

## ABSTRACT

**Sembodo, Muhammad Gayuh S.** 2024. A Sociolinguistics Analysis of Jargon Used in Game: Counter Strike Global Offensive and Defense of The Ancients 2. Thesis. Supervisor 1: Ika Maratus Sholikhah, S.S., M.A. Supervisor 2: Eka Dyah Puspita Sari, S. Pd., M. Hum. Examiner: Usep Muttaqin, S.Hum., M.A. Ministry of Education, Culture, Research and Technology, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, English Department, English Literature Study Program, Purwokerto, 2024.

Gaming language is used between gamers when they talk about gaming. Gamers have formed their own social community and language similar to other social communities, creating a specific jargon. This research has two objectives: to find the form and meaning of jargons used in the Counter Strike Global Offensive (CSGO) and Defense of The Ancients 2 (DOTA 2) and to compare different function of jargon used in Counter Strike Global Offensive (CSGO) and Defense of The Ancients 2 (DOTA 2). The method use in this research was purposive sampling technique in order to choose the particular data which are in accordance with the goal. The data source used in this research was from YouTube platform. The data were jargon spoken out through the video of the tournament treated as the data. The theory used in this research are Halligan's form of jargon theory and Brown and Attardo's functions of jargon theory. The result shows there were 75 data of word form, 17 data of phrase, 14 data of abbreviation, and 10 data of acronym. The function shows there were jargon provide speakers of specialized domains with 17 data and jargon provides speakers of a sub-group with 99 data. From the data the researcher conclude that most of the jargons found between the games is consist of word that can be found in a conversational situation or other community. The words can be found outside the game's community, but it is going to give a different meaning when used by the outsiders.

**Keywords:** *CSGO, DOTA 2, Jargon, Online games, Sociolinguistics*

## ABSTRAK

**Sembodo, Muhammad Gayuh S.** 2024. A Sociolinguistics Analysis of Jargon Used in Game: Counter Strike Global Offensive and Defense of The Ancients 2. Thesis. Pembimbing 1: Ika Maratus Sholikhah, S.S., M.A. Pembimbing 2: Eka Dyah Puspita Sari, S. Pd., M. Hum. Penguji: Usep Muttaqin, S.Hum., M.A. Kementerian pendidikan, budaya, riset and teknologi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Sastra Inggris, Program Studi Sastra Inggris, Purwokerto, 2024.

Istilah dalam permainan digunakan di antara para gamer ketika mereka berbicara dalam permainan. Gamer telah membentuk komunitas sosial dan bahasa mereka sendiri seperti komunitas sosial lainnya yang menciptakan jargon tertentu. Penelitian ini mempunyai dua tujuan: untuk mengetahui bentuk dan makna jargon yang digunakan dalam game Counter Strike Global Offensive (CSGO) and Defense of The Ancients 2 (DOTA 2) dan untuk membandingkan berbagai fungsi jargon yang digunakan di game Counter Strike Global Offensive (CSGO) and Defense of The Ancients 2 (DOTA 2). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling yang bertujuan untuk memilih data tertentu yang sesuai dengan tujuan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari platform YouTube. Data tersebut merupakan jargon yang diucapkan melalui video turnamen yang diperlakukan sebagai data. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori bentuk jargon dari Halligan dan teori fungsi jargon dari Brown dan Attardo. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 75 data bentuk kata, 17 data frase, 14 data singkatan, dan 10 data akronim. Fungsi tersebut menunjukkan terdapat 17 jargon yang berfungsi untuk membantu penutur untuk menjelaskan domain khusus dan 99 jargon yang berfungsi untuk membantu membedakan subgrup dengan grup lainnya. Dari data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar jargon yang ditemukan di antara kedua game terdiri dari kata-kata yang dapat ditemukan dalam situasi percakapan atau komunitas lain. Kata-kata tersebut dapat ditemukan di luar komunitas game tersebut, namun akan memberikan arti yang berbeda jika digunakan oleh pihak luar.

**Keywords:** *CSGO, DOTA 2, Game online, Jargon, Sociolinguistik*