

Penggunaan *Acronyms* Dalam Komunitas *Mobile Legends* Indonesia

Syarif Hidayatullah¹ dan M. Imron Abadi²

¹²Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

¹syariefsyarief357@gmail.com

²iim.abadi@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan akronim sebagai neologisme dalam komunitas game *Mobile Legends* di Indonesia, dengan menerapkan teori Newmark (1988). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi komunikasi selama bermain game serta interaksi di media sosial dalam komunitas game Indonesia. Analisis data dilakukan menggunakan kerangka prosedur penerjemahan Newmark. Temuan menunjukkan bahwa pemain *Mobile Legends* Indonesia secara ekstensif menciptakan dan menggunakan akronim sebagai bentuk adaptasi linguistik, dengan akronim yang teridentifikasi mengikuti prosedur transferensi Newmark, di mana terminologi game bahasa Inggris dipinjam dan disingkat secara langsung ke dalam wacana game Indonesia. Penelitian ini mengidentifikasi 10 akronim unik yang dikategorikan menjadi tiga jenis utama: akronim berbasis keterampilan, singkatan item, dan akronim meta-game wilayah. Melalui proses naturalisasi Newmark, akronim-akronim ini mengalami adaptasi fonologis dan morfologis agar sesuai dengan pola linguistik Indonesia dengan tetap mempertahankan makna semantik aslinya. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan neologisme akronim dalam komunitas game berfungsi sebagai jembatan budaya, memfasilitasi komunikasi cepat sekaligus mempertahankan terminologi game internasional. Fenomena linguistik ini mencerminkan evolusi bahasa yang dinamis di ruang digital dan menyoroti peran penting teori penerjemahan dalam memahami pola komunikasi kontemporer dalam komunitas wacana tertentu.

Kata Kunci: Neologisme, Akronim, *Mobile Legends*

Pendahuluan

Bahasa adalah sistem yang dinamis dan terus berkembang, yang berubah seiring dengan perubahan masyarakat penggunaannya. Sebagai alat utama interaksi sosial, bahasa bukan sekadar cara untuk berbagi informasi, melainkan juga cerminan identitas, nilai-nilai, dan dinamika budaya suatu komunitas. Holmes (2013) menekankan bahwa bahasa bukanlah sistem yang statis, melainkan entitas yang hidup dan berkembang berdasarkan kebutuhan komunikasi penuturnya. Kridalaksana (2008) mengatakan bahasa adalah sistem bunyi yang mewakili sesuatu, dan bunyi-bunyi ini tidak terhubung dengan maknanya. Manusia menggunakan bahasa untuk bekerja sama, berkomunikasi satu sama lain, dan menunjukkan jati diri mereka. Dalam hal ini, penciptaan kata-kata baru merupakan hal yang menarik dalam bahasa, terutama di era digital. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempercepat perubahan bahasa dan munculnya kata-kata baru.

Mobile Legends: Bang Bang, salah satu *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* terpopuler di Indonesia dengan lebih dari 50 juta pengguna aktif, menunjukkan bentuk komunikasi yang unik melalui penggunaan *acronyms* sebagai bentuk adaptasi linguistik. Dalam konteks *game* kompetitif, yang membutuhkan koordinasi cepat dan komunikasi yang tepat, para pemain Indonesia telah menciptakan sistem komunikasi yang efisien dengan mempersingkat terminologi gim, yang sebagian besar berasal dari bahasa Inggris.

Secara teoretis, fenomena ini mencerminkan proses adaptasi linguistik yang kompleks dalam ruang digital, di mana terminologi *game* internasional mengalami transformasi melalui mekanisme yang dapat dipahami sebagai suatu bentuk penerjemahan. Teori Newmark (1988), khususnya prosedur transferensi dan naturalisasi, menawarkan kerangka teoretis yang relevan untuk menganalisis bagaimana terminologi asing diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia dengan tetap mempertahankan fungsi komunikatifnya dalam konteks gim.

Beberapa penelitian terdahulu telah mencoba mengeksplorasi fenomena *acronyms*. Penelitian yang dilakukan oleh Susy Deliani, Muhammad Haekal Harahap, Lili Herawati Parapat (2022) “Akronim Kuliner dalam Bahasa Indonesia” merupakan salah satu kajian yang relevan dengan penelitian ini. Dalam penelitian tersebut, Susy Deliani, Muhammad Haekal Harahap, dan Lili Herawati Parapat mengkaji tentang isu pembentukan akronim terkait makanan di Jawa Barat. Pesatnya pertumbuhan akronim di berbagai bidang, termasuk bidang kuliner di Jawa Barat, tidak dapat dihentikan.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rina Ayu Fitrianiingsih, Fitri Amilia, Devi Faricha Rahman Kamila, Febriani Permata Ratna Sari berjudul “Akroneim Bahasa Indonesia Pada Remaja” merupakan salah satu kajian yang relevan dengan penelitian ini. Kajian tersebut membahas bagaimana remaja Indonesia menggunakan akronim. Penelitian ini didasarkan pada fenomena remaja menggunakan akronim di media sosial.

Penelitian ini berbeda dari dua penelitian sebelumnya yang dirujuknya. Penelitian ini lebih berfokus pada *acronyms* yang muncul dalam komunitas digital, terutama di kalangan *gamer Mobile Legends* di Indonesia. Komunitas-komunitas ini memiliki cakupan, latar belakang sosial, dan tujuan komunikasi yang berbeda. Penelitian ini juga menggunakan klasifikasi neologisme yang dikemukakan oleh Newmark (1988), sehingga pembahasannya lebih komprehensif dan relevan dengan dinamika linguistik dalam komunitas *game* daring di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini menambah wawasan baru bagi penelitian linguistik digital dengan berfokus pada pembentukan identitas kelompok melalui *acronyms* dalam ruang interaksi virtual tertentu.

Berdasarkan perbedaan yang telah diidentifikasi di atas, penelitian ini merumuskan pertanyaan penelitian: Bagaimana proses pembentukan dan penggunaan akronim sebagai neologisme dalam komunitas *Mobile Legends* Indonesia dapat dijelaskan melalui prosedur penerjemahan Newmark (1988)? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi neologisme *acronyms* dalam komunitas *Mobile Legends* Indonesia, serta menjelaskan fungsi komunikatif akronim-akronim tersebut sebagai jembatan budaya dalam adaptasi terminologi gim internasional. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan pertama teori penerjemahan Newmark untuk menganalisis neologisme akronim gim, yang memberikan kontribusi teoretis baru bagi studi linguistik digital di Indonesia dan memperkaya pemahaman dinamika bahasa dalam ruang komunikasi tertentu.

Metode

Peneliti menggunakan metode deskriptif untuk menjelaskan data dari artikel tersebut. Metode ini membantu menganalisis data melalui teori neologisme Newmark. Data

dikumpulkan dari sebuah gim daring bernama Mobile Legends: Bang Bang. Peneliti berfokus pada percakapan yang menghasilkan akronim dengan menonton beberapa pertandingan dalam gim tersebut. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori neologisme Newmark, yang menghasilkan pembentukan kata-kata baru dari akronim-akronim tersebut..

Tabel 1. Indikator

No.	Jenis	Ciri-ciri
1.	<i>Acronyms</i>	1. Banyak digunakan dalam teks non-sastra karena lebih ringkas dan mudah diingat. 2. Beberapa akronim menjadi istilah internasional, seperti "LASER" atau "UNESCO", sehingga tidak perlu diterjemahkan. 3. Digunakan dalam berbagai bidang khusus, seperti medis, farmasi, dan teknologi. 4. Nama institusi dan perusahaan sering kali tetap dipertahankan dalam bentuk asli, seperti "NASA" dan "BBC". 5. Akronim yang sudah masuk ke bahasa umum tidak selalu diterjemahkan, seperti "TCR" untuk <i>Tottenham Court Road</i>. 6. Beberapa akronim berubah tergantung bahasa, seperti "MAOI" menjadi "IMAO" dalam bahasa Prancis. 7. Akronim organisasi internasional sering dipertahankan dalam semua bahasa, seperti "ASEAN" dan "UNICEF". 8. Jika akronim tidak jelas bagi pembaca, lebih baik menjelaskan fungsinya daripada hanya menerjemahkan huruf-hurufnya, seperti "ILO" (Organisasi Perburuhan Internasional).

Hasil

Penelitian ini mengkaji bagaimana para pemain berkomunikasi saat bermain dan menggunakan media sosial di komunitas Mobile Legends Indonesia. Dengan mendengarkan dan mendokumentasikan apa yang mereka katakan, penelitian ini menemukan 10 akronim yang sering digunakan pemain. Informasi tersebut dikumpulkan dari sesi permainan dan unggahan di media sosial.

Table 2. Data

No.	Data	No.	Data
1.	BOD	6.	NT
2.	DHS	7.	KDA
3.	WON	8.	AFK
4.	KS	9.	MSC
5.	GG	10.	MENA

Pembahasan

Gambar 1. Data BOD



Penjelasan: Akronim BOD berasal dari *Blade of Despair*, salah satu item dengan tambahan serangan fisik tertinggi dalam MLBB. Akronim ini digunakan untuk mempercepat penyebutan nama item saat diskusi strategi atau pembelian item, terutama oleh pemain *Marksman* dan *Assassin*. Dalam permainan, menyebut "BOD" memungkinkan komunikasi yang cepat dan efisien, terutama dalam situasi genting.

Gambar 2. Data DHS



Penjelasan: Akronim DHS berasal dari *Demon Hunter Sword*, item yang efektif melawan *hero* dengan kekebalan tinggi karena efek pasifnya. Akronim ini digunakan oleh pemain untuk menyarankan atau menyebut item secara cepat saat diskusi build. Penyebutan "DHS" membantu mempercepat komunikasi strategi, khususnya bagi role *Marksman*.

Gambar 3. Data WON



Penjelasan: Akronim WON berasal dari *Wind of Nature*, item yang memberi kekebalan terhadap serangan fisik selama beberapa detik. Dalam MLBB, WON sering disebut saat menyusun build atau dalam percakapan cepat saat bertempur. Penyebutan "WON" membuat komunikasi tim lebih efisien dalam menyarankan perlindungan dari burst damage fisik.

Gambar 4. Data KS



Penjelasan: Akronim KS berasal dari Kill Steal, istilah yang merujuk pada aksi mengambil kill dari rekan tim, biasanya saat HP musuh hampir habis. Akronim ini digunakan dalam komunikasi cepat untuk menandai kejadian tersebut, sering kali disertai emosi seperti kesal atau bercanda. Penyebutan "KS" memudahkan ekspresi pemain dalam interaksi sosial di dalam game.

Gambar 5. Data 5: GG



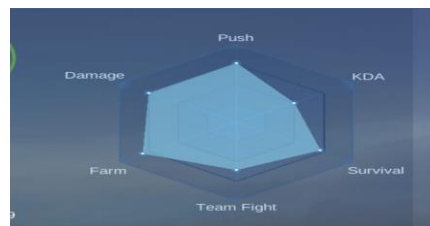
Penjelasan: Akronim GG berasal dari Good Game, ungkapan umum untuk menyatakan permainan yang menyenangkan atau penghargaan atas pertandingan. Dalam MLBB, "GG" sering digunakan di akhir permainan atau ketika hasil sudah tampak pasti. Penyebutan singkat ini mencerminkan etika bermain dan sportivitas antar pemain.

Gambar 6. Data 6: NT



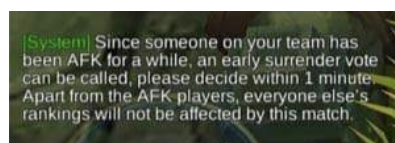
Penjelasan: Akronim NT berasal dari Nice Try, ungkapan apresiasi terhadap usaha meskipun hasilnya gagal. Dalam MLBB, "NT" sering digunakan untuk memberi semangat kepada rekan tim yang gagal melakukan aksi tertentu, seperti war atau pencurian objektif. Akronim ini mempercepat penyampaian dukungan secara positif.

Gambar 7. Data KDA



Penjelasan: Akronim KDA berasal dari Kill, Death, Assist, yaitu statistik performa pemain selama pertandingan. KDA digunakan untuk menilai kontribusi pemain dalam tim, dan penyebutannya sering muncul saat evaluasi performa. Penyebutan "KDA" secara singkat memudahkan analisis dan komunikasi performa di antara pemain.

Gambar 8. Data AFK



Penjelasan: Akronim AFK berasal dari *Away From Keyboard*, merujuk pada pemain yang meninggalkan permainan tanpa alasan jelas. Dalam MLBB, AFK menjadi indikator perilaku negatif yang merugikan tim. Penggunaan akronim ini mempercepat laporan atau komunikasi cepat mengenai pemain yang tidak aktif.

Gambar 9. Data MSC



Penjelasan: Akronim MSC berasal dari *Mid Season Cup*, salah satu turnamen resmi MLBB berskala internasional. Akronim ini digunakan oleh komunitas untuk merujuk pada kompetisi tersebut dalam diskusi strategi atau pembahasan tim profesional. Penyebutan "MSC" mencerminkan pengetahuan komunitas terhadap ranah esports MLBB.

Gambar 10. Data MENA



Penjelasan: Akronim MENA berasal dari *Middle East and North Africa*, wilayah regional yang juga menjadi bagian dari kompetisi MLBB. Akronim ini sering muncul dalam konteks turnamen antar regional atau pengumuman resmi. Penggunaan "MENA" mempercepat penyebutan wilayah dalam konteks komunikasi global antar komunitas.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan akronim dalam komunitas *Mobile Legends: Bang Bang* Indonesia merupakan cara yang kompleks dan terus berkembang untuk mengadaptasi bahasa. Hal ini mencerminkan kebutuhan akan komunikasi daring yang cepat, efisien, dan relevan. Akronim seperti BOD (*Blade of Despair*), DHS (*Demon Hunter Sword*), dan AFK (*Away From Keyboard*) bukan sekadar singkatan yang praktis. Akronim juga menunjukkan identitas kelompok, pemahaman bersama, dan nilai-nilai dalam komunitas gamer.

Menggunakan teori neologisme Newmark (1988), khususnya proses transferensi dan naturalisasi, penelitian ini menjelaskan bagaimana istilah asing diadaptasi ke dalam praktik komunikasi lokal para pemain. Akronim-akronim ini melalui proses naturalisasi dengan disingkat dan disederhanakan bunyinya, sehingga mudah diingat dan digunakan secara luas. Fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa dalam komunitas digital berkembang tidak hanya melalui kontak bahasa tetapi juga melalui kebutuhan fungsional yang muncul dari interaksi sosial dan teknologi. Temuan-temuan ini menambah kajian linguistik digital di Indonesia dan menunjukkan betapa pentingnya gim daring sebagai ruang untuk menciptakan dan

menginovasi bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baik pengetahuan teoretis dengan menerapkan pendekatan penerjemahan Newmark terhadap neologisme dalam gim, maupun pemahaman praktis tentang bagaimana bahasa beradaptasi dan berevolusi dalam komunitas *virtual* yang dinamis.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ilmu Pendidikan, atas dukungan dan bimbingannya selama penelitian. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia yang telah bersedia berpartisipasi sebagai sumber data melalui keterlibatan aktif dalam sesi permainan dan diskusi daring. Kontribusi mereka sangat membantu dalam memperoleh data yang relevan dan autentik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan yang bermanfaat, dan ide-ide selama penulisan artikel ini. Sebagai penutup, penulis berharap temuan-temuan dari penelitian ini dapat membantu meningkatkan studi linguistik digital di Indonesia.

Referensi

- Deliani, S., Harahap, M. H., & Parapat, L. H. (2022). Akronim kuliner dalam bahasa Indonesia. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 114–119. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.477>. <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/SIN/article/view/477>
- Fitrianingsih, R. A., Amilia, F., Kamila, D. F. R., & Ratna Sari, F. P. (2023). Akronim Bahasa Indonesia pada remaja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 119–126. <https://doi.org/10.30659/jpbi.11.2.40-46>. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbs/article/view/30952/9922>
- Holmes, J. (2013). *An introduction to sociolinguistics* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315833057>. <https://www.taylorfrancis.com/books/monograph/10.4324/9781315833057/introduction-sociolinguistics-janet-holmes>
- Keraf, G. (2001). *Komposisi: Sebuah pengantar kemahiran bahasa*. Nusa Indah.
- Kridalaksana, H. (1993). *Kamus linguistik* (Ed. ke-3). Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2001). *Pembentukan kata dalam bahasa Indonesia* (Edisi baru). Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik* (Ed. ke-4). Gramedia Pustaka Utama.
- Moonton. (2025). *Mobile Legends: Bang Bang*. Diakses dari <https://www.moonton.com/>
- MPL Indonesia Official Website. (2025). *Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indonesia*. Retrieved from <https://id-mpl.com/>
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Prentice Hall International.
- Sasdita Mailana, Sri Yanuarsih, & M. Imron Abadi. (2024). Hirarki Kebutuhan Tokoh dalam Novel Malik & Elsa Karya Boy Candra. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5 (1), 181–197. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.10399>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- YouTube. (2025, Juli 27). *[LIVE MSC di EWC25 HARI 5]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/live/6aBIL8GQ5Bs?si=fSu0k8iv-hDxqcEE>
- YouTube. (2025, Mei 31). *[2025 MPL MENA Season 7 Grand Finals]* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/live/-lknGaEhufU?si=bxxiqYEB2pmG2znb>