komando strategis supaya rekan satu tim segera mengambil tindakan tanpa penundaan kognitif. Temuan ini menegaskan bahwa dalam situasi pertempuran virtual, aturan kesantunan dan struktur *ortografis* formal bahasa sengaja ditundukkan demi mencapai efisiensi fungsional tertinggi. Penyimpangan lingual dan agresi verbal yang terjadi di dalam *game* daring sebuah bentuk adaptasi semantis-pragmatis yang murni operasional demi memenangkan pertandingan.

B. Bentuk Relasi Makna Antonim

Antonim merupakan kata yang menjelaskan makna tetapi tidak bisa disamakan karena makna tersebut bertentangan antara satu dan lainnya. Bentuk antonim yang ditemukan dalam data adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Relasi Makna Antonim

No	Kode Data	Akun Pengguna dan Tanggal Pengambilan Data	Data Tuturan <i>In-Game</i>	Satuan Lingual Berantonim
1.	D25/AN	Haraxxxxxl_1/10/25	"Wib hero dia kuat banget, beda jauh sama tank musuh yang lemah"	Kuat-Lemah
2.	D26/AN	Kaxxx_1/10/25	"Mid kosong nih, sementara top rame parah. Hati-hati ya"	Kosong-Rame

3.	D27/AN	Apxxxxie_15/10/25	"Early game main aman dulu aja, nanti late baru gas barbar abis-abisan"	Early-Late
4.	D28/AN	Axxxxpxx_21/10/25	"Ayo push atas skrng, jngn defense mulu nanti malah ke press"	Push-Defense
5.	D29/AN	Blaxxxxass_24/10/25	"Musub feed, kita savage"	
6.	D30/AN	Onixxxx_28/10/25	"turret dulu baru hero"	Feed-Savage
7.	D31/AN	Enxxxi_8/11/25	"Gue nyerang, dia malah kabur"	Turret-Hero
8.	D32/AN	DxxxAxxxKG_12/11/25	"Darab penuh, sekarang menipis"	Nyerang-Kabur

Data antonimi pada Tabel 2, mengonfirmasi teori semantik leksikal (Chaer, 2018) mengenai sifat relasi antonim yang selalu bersifat relasional atau gradual yang pemaknaannya sangat bergantung pada *context of situation*. Terdapat penekanan data di arena *Mobile Legend* menunjukkan bahwa para pemain cenderung mengubah semua jenis oposisi menjadi antonim mutlak (*oposisi biner*) untuk kebutuhan taktis. Sebagai contoh pasangan kata "Turret-Hero" (D30/AN) secara leksikal formal bukanlah antonim melainkan hubungan taksonomis benda. Di bawah tekanan laga kata tersebut dibenturkan menjadi antonim relasional-prioritas. Pilihan oposisi yang agresif dan lugas ini mengonfirmasi pengamatan sosiolinguistik (Salamah & Hidayah, 2025); (Risyanto & Juandi, 2022); dan (Rohman, 2022) yang mencatat bahwa komunikasi siber komunitas *game* didominasi oleh bahasa tutur yang lugas, konfrontatif, dan mengabaikan basa-basi kesantunan normatif.

Penelitian ini memosisikan temuan tersebut secara berbeda dari ketiga peneliti terdahulu. Terdapat pandangan polarisasi kontras dan ketegasan kata seperti "Nyerang-Kabur" pada data (D31/AN) sebagai indikasi hilangnya kontrol emosi atau degradasi moral, peneliti justru melihatnya sebagai instrumen katarsis verbal yang fungsional dan taktis. Kontras biner digunakan dengan sengaja untuk menghentikan kebingungan dalam tim. Mengatakan "Gue nyerang, dia malah kabur" adalah bentuk protes psikologis sekaligus evaluasi taktis instan untuk menyinkronkan gerakan kelompok. Pola komunikasi ini memperkuat sekaligus melengkapi temuan makro dari (Hakim dkk., 2024); (Gozali & Haryanti, 2024) mengenai bagaimana masyarakat siber selalu menciptakan struktur bahasa fungsional baru yang mandiri demi efisiensi koordinasi kelompoknya sendiri.

Berdasarkan pembahasan pada Tabel 2 dapat ditarik tiga simpulan utama terkait karakteristik relasi makna antonim dalam *chat in-game*. Hubungan antonimi yang terbentuk dalam interaksi *game* tidak selalu terikat pada aturan pertentangan kata formal di kamus, melainkan sebuah oposisi kontekstual-fungsional. Kata-kata yang secara *inheren* tidak berlawanan seperti kata "turret" dan

”hero” yang dipaksa menjadi berlawanan akibat kebutuhan prioritas mekanik gim di lapangan. Pemilihan pasangan kata yang bertentangan secara ekstrem yang merupakan proyeksi langsung dari perubahan kondisi mental pemain yang naik-turun secara drastis selama pertandingan mulai dari rasa percaya diri yang tinggi hingga kepanikan situasional. Temuan antonimi ini membuktikan bahwa penundukan struktur formal bahasa ke dalam bentuk oposisi kaku bertindak sebagai alat pelenyap *ambivalensi* (keraguan). Kontras hitam-putih sengaja diproduksi demi memotong waktu berpikir kognitif rekan setim, sehingga komando taktis pertempuran dapat dieksekusi secara instan dan sinkron demi memenangkan laga.

C. Bentuk Relasi Makna Hiponim

Hiponim merupakan hubungan makna antara kata yang lebih khusus dengan kata yang lebih umum. Kata yang lebih khusus disebut hiponim, sedangkan kata yang lebih umum disebut hipernim. Bentuk hiponim yang ditemukan dalam data adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Relasi Makna Hiponim

No.	Kode Data	Akun Pengguna dan Tanggal Pengambilan Data	Data Tuturan	Satuan Lingual (Hipernim-Hiponim)
1.	D33/HP	XoNxxxxd_30/10/25	<i>”butuh buff biru skrng. yg merah lepas dulu”</i>	Hipernim: <i>Buff</i> Hiponim: <i>Biru, Merah</i>
2.	D34/HP	enxx_15/10/25	<i>”mati mulu Layla”</i>	Hipernim: <i>Hero Marksman</i> Hiponim: <i>Layla</i>
3.	D35/HP	ZexxONx_18/10/25	<i>”mege majuin”</i>	Hipernim: <i>Role/Peran</i> Hiponim: <i>Mage (Mege)</i>
4.	D36/HP	KxxS_20/10/25	<i>”Brody rank apa”</i>	Hipernim: <i>Hero Marksman</i> Hiponim: <i>Brody</i>
5.	D37/HP	Toxx.xx_25/10/25	<i>”Cek jungle musuh, di pasti farming”</i>	Hipernim: <i>Teritorial Peta</i> Hiponim: <i>Jungle</i>
6.	D38/HP	JxraxxxLx99_12/11/25	<i>”Zilong nyolong turret”</i>	Hipernim: <i>Hero Fighter</i> Hiponim: <i>Zilong</i>
7.	D39/HP	ScoxxxaMxxx_15/11/25	<i>”Layla nyicil dari jauh”</i>	Hipernim: <i>Hero Marksman</i> Hiponim: <i>Layla</i>

Data hiponimi pada Tabel 3. mengonfirmasi sekaligus memperluas teori semantik leksikal (Chaer, 2018) mengenai hubungan keanggotaan kata (*hyponymy*). Di arena digital MLBB, hubungan hierarki ini mengalami ”pelendutan” kontekstual yang ekstrem. Hipernim konvensional sengaja menghilang karena dianggap membuang waktu transmisi pesan. Pemain menuntut efisiensi tertinggal dengan langsung menembak pada level hiponim terbawah “Zilong” pada (D38/HP) atau “Layla”

pada (D39/HP). Karakteristik tuturan yang serbapraktis, langsung ke sasaran, dan cenderung meledak-ledak ini mengonfirmasi basis empiris penelitian sosiolinguistik (Salamah & Hidayah, 2025); (Risyanto & Juandi, 2022); dan (Rohman, 2022) yang mengidentifikasi bahwa ruang komunikasi digital dalam *game* penuh dengan reduksi bahasa baku dan pengabaian total terhadap etika kesantunan pragmatik konvensional.

Penafsiran atas ketajaman bahasa ini dialihkan orientasi oleh peneliti untuk mendukung hipotesis. Jika peneliti terdahulu memandang pelepasan bahasa baku dan penyebutan nama-nama unit *game* secara agresif sebagai indikasi kedangkalan berpikir atau disfungsi moral peneliti justru melihatnya sebagai strategi segmentasi informasi fungsional tertinggi. Mengatakan pada (D38/HP) atau pada (D35/HP) merupakan bentuk jalan pintas linguistik yang cerdas untuk mengaktifkan peta kognitif seluruh anggota tim secara serempak. Alih-alih merusak moral berbahasa, penggunaan hierarki hiponim-hipernim yang fleksibel ini merupakan bukti konkret dari kelenturan adaptasi identitas sosial dalam ekosistem siber. Temuan ini memperkuat sekaligus menyempurnakan perspektif makro dari (Hakim dkk., 2024); serta (Gozali & Haryanti, 2024) mengenai bagaimana sebuah komunitas siber-taktis akan selalu memahat aturan bahasanya sendiri demi menjaga survivalitas koordinasi kelompok.

Berdasarkan pembahasan pada Tabel 3, dapat ditarik tiga simpulan utama terkait karakteristik relasi makna hiponim dalam *chat in-game*. Hubungan hiponimi di dalam interaksi gim ditandai dengan pelepasan (*omission*) kelas kata umum atau hipernim secara masif. Otak pemain secara otomatis memotong informasi makro seperti “Role” atau “Hero” dan langsung memproduksi level hiponim terkecil seperti “Mege”, “Layla”, “Zilong” untuk mempercepat jalannya komunikasi di bawah tekanan waktu. Ekosistem *game* berhasil menggeser dan mengonstruksi ulang hubungan hiponimi tradisional. Kosakata umum seperti warna “merah” “biru” atau ruang geografis “jungle” dipaksa keluar dari struktur semantis aslinya dan bertransformasi menjadi hiponim baru yang mengikat entitas mekanik fungsional *game* secara mutlak. Penggunaan hiponim spesifik di dalam kolom komentar bertindak sebagai jangkar emosional sekaligus kode penunjuk sasaran taktis. Hal ini membuktikan bahwa penundukan gramatikal bahasa ke dalam bentuk istilah-istilah teknis *game*

merupakan bentuk adaptasi siber-pragmatis yang rasional untuk menyinkronkan koordinasi fisik dan motorik tim demi memenangkan pertandingan.

SIMPULAN

Secara menyeluruh terhadap korpus data relasi makna sinonim, antonim, dan hiponim menunjukkan bahwa aktivitas tutur dalam kolom *chat in-game Mobile Legends* sebuah manifestasi dari pergeseran semantis-psikologis yang dipicu oleh tekanan situasi pertempuran. Sinkronisasi makna melalui variasi sinonimi, polarisasi keadaan lewat antonimi, dan pelepasan kelas kata makro dalam struktur hiponimi secara kolektif memproyeksikan fluktuasi emosional pemain. Fenomena ini membuktikan bahwa leksikon yang diproduksi di arena siber senantiasa menyempit atau meluas keluar dari batas denotatif kamus formal demi menyesuaikan diri dengan realitas kondisi mental aktual dan eskalasi ketegangan selama laga berlangsung.

Integrasi dari ketiga relasi makna ini mengonfirmasi sekaligus mengelaborasi teori semantik leksikal dengan menegaskan eksistensi ragam bahasa siber-taktis yang beroperasi sebagai *cognitive simplifier* sekaligus alat katarsis verbal. Komunitas tutur siber mengeksplorasi kode-kode lingual yang ekstrem dan kaku tersebut untuk melenyapkan *ambivalensi* (keraguan) dan memaksa rekan setim memberikan respons motorik instan di tengah keterbatasan ruang dan waktu pertempuran. Penelitian ini merumuskan sebuah postulat baru dalam ranah siber-semantik di dalam ekosistem virtual yang kompetitif dan penuh tekanan, bahasa menanggalkan fungsi kepatuhan normatif-preskriptifnya dan bertransformasi sepenuhnya menjadi instrumen pragmatis-operasional. Kemampuan pemain untuk merekayasa taksonomi hierarki kata, membenturkan konsep non-antonim menjadi oposisi biner yang mutlak serta menciptakan padanan metafora lokal yang volatil membuktikan adanya kelenturan adaptasi identitas sosial yang luar biasa di ruang digital. Pada titik inilah penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan ilmiah dengan menegaskan bahwa bahasa di tangan masyarakat siber akan selalu ditundukkan di bawah hukum efisiensi dan fleksibilitas kontekstual demi menjaga survivalitas koordinasi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, A. (2018). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta.

- Ferryan, E. S., Bajari, A., & Wirakusumah, T. K. (2024). Perilaku komunikasi remaja dengan orang tua dalam penggunaan produk virtual dalam game online Mobile Legends: Bang Bang. *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(1), 166-183 DOI-10.47861/tuturan.v2i1.758.
- Gozali, A. A., & Haryanti, P. (2024). Analisis Padanan Makna Kata Bahasa Indonesia pada Game Online Mobile Legends. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 4(2), 289–298. <https://doi.org/10.34010/mhd.v4i2.13858>
- Hakim, L., Surya, Y. W. I., & Sutinah. (2024). *Game media in postcolonial identity perspective: Sociolinguistic analysis of the language text of hero Mobile Legends: Bang Bang BT - Prosiding Seminar Internasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era 5.0 PP - 1-12*. Universitas Airlangga.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (Nomor 4). SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3 (ed.)). SAGE Publications.
- Mujiyaroh, S., Sutardi, & Mustofa. (2025). Pemerolehan Bahasa Anak Usia 10-13 Tahun dari Game Online MLBB: Kajian Psikolinguistik. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan dan Humaniora*, 2(3), 25–34.
- Risyanto, D., & Juandi, J. (2022). Diskriminatif kesantunan berbahasa tuturan youtuber game online Mobile Legend. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 206-214 DOI-10.25157/diksatrasia.v6i2.7808.
- Rohman, J. C. (2022). Moralitas Dan Diskriminatif Tuturan Youtuber Gaming Pada Game Online Mobile Legend. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 237–242. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v5i2.7018>
- Salamah, L. N., & Hidayah, N. (2025). Bahasa Tabu Sebagai Strategi Komunikasi Dalam Konten Game Youtube: Studi Kasus Gaming Pascol. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 6(2), 244–253. <https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.3086>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Sanata Dharma University Press.

- Sulistyaningsih, E. (2026). Representasi ideologi patriarki dalam talk show mata najwa: empati linguistik sebagai mekanisme legitimasi patriarki dalam konteks sosial indonesia. *SeBaSa*, 9, 146–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/sbs.v9i1.33195>
- Uliana Hidayatika, Difa Aprilia, & Neneng Nurjanah. (2025). Semantik Leksikal Pada Lirik Lagu Album Semoga Sembuh Karya Idgitaf. *SeBaSa*, 8(1), 62–80. <https://doi.org/10.29408/sbs.v8i1.28093>