

## ABSTRACT

Agung Setiawan, 2024. "*A Semantic Analysis of Jargon Used by Mobile Legends: Bang Bang Player*"

English Literature Department  
Faculty of Business and Humanities  
University of Technology Yogyakarta  
[setiawanagung.sa24@gmail.com](mailto:setiawanagung.sa24@gmail.com)

This research focuses on two aspects of the jargon used in the online game *Mobile Legends: Bang Bang*, namely meaning and function. The aim of this research is to perform semantic analysis and explore the function of jargon in the online game *Mobile Legends: Bang Bang*. Qualitative descriptive methods were applied in this research. Data taken from the online game *Mobile Legends: Bang Bang* and videos from *YouTube*. The research results show that there are 148 jargons used by players of the online game *Mobile Legends: Bang Bang*. Based on the meaning category, 40% of the jargon has a conceptual meaning, with 59 jargon items, 5% of the jargon has a connotative meaning, with 8 jargon items, 2% of the jargon has an affective meaning, with 3 jargon items, 0% jargon has an expressed and collocative meaning, with 0 jargon items, 47% of jargon has associative meaning, with 69 jargon items, and 6% of jargon has thematic meaning, with 9 jargon items. Based on the function category, 100% of jargon is to give speakers in a specific domain clear and unambiguous terms to refer to their activities, with 148 items of jargon and jargon is to give speakers of a subgroup a way to mark members in the group and involve outsiders, with 0 jargon items and 0% percentage usage, and all the jargon used in the online game *Mobile Legends: Bang Bang* depends on the context when the player plays the online game.

---

Keywords: function of jargon, jargon, meaning of jargon, mobile legends: bang bang, semantic meaning

## ABSTRAK

Agung Setiawan, 2024. *“A Semantic Analysis of Jargon Used by Mobile Legends: Bang Bang Player”*

Program Studi Sastra Inggris  
Fakultas Bisnis dan Humaniora  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
[setiawanagung.sa24@gmail.com](mailto:setiawanagung.sa24@gmail.com)

*Penelitian ini berfokus pada dua aspek jargon yang digunakan dalam game online Mobile Legends: Bang Bang yaitu pengertian, dan fungsi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis semantic dan jelajahi fungsi dari pengertian, dan fungsi jargon pada game online Mobile Legends: Bang Bang. Metode deskriptif kualitatif diterapkan dalam penelitian ini. Data diambil dari game online Mobile Legends: Bang Bang dan video dari YouTube. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 148 jargon yang digunakan pemain game online Mobile Legends: Bang Bang. Berdasarkan kategori makna sebanyak 40% jargon yang memiliki makna konseptual yaitu 59 item jargon, 5% jargon yang memiliki makna konotatif yaitu 8 item jargon 2% jargon yang memiliki makna afektif yaitu 3 item jargon, 0% jargon yang memiliki makna tercermin dan kolokatif yaitu 0 item jargon, 47% jargon yang memiliki makna asosiatif yaitu 69 item jargon, dan 6% jargon yang memiliki makna tematik yaitu 9 item jargon. Berdasarkan kategori fungsi sebanyak 100% jargon untuk memberi pembicara di domain khusus istilah yang jelas dan tidak ambigu untuk merujuk pada aktivitas mereka yaitu sebanyak 148 item jargon dan jargon untuk memberi penutur suatu subkelompok cara untuk menandai keanggotaan dalam kelompok dan mengecualikan orang luar yaitu sebanyak 0 item jargon dan persentase penggunaan 0%, dan semua jargon dalam game online Mobile Legends: Bang Bang yang digunakan bergantung pada konteks saat pemain memainkan game online tersebut.*

---

Kata Kunci: *fungsi jargon, jargon, makna jargon, makna semantik, mobile legends: bang bang*