

## **Bab 1**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

*Game Online* adalah sejenis permainan berbasis komputer yang bergantung dengan jaringan internet. Umumnya, *game online* sendiri digunakan sebagai sarana komunikasi antar pengguna internet lainnya dalam memainkan suatu game. Sebagian orang menganggap *game online* sebagai sarana untuk melepas penat, Sebagian orang juga menganggap sebagai tempat untuk mencari uang.

Dalam *game online*, pastinya pengguna internet harus memiliki sebuah akun yang terdiri dari ID, *password* untuk mengakses akun game tersebut, dan *username* sebagai identitas dalam game tersebut. *Username* merupakan nama yang dipilih untuk mengidentifikasi pengguna internet. *Username* ini juga bisa digunakan untuk mendapatkan akses ke dalam sebuah sistem. Uniknya, *username* ini hanya bisa digunakan oleh satu nama dalam satu akun dan tidak boleh sama. Genshin Impact yang dipegang oleh Hoyoverse yang dirilis sejak 2017 lalu, merupakan *game online* yang tersukses dengan jumlah total 61,1 juta orang yang memainkan *game* ini menurut [esport.gg](https://esport.gg), sehingga game ini menjadi salah satu game tersukses di tahun 2022 dengan memenangkan salah satu penghargaan bergengsi, yaitu “The Golden Joystick Award” dalam nominasi “Best Ongoing game”.

Dalam sebuah akun, pengguna diwajibkan untuk membuat sebuah *username* mereka sendiri dalam game tersebut sebelum bisa memainkan *game* tersebut. Tujuan dari *username* itu sendiri adalah sebagai identitas dari dalam *game* tersebut, sehingga pemain lainnya bisa berkomunikasi secara bersamaan dalam *game*. Namun, dalam Genshin Impact, di buat berbeda dengan hadirnya fitur “co-op” agar pemain bisa bermain bersama dalam satu dunia. Fitur ini akan menempatkan dua hingga empat orang dalam satu *room*, di mana pemain bisa mengeksplorasi dunia dalam Genshin sendiri. Tentunya hal tersebut terbilang berbeda dengan *game online* lainnya, di mana *game online* pada umumnya mereka menempatkan banyak pemain dalam satu *server* atau satu *room* untuk bisa bermain bersama dalam sebuah tim / *party*. Hal ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman dalam memainkan Genshin Impact sendiri walaupun hanya bermain sendiri ataupun bermain dengan orang lain.

Berdasarkan dari paparan di atas, hal ini menjadi sebuah fenomena dimana pemain bisa memodifikasi nama mereka atau nama dari sebuah hal menjadi identitas mereka dalam memainkan *game* ini. Pemain yang bermain bersama dan baru bertemu pertama kali, akan memanggil nama pemain dengan *username* mereka agar bisa dikenal oleh orang lain. Fenomena ini menjadi sebuah hal yang menarik ketika dari *username* tersebut bisa di modifikasi dengan kata lain ataupun di rubah susunan katanya menjadi sebuah nama baru berdasarkan kata yang sudah ada.

Fenomena ini bisa menjadi sebuah pola pembentukan kata, di mana pemain bisa bebas mengubah susunan kata pada sebuah nama dengan menambahkan atau mengurai hal kecil seperti morfem atau huruf. Selain itu pemain bisa menambahkan simbol ataupun angka agar *username* nya semakin unik. Pemain bisa menggunakan

nama yang sudah ada, mengubah bahasanya, ataupun menggunakan nama dari karakter dari

sebuah seri *anime* ataupun *manga* yang disukai sebagai *username* mereka dalam bermain Genshin Impact. Dari hal tersebut, pemain akan bisa menciptakan variasi nama-nama baru berdasarkan dari sesuatu hal yang menarik ataupun memiliki kesan cerita tersendiri dari *username* tersebut, sehingga *username* tersebut bisa memiliki makna tersendiri bagi pemiliknya.

Menurut (Johnova, 2004) Ada beberapa cara dalam menciptakan kata baru di Netspeak dengan mengubah kelas kata dan maknanya. Seperti penggunaan huruf kapital dan huruf kecil dan juga penggunaan fitur khusus seperti penambahan *emoji* atau menggunakan simbol dengan maksud untuk menambah kesan pada makna dalam menggambarkan originalitas pada nama tersebut.

Dengan penjelasan di atas, *username* tidak hanya digambarkan hanya sebuah nama saja, namun bisa saja dengan menggunakan angka, simbol, hingga karakter yang bukan termasuk ke dalam huruf alfabet seperti penambahan *emoji* yang dibentuk dari simbol ataupun menggunakan simbol khusus. Namun, pada Genshin Impact sangat jarang sekali adanya penggunaan simbol-simbol khusus pada pemainnya sendiri. Jikalau ada, biasanya dibentuk berdasarkan dari huruf ataupun simbol yang membentuk sebuah ekspresi wajah atau hewan sehingga banyaknya ragam dalam pembentukan kata tersebut menjadi semakin beragam dengan orang-orang yang membuat *username* mereka membentuk sebuah objek seperti hewan atau menggambarkan sebuah ekspresi seperti *emoji*.

Dalam fitur “co-op” seperti yang dijelaskan sebelumnya, fitur ini bisa bermain bersama dengan dua hingga empat orang sekaligus dalam satu *room*, dan untuk melakukan komunikasi antar sesama pemain, adanya *chat box* akan membantu

mereka dalam berkomunikasi satu sama lain. Namun, dalam sudut pandang linguistik, menganalisis nama dalam sebuah *room chat* akan sulit dengan hasil yang tidak menentu, karena kurangnya kredibilitas informasi dari pemilik *username* tersebut, sangat sulit untuk mengetahui dari negara mana pemilik akun tersebut berasal, terutama mereka yang bahasa ibunya bukan berbahasa Inggris. Hal ini juga ditambah dengan peralihan bahasa dari Inggris, Jepang, China, hingga Jerman dengan alasan tertentu, sehingga semakin sulit untuk mengetahui informasi dari pemilik akun dengan penggunaan bahasa yang berbeda.

Selain itu, dengan berkembang pesatnya teknologi, terutama dalam dunia hiburan, seri-seri *anime* yang semakin banyak dan bervariasi juga mempengaruhi pembentukan nama dari *username* ini. Namun, beberapa karakter dari seri *anime* ini terkadang mengambil referensi nama dari kata yang sudah ada. Salah satu contohnya adalah pada kata ‘ame’ dalam bahasa Jepang. Namun, bisa saja kata tersebut diambil dari nama ‘Amelia’ yang memiliki makna yang berbeda. (Plag, 2002; 27) Menjelaskan Hal ini merupakan ‘*compositional*’ di mana makna dari sebuah kata bisa berbeda berdasarkan fungsinya. Namun, tidak semua kata bisa digunakan, selama masih bisa dilihat dari idiom nya seperti bagian dari kata ‘*view*’ dan ‘*interview*’. Atau ‘*late*’ dan ‘*lately*’ yang tidak semua bisa menggunakan *compositional* ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas tadi, saya menyimpulkan tiga pertanyaan yang akan mengacu pada penelitian kali ini, yaitu:

1. Bagaimana struktur pembentukan kata yang terjadi pada permainan tersebut?
2. Apa alasan mereka menggunakan nama tersebut sebagai *username* mereka?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dari struktur pola pembentukan kata yang ada dalam *username* Genshin Impact. Selain itu, alasan yang digunakan para pemain dalam pembentukan username tersebut juga menjadi tujuan penelitian ini dalam meneliti pembentukan kata dalam *game* Genshin Impact

## 1.4 Manfaat penelitian

Saya berharap, manfaat dari penelitian ini akan membantu sesama, baik dari kalangan para mahasiswa maupun masyarakat, antara lain:

1. Hasil penelitian tersebut diharapkan bisa digunakan sebagai bahan kajian untuk membantu dalam penelitian yang berhubungan dengan pembentukan kata.
2. Hasil penelitian diharapkan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan pembentukan kata, terutama pada permainan *video game*.

3. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi teman-teman yang ingin mengerjakan skripsi mengenai pembentukan nama, terutama dalam *game online*.

### **1.5 Kerangka Pemikiran**

*Username* digunakan sebagai identitas dari sebuah akun yang ada dalam sebuah *server* seperti pada *game* Genshin Impact, dimana *username* tersebut akan digunakan sebagai identitas tersendiri bagi pemilik akun tersebut ketika bermain *game*. Namun, *username* tersebut bisa saja di modifikasi Kembali menjadi nama baru dalam permainan tersebut. Sedangkan pembentukan kata sendiri bisa terbentuk semakin banyak dan memiliki arti yang beragam selama teknologi masih bisa berkembang, maka kata-kata dengan bentuk yang baru akan terus bermunculan. Dalam teori pembentukan kata George Yule digunakan untuk menganalisis pembentukan kata berdasarkan dari jenis proses pembentukannya, bertujuan untuk mengetahui pola pembentukan kata berdasarkan alasan dan strukturnya.