

TINDAK TUTUR EKSPRESIF DALAM TUTURAN KOMENTATOR E-SPORTS PADA TURNAMEN PMCO FALL SPLIT GLOBAL FINALS 2019: KAJIAN SOSIOPRAGMATIK

Sigian Hardi^{1*}, I Wayan Pastika², dan Ni Made Dhanawaty³

Universitas Udayana

*Surel: sigianhardi@gmail.com

doi: <https://doi.org/10.24843/STIL.2022.v01.i02.p10>

Artikel dikirim: 28 Desember 2021; Diterima: 28 Januari 2022;

EXPRESSIVE SPEECH ACTS E-SPORTS COMMENTATORS SPEECH AT THE 2019 GLOBAL FINAL PMCO FALL SPLIT TOURNAMENT: SOCIOPRAGMATIC STUDY

Abstract. The task of a commentator is to provide comments related to the course of the match. In his speech, Indonesian commentators in the 2019 PMCO Fall Split Global Final tournament included natural speeches that contained pragmatic elements, namely expressive speech acts. In addition, in reviewing matches, commentators use a lot of special vocabulary as a characteristic of the E-sports branch to interpret the actions taken by the players during the match. This study aims to describe the form and function E-sports commentators in the 2019 PMCO Fall Split Global Final tournament and describe the special vocabulary used by E-sports commentators in the 2019 PMCO Fall Split Global Final tournament. This type of research is descriptive-qualitative, using sociopragmatic studies. The data sources of this research are E-sports commentators' utterances which are expressive and contain special forms of vocabulary. Data collection techniques using listening and note-taking techniques. Data analysis using contextual analysis methods. The results of this study are the findings of expressive speech acts in the E-Sports commentator's speech which are divided into ten speech functions, namely: thanking, disgust, justifying, hoping, praising, apologizing, congratulating, complaining, regretting, and insinuating. In addition, there were 58 data forms of special vocabulary classified into 4 forms, namely, singular, affixation, abbreviation/shortening, and compound. The vocabulary data is divided into two categories of meaning, namely the denotative meaning of 32 data and the connotative meaning of (26) data.

Keywords: Kosakata Khusus; Sosiopragmatik; Tindak Tutur Ekspresif.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan sedemikian pesatnya. Hadirnya layanan teknologi yang canggih telah memberikan kemudahan dalam kehidupan masyarakat sekarang dalam berbagai aspek, salah satunya adalah hiburan. *Game Online* sebagai bagian dari hiburan menjadi salah satu bentuk layanan yang paling disukai anak-anak muda, bahkan orang dewasa saat ini.

Dalam menjalin hubungan sosial dan bermasyarakat di dunia maya pengaruh *game* berdampak terhadap perilaku bermasyarakat khususnya dalam berbahasa/bertutur.

PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile Club Open Fall Split Global Final 2019 atau disingkat *PMCO Fall Split Global Final 2019* merupakan turnamen E-sports yang menampilkan pemain ahli terbaik dari seluruh dunia untuk menjadi nomor satu dan mendapatkan hadiah. Selain pertandingannya yang menarik, dalam turnamen tersebut terdapat fenomena bahasa yang bervariasi di dalamnya. Bahasa dan olahraga merupakan entitas yang tidak dapat dipisahkan karena dengan bahasa, komentator/*caster* dapat memberikan ulasan-ulasan terkait dengan jalannya pertandingan. Dalam tuturannya, komentator Indonesia, yakni Riantoro Yogi Saputra (Pasta) dan Florian George (Wolfy) dalam turnamen *PMCO Fall Split Global Final 2019* memuat tuturan-tuturan alami yang mengandung unsur-unsur pragmatik, yaitu tindak tutur ekspresif. Selain itu, penggunaan kosakata khusus dalam bidang E-sport perlu dikaji lebih lanjut untuk memudahkan para pembaca memahami makna yang terkandung dalam kosakata yang digunakan oleh komentator maupun pemain.

Menurut Hermaji (2019: 35) tindak tutur ekspresif adalah tindak tutur yang dilakukan dengan maksud untuk menilai (mengevaluasi) hal-hal yang disebutkan di dalam tuturan (ujaran). Tindak tutur ekspresif merupakan salah satu jenis tindak tutur yang dimaksudkan untuk memberikan penilaian atas suatu hal. Tuturan ekspresif memberikan gambaran perasaan dari diri penutur. Tindak tutur ini diekspresikan dengan berbagai macam ekspresi yang diwujudkan dengan tindakan atau tuturan berupa kegembiraan, kesulitan, kesukaan, kebencian, kesenangan, atau kesengsaraan (Harziko, 2017: 1). Tindak tutur ekspresif memuat tuturan-tuturan yang mengimplikasikan fungsi untuk mengekspresikan, mengungkapkan atau memberitahukan sikap psikologis dari penutur terhadap mitra tutur.

Selain memuat tuturan yang bersifat ekspresif, terdapat penggunaan kosakata khusus yang dituturkan oleh komentator untuk memaknai setiap tindakan-tindakan yang dilakukan oleh para pemain. Perbendaharaan kata biasa disebut dengan kosakata, menurut Poerwadarminta dalam Hikmayana (2013: 40) kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata, yang dalam bahasa Inggris diistilahkan *vocabulary* dan pada kamus Inggris-Indonesia, kosakata berarti perbendaharaan kata atau daftar kata. Penggunaan kosakata khusus komentator E-sports dalam penelitian ini menggunakan kosakata asing. Moeliono (1990: 419) menyatakan kosakata asing adalah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan suatu konsep, keadaan, atau situasi yang khas dalam bidang tertentu.

Konsep sosiopragmatik diawali dengan pemahaman mengenai sosiolinguistik sebagai disiplin yang menghubungkan bahasa dengan masyarakat dan pragmatik sebagai disiplin yang mempelajari arti ujaran atau bahasa secara kontekstual (Yule, 1996: 3). Rahardi (2009:14) menyatakan bahwa kajian sosiopragmatik itu secara konkret merupakan kajian terhadap entitas kebahasaan yang menggabungkan rancangan penulisan sosiolinguistik dan ancangan pragmatik dalam wadah dan dalam lingkup kebudayaan atau jangkauan kultur tertentu. Dapat diartikan bahwasanya, sosiopragmatik merupakan telaah terhadap penggunaan bahasa dalam berkomunikasi dengan masyarakat sosial berdasarkan konteks keberadaannya.

Dalam penelitian ini, tuturan-tuturan ekspresif dan penggunaan kosakata khusus menjadi poin penting yang harus difokuskan. Penelitian tentang tindak tutur menggunakan kajian pragmatik sudah banyak dilakukan, terutama kajian dalam bentuk tindak tutur ekspresif. Fokus kajian ini memiliki kesamaan dan kekurangan seperti penelitian-penelitian terdahulu. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Raymonda (2016), penelitian Maulina (2015), dan penelitian Maysari (2019).

Raymonda (2016) dalam penelitian berjudul “Tindak Tutur Komunitas Gamer Online di Kota Solo (Pendekatan Sosiopragmatik)” dibahas pola tindak tutur pada komunitas pemain *game online* dan seluk beluk penerapan jenis dan fungsi tindak tutur, cara penyampaian, prinsip kerja sama, dan prinsip kesantunan pada komunitas tersebut. Hasil penelitian itu menemukan persentase tertinggi pada jenis tindak tutur asertif, komisif, direktif, performatif, ekspresif, dan verifikatif serta ditemukannya cara penyampaian tindak tutur dengan wujud langsung dan literal sebagai cara dengan jumlah terbanyak. Penelitian Raymonda memiliki kaitan dengan penelitian ini karena membahas pola tindak tutur di dalam ranah hiburan berupa permainan dengan menggunakan pendekatan sosiopragmatik. Perbedaannya terletak pada permasalahan yang dibahas. Penelitian tersebut membahas pola tindak tutur secara umum beserta pemakaian istilah khusus yang digunakan oleh salah satu komunitas *game* di Solo, sementara penelitian ini membahas pola tindak tutur secara spesifik khususnya tindak tutur ekspresif pada tuturan komentator E-sports dalam mengulas pertandingan di turnamen PMCO Fall Split Global Final 2019.

Mauliana (2015) melalui penelitiannya berjudul, “Tindak Tutur Ekspresif Pada Film “Sejuta Dolar” Karya Alberthiene Endah” bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan tindak tutur jenis ekspresif dan fungsi. Hasil penelitian ini adalah data berupa jenis tindak tutur ekspresif yang berupa fungsi

tindak tutur “berterima kasih” digunakan sebanyak enam belas kali, “mengucapkan selamat” digunakan sebanyak lima kali, “memberi pujian” digunakan sebanyak lima kali, “meminta maaf” digunakan sebanyak lima kali, dan tindak tutur ekspresif berupa “mengeluh” digunakan sebanyak satu kali. Penelitian itu memiliki persamaan karena membahas tindak tutur ekspresif. Perbedaannya terdapat pada objek yang digunakan peneliti sementara peneliti menggunakan tuturan komentator E-sports dalam turnamen PMCO Fall Split Global Final 2019.

Mayasari (2019) melalui penelitiannya dengan judul, “Register Pengguna Game Online “Mobile Legend” di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya” bertujuan mendeskripsikan register abreviasi, kata makian, kata serapan, dan kosakata asing dalam pemain *game mobile legend*. Hasil penelitian Maysari menunjukkan bahwa, terdapat abreviasi berbentuk singkatan, akronim, penggalan, dan konstruksi dalam register pemain *game online mobile legend*. Terdapat juga kata makian dalam bentuk kata, frasa, dan klausa sebagai anggapan bahwa memaki merupakan simbol keakraban. Selain itu, ditemukan juga kata serapan utuh, sebagian, dan kosakata asing dalam register pemain *game online mobile legend*, sebab pemain menirukan suara latar yang ada dalam aplikasi permainan. Terdapat dua belas konteks pemakaian dalam register pemain *game online mobile legend* sesuai dengan leksikon pada saat seperti apa pemain mengucap kata tersebut. Penelitian Maysari memiliki persamaan yaitu, meneliti bentuk penggunaan kosakata khusus berupa kata serapan dari bahasa Inggris dalam ruang lingkup sebuah permainan daring atau game online. Perbedaan dalam penelitian ini adalah objek dan kajian yang digunakan.

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) serta teknik lanjutan. Metode simak (Mahsun, 2017: 271)⁷ merupakan metode yang digunakan dalam penyediaan data dengan cara peneliti melakukan penyimakan penggunaan bahasa. Peneliti menonton dan menyimak video tersebut secara berulang-ulang guna mendapatkan data yang sesuai dengan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Setelah peneliti menonton dan menyimak video turnamen PMCO, data tuturan komentator dilakukan pengalihan wujud tuturan dari bunyi menjadi bentuk tulisan dengan menggunakan teknik transkripsi dan dilanjutkan menggunakan teknik catat.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kontekstual adalah cara analisis data dengan mendasarkan, memperhitungkan, dan mengaitkan identitas konteks-konteks yang ada (Rahardi, 2009: 36). Konteks adalah semua latar belakang pengetahuan yang dapat dipahami

bersama oleh penutur dan mitra tutur. Dalam analisis data penelitian tindak tutur ekspresif komentator E-Sports, peneliti menyertakan konteks-konteks situasi yang melatari terjadinya tindak tutur ekspresif tersebut.

Sebagai tahap akhir dari penelitian ini adalah penyajian hasil analisis data. Hasil analisis data disajikan dengan metode penyajian data secara formal dan informal. Penyajian hasil analisis data secara formal adalah penyajian hasil analisis data berupa perumusan dengan tanda dan lambang-lambang, sedangkan penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa (Sudaryanto via Mahsun, 2017: 125).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Wujud dan Fungsi Tindak Tutur Ekspresif Komentator E-sports dalam Turnamen PMCO Fall Split Global Final 2019: Kajian Sosiopragmatik.

1.1 Tindak Tutur Ekspresif *Berterima Kasih*

Sudaryat (dalam Hermaji, 2009: 140) menyatakan bahwa tindak tutur ekspresif merupakan tindak tutur yang berfungsi untuk menyatakan atau menyatakan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan atau benda. Tindak tutur berterima kasih merupakan salah satu wujud dari luapan sikap psikologi penutur terhadap situasi tertentu dengan meluapkan melalui sebuah ucapan terima kasih, agar ujaran tersebut diartikan sebagai evaluasi tentang hal yang disebutkan di dalam tuturan tersebut.

Indikator *berterima kasih* ditandai dengan tuturan dari penutur terhadap mitra tutur yang berisi sebuah ucapan terima kasih atas hal yang telah dilakukan oleh mitra tutur atau pihak yang dituju. Di bawah akan diuraikan wujud tuturan ekspresif berdasarkan indikator terima kasih. Berikut cuplikan contoh tuturannya.

(1) “Yang lagi nonton di Drop Zone! Ya thank you banget kalian udah nonton, jangan pulang dulu karena masih ada last round”.

Penanda Lingual : ‘Thank You’

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Penonton

Konteks : Setelah babak Vikendi selesai, Pasta (Pn) memberikan respon emotif dengan memberikan ucapan terima kasih kepada para penonton (Mt) yang berada di Drop Zone karena telah memberikannya kepada tim masing-masing.

Pada data (1) tuturan di atas, terdapat tuturan yang berupa tindak tutur ekspresif '*berterima kasih*' yang diujarkan oleh Pasta (Pn) sebagai komentator kepada para penonton (Mt) yang berada di Drop zone. Penanda lingual atas tindak tutur ekspresif berterima kasih ditandai dengan frasa "*thank you*". Pasta (Pn) bermaksud untuk berterima kasih atas kehadiran dan dukungannya kepada tim yang telah berpartisipasi dalam turnamen tersebut. Ucapan terima kasih tersebut merupakan respon dari sikap psikologis penutur karena kehadiran penonton membuat penutur merasa senang. Dengan demikian, tuturan tersebut merupakan tuturan yang mempunyai fungsi berterima kasih sebab berisi tuturan yang menyatakan ucapan terima kasih dalam bentuk frasa bahasa Inggris, yaitu "*Thank You*" yang berarti terima kasih dalam terjemahan bahasa Indonesia.

1.2 Tindak Tutur Ekspresif Mengungkapkan Harapan

Menurut Utami (2015:21) fungsi tuturan untuk mengungkapkan harapan adalah ucapan permohonan sesuatu keinginan agar menjadi kenyataan. Harapan-harapan itu bisa berupa kebaikan atau keburukan sesuai apa yang diinginkan oleh penutur atau mitra tutur. Berikut data tuturan yang mengungkapkan harapan.

(2) "*Bismillahirrohmanirrohim, semoga satu dua tiga, empatnya nya tim SEA-tim SEA*".

Penanda Lingual : '*Semoga*'

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Penonton

Konteks : Tuturan tersebut terjadi saat detik-detik pertandingan untuk babak Vikendi akan segera dimulai.

Data (2) di atas termasuk tindak tutur ekspresif mengungkapkan harapan, tuturan tersebut ditandai dengan '*Semoga*'. Kata '*semoga*' menjadi penanda harapan dari Komentator (Pn). Kata '*Semoga*' memiliki persamaan dengan kata harapan dikarenakan sama-sama menginginkan sesuatu baik itu hal yang baik dan juga yang buruk. Di dalam data tersebut juga terdapat ucapan '*Bismillahirrohmanirrohim*' yang termasuk ucapan pembuka dalam berdoa yang wajib diucapkan semua muslim. Ucapan tersebut berasal dari kitab suci Al Quran yang memiliki arti "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang". Ucapan tersebut sering sekali digunakan oleh umat Islam dalam melakukan seluruh kegiatannya. Ucapan '*Bismillahirrohmanirrohim*' dalam tuturan komentator tersebut menjadi

penegas untuk penanda harapan. Tuturan tersebut dituturkan oleh Pasta (Pn) kepada para Penonton (Mt) agar tim dari SEA bisa mendapatkan semua peringkat empat besar.

1.3 Tindak Tutur Ekspresif Mengungkapkan Rasa Jijik

Kata *jijik* dalam (KBBI, Daring) memiliki arti tidak suka melihat (mual dan sebagainya) karena kotor, keji, dan sebagainya. Tindak tutur mengungkapkan rasa jijik merupakan tuturan yang disampaikan oleh penutur untuk mengungkapkan rasa jijik atau tidak suka mendengar atau melihat suatu hal.

(3) “IndoPride sambil nelen satu ih jijik banget gua **ueak**”

Penanda Lingual : ‘ueak’

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Alif Human

Konteks : Pasta merasa jijik terhadap komentar yang diposting oleh salah satu akun Instagram yang bernama Alif Humam yang berisikan janji untuk memakan upilnya jika tim Bigetron menjadi juara.

Tindak tutur (3) yang disampaikan oleh Pasta termasuk ke dalam wujud tindak tutur ekspresif mengungkapkan rasa jijik. Tuturan tersebut merupakan ungkapan penutur yang merasa jijik terhadap perkataan dari Alif Human (Mt). Penanda lingual terdapat pada pada tuturan Pasta yang mengatakan “ueak”. Ungkapan ‘ueak’ menjadi penanda atas tindak tutur rasa jijik. Ungkapan tersebut merupakan padanan rasa mual yang menjadi respon atas perasaan yang tidak mengenakan dari komentator (Pn).

1.4 Tindak Tutur Ekspresif Membenarkan

Membenarkan adalah menganggap benar, baik atau menyetujui (KBBI, 2005:130). Tindak tutur ‘membenarkan’ merupakan tindak tutur yang disampaikan oleh penutur untuk menganggap benar, baik menguatkan atau menyetujui terhadap suatu hal.

(4) “Kalau dilihat-lihat ya flo, hari ini **benar** kata Netizen kata penonton setia kita hari ini yang *chicken* SEA doang loh”

Penanda Lingual : ‘**benar**’

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Wolfy

Konteks :Tuturan di atas disampaikan oleh Pasta kepada Wolfy, yang membenarkan pernyataan para penonton terhadap kemenangan tim SEA yang telah meraih peringkat permainan di babak Vikendi.

Tuturan (4) di atas disampaikan oleh Pasta, Pasta membenarkan prediksi dari para penonton. Tuturan yang disampaikan oleh Pasta termasuk ke dalam wujud tindak tutur ekspresif '*membenarkan*'. Tindak tutur ekspresif '*membenarkan*' terdapat pada tuturan Pasta yang mengatakan "Bener kata Netizen, kata penonton setia kita hari ini yang chicken Sea doing loh".

Melalui tuturan tersebut, Pasta membenarkan prediksi dari Netizen bahwa tim SEA akan mendapatkan posisi satu sampai empat pada babak Vikendi. Tim SEA yang mendapatkan posisi tersebut adalah tim Illuminate dari Thailand sebagai peringkat pertama, tim ORANGE E-sports dari Malaysia sebagai peringkat kedua, tim Entity Gaming dari India sebagai peringkat ketiga, dan tim EGC KR Black dari Korea sebagai peringkat keempat. Penanda lingual ditandai dengan kata '*benar*'. Selain itu, dari tuturan ekspresif '*membenarkan*' pada data tersebut juga diperkuat dengan pronomina '*iya*' yang dituturkan oleh Wolfy sebagai penegasan terhadap prediksi dari Netizen.

1.5 Tindak Tutur Ekspresif Memuji

Memuji adalah melahirkan kekaguman dan penghargaan kepada sesuatu yang dianggap baik, indah, gagah berani, dsb (KBBI, 2005:19).Tindak tutur ekspresif memuji memiliki fungsi untuk menyatakan sikap penutur terhadap sesuatu yang dianggap baik, indah, cantik, bagus dan sebagainya . Tuturan ini muncul ketika seseorang (penutur) menyukai apa yang ada pada diri seseorang yang lainnya (mitra tutur). Tuturan ini bersifat ingin melegakan hati mitra tutur dan sesuatu perbuatan yang dianggap baik. Bentuk tuturan ekspresif memuji dapat dilihat pada data berikut:

(5) "Uh! kepalanya hilang sama Zuly, satu pick yang *bagus* dari Zuly tadi mendapatkan satu pemain dari tim Unique tapi masih bisa di *revive*"

Penanda Lingual : '*bagus*'

Penutur : Pasta

Konteks : Komentator memberikan tanggapan terhadap adegan pertarungan antara tim Yoodu dengan tim Unique.

Tuturan (5) di atas termasuk tuturan ekspresif memuji. Tuturan tersebut termasuk dalam jenis pujian terhadap perbuatan baik atau bagus. Tuturan pujian tersebut tampak pada tuturan Pasta (Pn) yang mengatakan

'bagus'. Tuturan tersebut merupakan penanda lingual dari perbuatan yang dianggap baik atau bagus kepada Zuly (Mt). Tuturan tersebut menyatakan kalau tindakan berupa *pick* yang dilakukan oleh Zuly (Mt) adalah tindakan yang bagus. *Pick* yang dimaksud oleh Pasta (Pn) dalam tuturan tersebut adalah tindakan mengambil atau mematikan musuh dalam situasi yang aman. Dalam pengertiannya *pick* merupakan verba dalam bahasa Inggris yang berarti memilih. Jadi, tindakan yang diambil oleh Zuly (Mt) untuk mematikan musuh adalah pilihan yang bagus yang dianggap oleh Pasta (Pn).

1.6 Tindak Tutur Ekspresif Meminta Maaf

Meminta maaf adalah mengharap agar diberi maaf atau dimaafkan (KBBI, 2005:745). Tindak tutur ekspresif meminta maaf merupakan tindak tutur yang berisi permintaan maaf. Tuturan meminta maaf berfungsi untuk meminta maaf atas apa yang telah dilakukan (kesalahan) penutur kepada mitra tutur. Jadi tindak tutur meminta maaf mengekspresikan penyesalan karena telah melukai atau mengganggu mitra tutur. Tuturan meminta maaf dapat dilihat pada data di bawah ini.

(6) *"Terlalu ofensif ya, yaudah mohon maaf ya terlalu ofensif keceplosan pak, gua lupa bentar lagi gua jadi host itu juga."*

Penanda Lingual : "mohon maaf"

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Wolfy

Konteks : Komentator mengomentari game lain yang memiliki hadiah yang sangat sedikit dari PUBG Mobile

Pada data (6) di atas, dapat dilihat bahwa tindak tutur yang dihasilkan adalah tindak tutur ekspresif yang berfungsi untuk meminta maaf. Tuturan ekspresif meminta maaf dituturkan oleh Pasta (pn) kepada Wolfy (MT). Jadi permohonan maaf Pasta sebagai penutur dapat dilihat dari tuturannya "Mohon maaf ya". Tuturan tersebut berfungsi untuk meminta maaf. Adanya tuturan "mohon maaf ya" menjadi penanda lingual dari tindak tutur ekspresif meminta maaf. Tuturan dari Pasta yang menyatakan permohonan maaf dikarenakan atas perbuatannya yang mengejek *game* lain. Pernyataan mengejek ditunjukkan pada tuturan "ya game lain bunyinya ngok ah ayamnya, ayamnya ditaruh punggung ya pak". Ejekan tersebut ditujukan kepada game Free Fire yang menjadi saingan dari game PUBG.

1.7 Tindak Tutur Ekspresif Mengucapkan Selamat

Mengucapkan selamat adalah doa, ucapan, pernyataan, dsb yang mengandung harapan supaya sejahtera, beruntung, tidak kurang suatu apa, dsb (KBBI, 2005:1017). Tindak tutur ekspresif “mengucapkan selamat” merupakan tindak tutur yang terjadi karena beberapa faktor, yakni penutur mendapatkan sesuatu yang istimewa, penutur memberikan sambutan istimewa kepada lawan tutur, atau sebagai sambutan atau salam penanda waktu sehingga lawan tuturnya mengucapkan selamat kepada penutur sebagai ekspresi kebahagiaan

(7) *“Winner winner chicken dinner untuk tim Illuminate”*

Penanda lingual : *Winner winner chicken dinner*

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Illuminate

Konteks :Pasta memberikan ucapan selamat atas kemenangan tim Illuminate untuk babak ke-15 (Vikendi).

Tuturan di atas termasuk juga dalam tuturan yang berfungsi mengucapkan *selamat*. Tuturan tersebut termasuk dalam jenis ucapan selamat atas keberhasilan tim Illuminate (Mt) yang mendapatkan kemenangan dalam babak ke-15 Vikendi. Tuturan mengucapkan selamat tampak pada tuturan Pasta (Pn) yang mengatakan “winner winner chicken Dinner”. Tuturan tersebut merupakan penanda lingual dari tindak tutur ekspresif ‘selamat atas keberhasilan atau kemenangan yang hanya dipahami dalam permainan PUBG. Tuturan “winner-winner chicken dinner” merupakan sebuah istilah di permainan PUBG yang berarti gelar yang diberikan kepada tim atau pemain terakhir yang bertahan di arena peperangan. Tuturan tersebut merupakan istilah dari bahasa Inggris yang berarti “Pemenang makan malam pemenang ayam”. Jadi penggunaan istilah *Winner Winner Chicken Dinner* dimaksudkan untuk menggambarkan dan mengekspresikan kemenangan di dalam permainan PUBG. Tuturan yang telah ucapan oleh Pasta menjadi penanda lingual atas tuturan ekspresif mengucapkan selamat.

1.8 Tindak Tutur Ekspresif Mengeluh

Mengeluh adalah menyatakan susah karena suatu penderitaan yang berat, kesakitan, kekecewaan dsb (KBBI, 2005:536). Tindak tutur ekspresif berfungsi mengeluh merupakan tindak tutur yang terjadi karena ingin mengungkapkan rasa sedih, susah, kecewa yang disebabkan oleh penderitaan, kesakitan, ataupun kenyataan yang tidak sesuai dengan harapan. Mengeluh menjadi suatu bentuk tuturan yang bermaksud Pn

merasa kesal, kecewa, tidak terima, dsb dengan apa yang dilakukan Mt ataupun dengan keadaan. Tindak tutur mengeluh terbagi dalam 4 hal, yaitu: mengeluh tentang keadaan, perasaan, dan perlakuan. Tuturan ekspresif mengeluh akan diuraikan pada data di bawah ini sebagai berikut.

(8) *“itu sekarat banget susah itu diselamatkannya”*

Penanda Lingual : ‘Susah’

Penutur : Pasta

Mitra tutur : ARW

Konteks : Pasta melihat dan mengomentari pemain dari tim ARW yang sekarat dan sudah tidak bisa diselamatkan lagi.

Tuturan (8) di atas berfungsi mengeluh, dilihat dari tuturan Pasta yang mengatakan ‘*susah*’. Kata ‘*susah*’ menjadi penanda lingual atas tuturan ekspresif mengeluh. Menurut KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>) susah adalah rasa tidak senang (karena sukar, sulit, berat, dan sebagainya). Kata “*susah*’ yang dituturkan oleh Pasta (Pn) berfungsi untuk mengungkapkan rasa derita yang dirasakan penutur terhadap suatu keadaan yang dialami oleh pemain tim ARW (Mt) karena telah mengalami sekarat sehabis ditembak oleh pemain dari tim Yoodu. Pasta (Pn) mengeluh dikarenakan pemain ARW (Mt) sudah tidak bisa diselamatkan melihat status nyawanya tinggal sedikit dan rekan setim dari ARW juga mengalami sekarat sehingga membuat tim ARW kesusahan untuk menyelamatkan rekan setimnya. Tuturan mengeluh di atas termasuk jenis keluhan terhadap keadaan.

1.9 Tindak Tutur Ekspresif Menyayangkan

Menyayangkan adalah menyesalkan terhadap suatu hal (KBBI, 2005:1005). Tindak tutur “menyayangkan” adalah tindak tutur yang disampaikan oleh penutur karena menyesalkan suatu hal. Jadi tindak tutur ekspresif ‘menyayangkan’ berfungsi sebagai suatu ungkapan sebuah rasa sesal terhadap sesuatu hal yang dialami penutur terhadap mitra tutur. Untuk dapat memahami wujud tindak tutur ini dapat diperhatikan pada data berikut:

(9) *“Smoke yang dilempar oleh tim Unique ngk digunakan untuk maju sayang sekali dari tim uniq, ngk menggunakan kesempatan tersebut”*

Penanda Lingual : ‘sayang sekali’

Penutur : Wolfy

Mitra tutur : Pasta

Konteks :Wolfy mengomentari tindakan tim Unique ketika berhadapan dengan tim YOODU

Tuturan (9) di atas termasuk dalam tindak tutur ekspresif *menyayangkan*. Tindak tutur ekspresif menyayangkan diungkapkan oleh Wolfy (Pn) kepada Tim Unique (Mt). Wolfy (Pn) menyayangkan tindakan dari tim Unique (Mt) yang tidak melakukan serangan ketika sedang melempar *smoke* ke arah tim Yoodu. Kesempatan yang didapat oleh tim Unique tidak digunakan dengan baik oleh tim Unique sendiri. Pada tuturan tersebut, terdapat penanda lingual “sayang sekali” yang digunakan oleh Wolfy dalam mengungkapkan perasaan yang dialami terhadap kesempatan yang didapatkan oleh tim Unique tidak digunakan untuk menyerang. Wujud tuturan tersebut berfungsi mengungkapkan rasa sesal penutur terhadap sebuah perbuatan yang dilakukan oleh mitra tutur.

1.10 Tindak Tutur Ekspresif Menyindir

Menyindir (KBBI, Daring) memiliki arti mengkritik (mencela, mengejek dan sebagainya) seseorang secara tidak langsung atau tidak terus terang. Tindak tutur ekspresif berfungsi menyindir merupakan tuturan yang berlawanan dengan fakta atau keadaan yang sebenarnya dan terkesan memberikan pujian dan diungkapkan dengan halus serta pengungkapannya dilakukan secara tidak terang-terangan atau secara tidak langsung. Untuk memahami tindak tutur ekspresif menyindir dapat di perhatikan data berikut ini.

(10) “Wah diambil dong!, tiba-tiba ada yang **datang mengambil keuntungan** di sini! Soul mendaftarkan satu pemain dari Bigetron”.

Penanda Lingual : ‘datang mengambil keuntungan’

Penutur : Pasta

Mitra tutur : Tim Soul

Konteks : Pasta mengomentari tim Soul yang tiba-tiba ke arah tim Bigetron.

Tuturan (10) di atas termasuk dalam tindak tutur ekspresif ‘*menyindir*’ yang diungkapkan oleh Pasta. Tuturan *menyindir* tampak pada Pasta yang menyatakan “datang mengambil keuntungan”. Tuturan tersebut menjadi penanda lingual atas tindak tutur ekspresif ‘*menyindir*’. Pada konteks tuturan tersebut, Pasta (Pn) menyindir para pemain dari tim Soul (Mt) yang datang tiba-tiba menghampiri tim Bigetron yang baru selesai mengalahkan tim dari Cloud9. Kedatangan tiba-tiba dari tim Soul membuat salah satu

pemain dari tim Bigetron, yaitu Ryzen mengalami sekarat sehingga perlu untuk dilakukan penyelamatan. Tuturan yang diungkapkan oleh Pasta (Pn) berfungsi untuk menyindir tim Soul (Mt) secara tidak langsung dengan mengatakan “tiba-tiba datang mengambil keuntungan di sini” karena Pasta (Pn) menganggap tim Soul memanfaatkan kelelahan dari tim Bigetron setelah mengalahkan tim dari Cloud9.

2. Penggunaan Kosakata Khusus Komentator E-sports Dalam Turnamen PMCO Fall Split Global Final 2019.

2.1 Bentuk Kosakata Khusus Komentator E-sports dalam Turnamen PMCO Fall Split Global Final 2019

Berdasarkan bentuknya kosakata khusus komentator E-sports dalam Turnamen PMCO Fall Split Global Final 2019 dapat dibedakan atas bentuk tunggal, bentuk afiksasi, bentuk abreviasi/pemendekan, dan bentuk majemuk. Berikut diuraikan bentuk-bentuk serta contoh penggunaannya dalam bahasa komentator. Contoh penggunaan dirasa perlu guna mencapai pemahaman menyeluruh.

A. Bentuk Kata Tunggal Kosakata Khusus Komentator E-Sports

Dalam penelitian ini ditemukan bentuk kosakata khusus berupa kata tunggal, yaitu satuan gramatikal yang tidak terdiri dari satuan yang lebih kecil lagi (Ramlan, 1987: 28). Dalam penggunaan kosakata khusus berupa bentuk tunggal ditemukan 26 data yang dituturkan pada waktu dan situasi yang berbeda. Berikut beberapa kosakata khusus pada tuturan komentator E-sports berupa kata tunggal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data kosakata khusus pada tuturan komentator E-sports berupa kata tunggal

No	Bentuk tunggal	Makna	Contoh Penggunaan dalam Kalimat
1	<i>Player</i>	Pemain atau orang yang sedang bermain dalam sebuah permainan	“Gua kira semua tim ORANGE cabut ternyata cuma satu player doang dari tim ORANGE yang cabut”
2	<i>Triggered</i>	Terpicu	“Microboynya turun, Microboynya triggered men”

3	<i>Reload</i>	Proses memuat ulang amunisi/peluru ke dalam senjata	"Sedikit panik dan harus reload, inget jumlah peluru gak sebanyak itu"
4	<i>Vikendi</i>	Salah satu nama tempat di permainan PUBG yang bernuansa musim salju yang berukuran 6x6 km.	"selamat malam teman-teman yang sedang menonton dimanapun kalian berada kita sedang masuk di <i>round Vikendi</i> kali ini"
5	<i>Chicken</i>	Sebutan keberhasilan bagi pemain atau tim karena telah memenangkan pertandingan.	"Lumayan cuy, berarti 6 <i>chicken</i> lagi, berarti 30.000 dollar"

Sumber:

B. Bentuk Kata Berafiks Kosakata Khusus Komentator E-Sports

Bentuk kata berafiks oleh Kridalaksana (2007: 28) didefinisikan sebagai bentuk kata yang telah melalui proses perubahan leksem menjadi kata kompleks. Adapun jenis afiks menurut Kridalaksana (2007: 28-31) dibagi menjadi tujuh, yaitu prefiks, infiks, sufiks, simulfiks, konfiks, prefiks, serta kombinasi afiks. Dalam penggunaan kosakata khusus berupa bentuk afiksasi ditemukan sebanyak 5 data yang dituturkan pada waktu dan situasi yang berbeda. Berikut bentuk kata berafiks yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Data kata berafiks

No	Bentuk Afiksasi	Makna	Contoh penggunaan dalam kalimat
1.	<i>Looting</i>	Penjarahan atau pengambilan senjata, amunisi, obat, tas, dan lain-lain yang dilakukan oleh para pemain di sebuah gedung dan pada pemain yang kalah.	"Sekitar tiga menit kurang lebih waktu <i>looting</i> untuk <i>circle</i> yang pertama"
2.	<i>Ngeflank</i>	tindakan memutar atau	"Sudah mulai <i>ngeflank</i>

		mengambil jalur lain untuk mencari atau mengecoh musuh.	sepertinya Draxx”
3.	<i>Ngelock</i>	Tindakan mengunci musuh agar dapat dikalahkan dalam permainan PUBG	“Mereka mau mencoba ngelock dengan lawan mereka dari tim Yoodu kali ini”
4.	<i>Healing</i>	Proses untuk menyembuhkan pemain atau menambah poin nyawa yang berkurang.	“Orang masih berusaha <i>healing</i> ”
5.	<i>Boosting</i>	Proses untuk mempercepat pemulihan nyawa pemain dengan menggunakan obat tertentu.	“Awas jangan terlalu lama bangun <i>Boosting</i> terlebih dahulu untuk Martin”

Sumber:

C. Bentuk Kata Abreviasi Kosakata Khusus Komentator E-Sports

Abreviasi merupakan bentuk pemendekan yang terdiri dari bentuk singkatan, akronim, penggalan, kontraksi, serta lambang huruf. Dalam penelitian ini ditemukan bentuk abreviasi, yakni singkatan. Dalam penggunaan kosakata khusus berupa bentuk Abreviasi ditemukan sebanyak 5 data yang dituturkan pada waktu dan situasi yang berbeda. Adapun hasil penelitian terkait bentuk abreviasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data bentuk abreviasi/singkatan

NO	Bentuk Abreviasi/ Singkatan	Makna	Contoh penggunaan dalam kalimat
1	<i>MVP</i> (<i>Most Valuable Player</i>)	Singkatan dari <i>Most Valuable Player</i> . Artinya gelar yang didapatkan oleh pemain terbaik secara kalkulasi/perhitungan dalam sistem permainan PUBG.	“Prediksinya siapa MPV Flo kira-kira Flo?”
2	<i>AWM</i> (<i>Arctic Warfare</i>)	Nama salah satu senjata Sniper yang hanya bisa didapatkan melalui Airdrop/Supply Box	“Oh dia bawa AWM lo, AWM dibawa langsung”

	<i>Magnum)</i>	yang ada di permainan PUBG.	
3	<i>Indo Pride</i> (<i>Indonesia Pride</i>)	Kebanggaan Indonesia	“Trus tiba-tiba, tapi di storynya dia Bigetron E-sports Indo Pride BTRwin”
4	<i>Mill base</i> (<i>Military base</i>)	Salah satu nama tempat yang ada di peta Erangel yang berfungsi sebagai tempat melakukan penjarahan atau pengambilan senjata, amunisi, obat dan lain sebagainya.	“Jangan bilang di Millbase ramai banget tu Mill Base owhh”
5	<i>Novo</i> (<i>Novorepnoye</i>)	Salah satu nama tempat yang ada di peta Erangel yang berfungsi sebagai tempat melakukan penjarahan atau pengambilan senjata, amunisi, obat dan lain sebagainya.	“Ada Bigetron datang ke Novo siap-siap ya”

Sumber:

D. Bentuk Kata Majemuk Kosakata Khusus Komentator E-sports

Kata majemuk adalah hasil dari proses penggabungan dua kata atau lebih yang membentuk kata baru dan makna baru (Ramlan, 1987: 76). Bentuk majemuk merupakan bagian dari bentuk kompleks yang dibentuk dari dua leksem atau lebih dan membentuk makna baru (Kridalaksana, 2007: 104). Dalam penggunaan kosakata khusus berupa bentuk majemuk ditemukan sebanyak 22 data yang dituturkan pada waktu dan situasi yang berbeda. Berikut beberapa bentuk kata majemuk yang ditemukan dalam penelitian ini beserta contoh penggunaannya.

Tabel 4. Data kata majemuk

N o	Bentuk majemuk	makna	Contoh penggunaan kalimat
1	<i>Airdrop</i>	Kotak merah yang berisi bantuan berupa senjata, amunisi dan teropong. Kotak merah diterjunkan dari dalam pesawat ketika pertandingan sedang berjalan	“Ada Mega juga bahkan sudah masuk ke dalam goa untuk mengambil <i>Airdrop</i> yang ada di dalam situ”

2	<i>Cement Factory</i>	Salah satu nama gedung yang ada di map Vikendi	“Sepertinya mega mengambil strategis <i>creating</i> sih atau ngk mereka bakal balik ke <i>Cement Factory Kah?</i> ”
3	<i>Peek Off</i>	Tindakan mengintip musuh	“Ini bukan belum banyak bahkan belum ada aksinya cuma <i>peek off – peek off</i> doang dan itu belum membuahkan hasil”

Sumber:

2.2 Makna Denotatif dan Konotatif dalam Kosakata Khusus Komentator E-Sports

A. Makna Denotatif Kosakata Khusus Komentator E-Sports

Djajasudarma (1999:9) mengungkapkan makna denotatif adalah makna yang menunjukkan adanya hubungan antara konsep dengan dunia kenyataan. Makna denotatif ini memiliki arti yang sebenarnya atau sesuai dengan yang dilihat, tidak mengandung makna yang tersembunyi. Dalam penggunaan kosakata khusus yang bermakna denotatif ditemukan sebanyak (32) data yang dituturkan pada waktu dan situasi yang berbeda. Berikut ini adalah beberapa bentuk makna denotatif dalam tuturan komentator e-sports.

(11) **Vikendi**

“Selamat malam teman-teman yang sedang menonton dimanapun kalian berada, kita sedang masuk di *round Vikendi* kali ini”

Istilah Vikendi berasal dari bahasa Inggris, dalam penggunaan kalimat di atas bermakna sebenarnya atau denotatif, yakni ‘tempat’ yang ada dalam permainan PUBG. Vikendi merupakan salah satu tempat dari empat peta yang ada di permainan PUBG. Vikendi memiliki ciri khas bernuansa musim salju dan berukuran 6x6 km.

(12) *Last Round*

“Mereka pengen secure semuanya 100%, kecuali mungkin nanti di **last round**”

Istilah Last Round dalam terjemahan Kamus Inggris-Indonesia memiliki arti ‘ronde terakhir’ (<https://tr-ex.me/terjemahan>). Dalam penggunaan kalimat di atas, istilah tersebut bermakna sebenarnya atau

denotatif, yakni 'ronde terakhir permainan'. Istilah last round sering digunakan komentator atau pemain dalam menjelaskan babak akhir dari permainan. Istilah ini sangat populer di ranah permainan online tidak hanya PUBG, istilah tersebut banyak digunakan di beberapa genre permainan.

(13) *Poin*

"Tapi kali ini kita bakal liat dari tim Yoodu kali ini Geek berusaha mencari tambahan pundi-pundi **poin** juga mengingat posisi mereka masih kurang baik ya"

Berdasarkan penggunaan kalimat di atas, kata poin bermakna denotatif, yakni 'nilai'. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, Daring), poin memiliki arti titik, hal, dan angka atau nilai. Kata poin dalam permainan bermakna sebuah nilai kemenangan berupa angka yang harus didapatkan oleh pemain untuk mengatasi situasi yang kurang baik dan menambah skor poin.

(14) *Player*

"Gua kira semua tim ORANGE cabut ternyata cuma satu **player** doang dari tim ORANGE yang cabut"

Dalam kalimat di atas terdapat istilah player, dalam Kamus Inggris-Indonesia memiliki arti 'pemain' (<https://tr-ex.me/terjemahan>). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, Daring), kata pemain bermakna 'orang yang bermain (olahraga, musik, dan sebagainya)'. Kata Player atau pemain yang terdapat pada kalimat di atas termasuk dalam makna sebenarnya atau denotatif, yakni 'orang yang bermain'. Kata tersebut sering digunakan dalam bidang-bidang olahraga sebagai penyebutan kepada individu yang bermain dalam sebuah ajang permainan.

(15) *Looting*

"Sekitar tiga menit kurang lebih waktu **looting** untuk *circle* yang pertama"

Istilah Looting dalam penggunaan kalimat di atas memiliki makna denotatif atau makna sebenarnya yang sesuai fakta yang telah ada. Istilah looting di dalam Kamus Inggris-Indonesia memiliki arti 'penjarahan' (<https://tr-ex.me/terjemahan>). Kata tersebut digunakan komentator untuk menjelaskan tindakan penjarahan yang dilakukan oleh pemain atau tim untuk mencari barang-barang yang akan digunakan dalam pertempuran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, Daring), kata penjarahan

bermakna proses, cara, atau perbuatan menjarah. Penjarahan merupakan sebuah proses atau cara penjarah untuk mendapatkan hasil rampasan perang.

B. Makna Konotatif Kosakata Khusus Komentator E-Sports

Akhadiah (1999:85-91) menjelaskan konotasi dapat diartikan sebagai rasa atau gambaran tambahan yang ada di samping denotasi. Konotasi mempunyai nilai negatif bagi sebagian orang. Nilai negatif yaitu bernilai rendah, tidak menyenangkan, atau kotor. Dalam penggunaan kosakata khusus yang bermakna Konotatif ditemukan sebanyak (26) data yang dituturkan pada waktu dan situasi yang berbeda Berikut ini adalah beberapa bentuk makna konotatif dalam tuturan komentator e-sports.

(16) *To soon*

“ORANGE gue yakin gak mau *too soon* di round 15 ini”

Istilah “*To soon*” berasal dari bahasa Inggris, dalam terjemahan bahasa Indonesia terkandung makna ‘terlalu cepat’ (<https://tr-ex.me/terjemahan>). Istilah *to soon* dalam tuturan komentator di atas memiliki makna konotatif. Para pro player biasanya mengucapkan ‘tusun’ untuk mempermudah pengucapannya, padahal yang sebenarnya adalah *To Soon*. Dalam konteks permainan PUBG, istilah tersebut terkandung makna kalah dengan cepat atau mati terlalu cepat yang membuat skor poin menjadi berkurang.

(17) **Karbitan**

“Hanya **karbitan** yang menganggap turnamen ini setingan”

Karbitan dalam kalimat di atas memiliki makna sebenarnya atau denotatif berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, Karbitan adalah kata yang memiliki arti langsung jadi atau tenar (biasanya dipaksakan) dan tidak melalui proses. Dalam konteks tuturan di atas istilah karbitan bermakna konotatif yang bermakna menyindir para penggemar yang hanya mendukung suatu tim saat sedang berada kondisi terbaik atau tenar, dan cenderung menghilang jika tim yang didukung dalam kondisi terpuruk.

(18) **IndoPride**

“Trus tiba-tiba, di storynya dia Bigetron E-sports **Indo pride** BTRwin.”

Istilah *IndoPride* merupakan sebuah singkatan yang terbentuk dari kata Indonesia dan Pride yang memiliki makna denotatif ‘kebanggaan Indonesia’

(<https://tr-ex.me/terjemahan>). Biasanya penggunaan istilah *IndoPride* digunakan sebagai tagar dalam media sosial atau bentuk dukungan masyarakat kepada tim Indonesia. Istilah 'Indo Pride' termasuk meme yang muncul seiring berkembangnya tim *e-sports* Indonesia di ajang turnamen internasional. Dalam penggunaan kalimat di atas, istilah *Indopride* bermakna konotatif, yakni 'sindiran atau menjelekan'. Istilah tersebut dalam kalimat di atas, menjadi sebuah plesetan atau sindiran yang dilakukan oleh salah satu oknum di media sosial yang bukan pendukung tim Indonesia. Makna pemberian hastag oleh oknum dalam kalimat di atas adalah sindiran atau menjelekan tim BTR Indonesia, karena oknum tersebut bukan pendukung tim Indonesia.

(19) Rotasi

"EGC juga sudah mulai melakukan **rotasi** keluar dari area *looting early* mereka"

Kata rotasi dalam kalimat di atas memiliki makna denotatif yang mengacu pada konteks kebahasaan bermakna perputaran (KBBI, daring). Tetapi dalam konteks kalimat di atas memiliki makna konotatif atau makna yang tidak sebenarnya atau tidak sesuai dengan fakta yang ada. Makna konotatif pada kata rotasi dalam kalimat di atas bermakna perpindahan tempat oleh pemain atau tim, guna mencari musuh atau tempat *looting*.

(20) Airdrop

"Ada Mega juga bahkan sudah masuk ke dalam goa untuk mengambil **Airdrop** yang ada di dalam situ"

Istilah *airdrop* berasal dari bahasa Inggris yang mengandung makna denotatif 'tetesan udara' dalam Kamus Inggris-Indonesia (<https://tr-ex.me/terjemahan>). Akan tetapi, dalam penggunaan kalimat di atas, istilah tersebut memiliki makna konotatif atau tidak sesuai dengan fakta yang ada, yakni bermakna 'kotak merah berisikan peralatan senjata'. Dalam permainan PUBG, *airdrop* dapat ditemukan ketika diturunkan pesawat dan di goa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap bentuk tindak tutur ekspresif komentator E-sports dalam turnamen PMCO Fall Split Global Final,

pada babak ke-15 Vikendi ditemukan 23 data wujud tuturan tindak tutur ekspresif. Data tuturan tersebut diklasifikasikan menjadi 10 fungsi tuturan dengan penanda lingual, yakni: *berterima kasih* ('Thank You'). *Harapan* (harapan, semoga, dan berdoa). *Rasa jijik* ('Ueak'). *Membenarkan* (benar). *Memuji* (bagus, berhasil, pintar, luar biasa banget, wihh enak banget, rapi, dan gokil-gokil)., *meminta maaf* (mohon maaf), *mengucapkan selamat* (*Winner-Winner Chicken dinner*), *mengeluh* (susah, aduh, lama banget, paling bosan), *menyayangkan* (sayang sekali), dan *menyindir* (karbitan, datang mengambil keuntungan, dan "lo korek tu hidung lo heheh ampe bulu-bulu idung lo telen").

Kedua, Penggunaan kosakata khusus yang digunakan oleh komentator E-sports dalam memberikan ulasan-ulasan ketika berlangsungnya pertandingan pada babak ke-15 Vikendi, ditemukan sebanyak 58 data kosakata khusus yang meliputi bentuk *tunggal* 26 data, bentuk *afiksasi* 5 data, bentuk *abreviasi/pemendekan* 5 data, dan bentuk *majemuk* 22 data. Selain itu kosakata khusus tersebut diklasifikasikan menjadi dua bentuk makna, yaitu *makna denotatif* sebanyak 32 data dan *makna konotatif* sebanyak 26 data.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadapan Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya. Penulisan jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana atas segala ilmu, didikan, dukungan, dan semangat yang diberikan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua yang saya kasihi Gunawardani dan Nurlan, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan moral dan materi, semangat, motivasi, dan nasihat selama menempuh pendidikan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud RI. 2021: KBBI daring, <http://kbbi.kemdikbud.go.id>, (Diakses November 22,2021)
- Djajasudarma, T. F. 1999. *Semantik 2, Pemahaman Ilmu Makna*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Harziko. 2017. *Tindak Tutur Ekspresif Bahasa Indonesia dalam Transaksi Jual-Beli di Pasar Tradisional Kota Baubau: Tinjauan Pragmatik (Tesis)*. Makassar: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

- Hermaji, Bowo. 2019. *Teori Pragmatik*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Hikmayana, Dian. 2013. *Meningkatkan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Ular Tangga*. *Jurnal Bahasa Indonesia*, Vol. 1 No.1.
- Kamus Inggris-Indonesia. (Diakses pada 21 April 2021 dari alamat <https://tr-ex.me/terjemahan>)
- Kridalaksana, Harimurti. 2007. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Mauliana, Suci. 2015. *Tindak Tutur Ekspresif pada Film "Mimpi Sejuta Dolar" Karya Alberthiene Endah*. *E Jurnal Seminar Nasional Prasasti II: Kajian Pragmatik dalam Berbagai Bidang* (13-14 November 2015). Universitas Sebelas Maret.
- Maysari, N.K. 2019. *Register Pengguna Game Mobile Legend di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya.
- Moeliono, A. M. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.)
- Rahardi, Kunjana. 2009. *Sosiopragmatik*. Yogyakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ramlan. 1987. *Sintaksis*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Raymonda, Andreas. 2016. *Tindak Tutur Komunitas Gamer Online di Kota Solo (Pendekatan Sosiopragmatik) (Tesis)*. Surakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surakarta.
- Utami, tri Ruwanti. 2015. *Tuturan Ekspresif dalam Komik Onkel Dagobert Karya CARL BARKS (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta)
- Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PROFIL PENULIS

Sigian Hardi adalah seorang mahasiswa pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana Prodi Sastra Indonesia tahun 2016. Sebelum masuk perkuliahan sudah memulai usaha ternak ayam jenis broiler dengan kapasitas maksimal 4000 bibit dalam rentang waktu panen 28-40 hari. Saat masih duduk dibangku Sekolah Menengah Atas, sudah pernah terpilih menjadi salah satu kandidat lomba Olimpiade TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tingkat kabupaten Lombok Timur tahun 2014.

I Wayan Pastika adalah profesor linguistik dan bahasa Indonesia di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana. Pendidikan Doktor bidang linguistik umum diselesaikan di Department of Linguistics, Faculty of Arts, The Australian National

University di Australia tahun 2000. 1 April 2017 --1 April 2019 mengajar linguistik dan bahasa Indonesia di Osaka University, Jepang. Buku yang diterbitkannya dua tahun terakhir: Fonetik dan Fonologi: Tata Bunyi Bahasa (2019), Teks Media: Bahasa Politik Acara Televisi Indonesia (2020), BAHASA INDONESIA Buku Ajar untuk Mahasiswa (ko-editor, 2020). Tiga tahun terakhir ini Linguistik Forensik diberi perhatian dan beberapa makalah seminar tentang itu telah ditulisnya.

Ni Made Dhanawaty adalah seorang dosen pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana dan pernah menjabat sebagai Ketua Jurusan Bahasa Indonesia Fakultas Ilmu Sastra dan Budaya Universitas Udayana. Pada Magister dan Doktor Linguistik Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana, Beliau mengampu mata kuliah Dialektologi. Dhanawaty sering mempresentasikan kertas kerjanya bidang linguistik di forum nasional dan internasional.