

PENYUSUNAN KAMUS ISTILAH GAME ONLINE

Mochamad Damar Risdianto

S1 Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Damarrisdi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang penyusunan sebuah kamus istilah *game online*. Hal tersebut di latar belakang oleh perkembangan media hiburan dikalangan anak muda maupun dewasa dari sebuah game berbasis *online*. Dalam game online terdapat istilah-istilah yang muncul dan terkadang tidak dimengerti oleh para penikmat game online. Oleh sebab itu dilakukan penyusunan terhadap istilah yang ada dan mengumpulkannya menjadi sebuah kamus.

Tujuan penelitian ini adalah; a) Mendeskripsikan lema pada kamus istilah game online; b) Menjelaskan arti lema pada kamus istilah game online; c) Menjelaskan cara penyajian pada kamus istilah game online.

Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode simak dan metode cakap secara bergantian sebagai metode pengumpulan data, dan teknik yang digunakan adalah teknik cakap semuka dan simak. Instrumen pada penelitian ini terdiri atas *human instrument* dan lembar validasi.

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian ini adalah; a) terdapat 144 lema yang berhasil ditemukan; b) dari 144 lema yang ditemukan, sebagian besar lema menggunakan bahasa Inggris yang dicampur dengan imbuhan ataupun gabungan kata dari bahasa Indonesia; c) Dari data lema yang berhasil terkumpul, dikelompokkan sesuai abjad dan disusun sedemikian rupa sesuai syarat penyusunan kamus hingga menjadi sebuah produk yaitu Kamus Istilah Game Online (KIGO).

Kata kunci: leksikografi, kamus, *game online*, diseminasi

Abstract

This study examines the compilation of a dictionary of online game terms. This was motivated by the development of entertainment media among young people and adults from an online-based game. In online games there are terms that appear and are sometimes not understood by online game lovers. Therefore, the preparation of existing terms and compiling them into a dictionary.

The purpose of this study is; a) Describe entries in the online game terms dictionary; b) Explain the meaning of entry in the dictionary of online game terms; c) Explain how to present in the dictionary of online game terms.

To achieve the objectives of this research, this study uses the method of listening and conversational methods alternately as a method of data collection. While the data collection techniques in this study are upfront and listening competent techniques. The instruments in this study consisted of human instruments and validation sheets.

Based on the formulation of the problem, the results of this study are; a) there are 144 entries found; b) Of the 144 entries found, most of the entries used in English were mixed with additions or combined words from the Indonesian language; c) From the entries that have been collected, are grouped in alphabetical order and arranged in such a way according to the terms of the dictionary preparation to become a product that is the Online Game Terms Dictionary.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Leksikologi merupakan ilmu yang mengkaji butir-butir leksikal berupa bentuk, makna, penggunaan, ejaan, serta berbagai aspek lainnya. Dalam leksikologi, orang yang melakukannya disebut *leksikolog*. Lalu, jika kemudian hasil kajian leksikologinya ditulis dan disusun secara alfabetis, maka termasuk dalam

kegiatan leksikografi dan hasil penulisan itulah yang akan berwujud sebuah *kamus*.

Kamus merupakan sebuah buku yang di dalamnya memuat informasi tentang pelafalan, kata, ungkapan, dan makna yang disusun secara alfabetis atau berdasarkan abjad dan berfungsi sebagai perluasan wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai suatu kata, dan dapat

menjadi alat dalam mengatasi kesulitan pembaca ketika menemukan suatu kata yang sukar dipahami.

Klasifikasi kamus sendiri memiliki beberapa jenis, salah-satunya dinamakan kamus istilah. Kamus istilah merupakan kamus yang memuat istilah dengan makna dari bidang ilmu tertentu, contohnya seperti kamus hukum, kamus linguistik, dll. Terkait istilah yang terdapat dalam bidang tertentu, biasanya sasaran pengguna kamus istilah juga terbatas pada pembaca atau ahli bahasa di bidang tertentu saja. Lema dalam kamus ini nantinya berasal dari beragam *game online* yang dimainkan oleh mayoritas masyarakat Indonesia, seperti *PUBG* dan *Mobile Legend*. Istilah-istilah dalam kamus pun juga beragam, dari bahasa Inggris maupun istilah Indonesia.

Game merupakan salah satu sarana media hiburan yang sekarang ini banyak digandrungi dan dimainkan oleh kalangan anak muda, tak luput juga orang yang lebih tua pun ikut serta. Game yang dulunya hanya sebatas permainan tradisional kini berkembang pesat menjadi sebuah game yang dapat dimainkan melalui media elektronik seperti komputer, laptop, maupun smartphone. Berkat perkembangan itulah banyak generasi sekarang tertarik dengan game-game modern yang dapat mereka mainkan melalui media elektronik yang mereka punya, seperti *game online*.

Seiring dengan perkembangan zaman, makin bervariasi game-game yang bersifat online yang bermunculan. Alasan mengapa *game online* kini banyak diminati masyarakat adalah karena aksesnya yang mudah dan dapat dimainkan secara global tanpa harus membuat pemainnya berada pada satu tempat yang sama.

Dalam *game online* sendiri memiliki beberapa kategori atau tema yang disediakan oleh para *developer*,

mulai dari *Action, RPG, FPS, MOBA*, dan masih banyak lagi. Setiap kategori tersebut terdapat istilah-istilah yang muncul yang dibuat untuk memberikan informasi dan memudahkan para pemain saat memainkan jenis game yang dimainkan. Pengalaman saat bermain game tentunya memunculkan istilah-istilah baru untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dari *game online*. Contohnya adalah ketika sesama pemain bermain game yang sama dan berkomunikasi melalui fitur *voice chat*, fitur ini digunakan untuk memudahkan sesama pemain mengatur strategi dengan saling berbicara. Pada saat komunikasi itulah para pemain biasanya menggunakan istilah-istilah tertentu saat kondisi tertentu juga.

Dengan alasan tersebut maka dibuatlah skripsi tentang penyusunan kamus yang berhubungan dengan *game online* ini yang diharapkan masyarakat khususnya kalangan muda menjadi lebih tahu dan mengenal istilah-istilah yang muncul atau digunakan pada *game online* sehingga dapat menambah wawasan mereka apabila terdapat istilah yang belum mereka ketahui saat memainkan game.

Harapannya skripsi penyusunan kamus ini dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan bagi kalangan akademis maupun masyarakat pada umumnya. Selain itu dapat digunakan sebagai bahan penelitian lebih lanjut sehingga apa isi yang ada pada skripsi ini juga semakin berkembang.

KAJIAN TEORI Leksikologi, Leksikografi, dan Istilah

Leksikografi adalah salah satu kajian bidang linguistik mengenai kosakata yang akan disusun menjadi kamus dalam kerja leksikografi, Svensen (dalam Setiawan 2015:10) menyatakan bahwa secara umum

leksikografi dapat dipahami sebagai cabang linguistik yang mencakup observasi, koleksi data, seleksi data, dan deskripsi unit kata baik bentuk dasar maupun bentuk berimbuhan dalam suatu bahasa. Singkat kata, leksikografi dapat dipahami sebagai pembuatan kamus, tanpa produk kamus tidak dapat disebut leksikografi.

Berbeda dengan leksikografi, leksikologi berkaitan dengan kata-kata yang akan dijadikan entri dalam kamus, Al-Kasimi (dalam Setiawan 2015:11) berpendapat bahwa leksikologi mengacu pada kajian kata dan maknanya. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa leksikologi pada dasarnya berkonsentrasi pada sistem leksikal bahasa seperti sintaksis, idiom, sinonim, polisemi dan komponen leksem. Penjelasan itu diperkuat Svensen (dalam Setiawan 2015:11) yang menyatakan bahwa leksikologi merupakan cabang linguistik yang mengkaji kosakata bahasa, struktur, dan karakteristik kata, serta makna kata.

Kata “istilah” pada sebuah kamus adalah kata atau gabungan kata yang maknanya sudah tetap, tepat, pasti, dan jelas; serta hanya digunakan dalam satu bidang kegiatan atau keilmuan tertentu (Chaer : 2007). Dalam penelitian ini istilah yang muncul beberapa memiliki kesamaan kata namun berbeda arti/makna yang berfokus pada bidang *game online*. Misalnya, kata *Dewa* yang secara umum memiliki arti roh yang sangat dipuja. Sedangkan kata *Dewa* dalam bidang *game online* memiliki arti sebagai pemain yang mahir/handal dalam memainkan permainan.

Inventarisasi Leksikon

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pengertian inventarisasi adalah pencatatan atau pengumpulan data tentang kegiatan, hasil yang dicapai, persuratkabaran, kebudayaan, dll. Sedangkan inventarisasi leksikon merupakan proses pencatatan, pengumpulan data (leksikon) terhadap hasil kegiatan yang telah dilakukan. (2013:14). Data-data yang telah diperoleh dari pengamatan semua dikumpulkan menjadi satu dan dilakukan pendataan untuk memilah antara layak tidaknya lema yang akan dimasukkan ke dalam kamus nantinya.

Tujuan inventarisasi ini adalah menyusun leksikon-leksikon secara alfabetis maupun

berdasarkan kelompok kata agar mempermudah dalam pencarian kata-kata yang ada dalam kamus (2013:15)

Lema dan Makna Kamus

Lema atau entri merupakan sebuah morfem dasar, baik yang bebas (seperti *batu*, *pergi*, dan *pulang*) maupun yang terikat (seperti *juang*, *henti*, dan *abai*). Sedangkan dalam lema terdapat sublema atau subentri, yakni berupa bentuk turunan, baik yang berimbuhan, berulang, maupun yang berkomposisi (seperti *membatu*, *batu-batuan*, dan *batu loncatan*) (Chaer 2007:217).

Setiap lema ataupun sublema memiliki makna yang terkandung didalamnya. Menurut Chaer, makna merupakan suatu konsep, pengertian, ide, atau gagasan yang terdapat dalam suatu ujaran, baik berupa sebuah kata, gabungan kata, maupun satuan yang lebih besar (2007:116).

Teknik Penyusunan Kamus Istilah *Game Online*

Dalam penyusunan sebuah kamus terdapat tahapan-tahapan yang perlu dilakukan agar terhindar dari kesalahan. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

- 1) Langkah persiapan,
- 2) Pengumpulan data,
- 3) Pengolahan data,
- 4) Pengetikan naskah,
- 5) Koreksi naskah,
- 6) Cetak coba,
- 7) Koreksi cetak coba, dan
- 8) Reproduksi kamus

Persiapan

Tahap persiapan perlu memperhatikan pengadaan sesuatu yang dapat menunjang kelancaran selama penyusunan kamus, Sunaryo (dalam Mixghan 2013:21). Persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Penyediaan instrumen penelitian,
- 2) Mencari berbagai sumber data dari berbagai tempat, baik dari game, website, dan para pemain game itu sendiri yang berhubungan,
- 3) Penyediaan bahan rujukan sebagai sarana penunjang dalam penyusunan sebuah

kamus yang diharapkan dapat mempermudah dalam menyusun kamus,

- 4) Menyusun rancangan penelitian tentang apa saja yang akan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk membuat kinerja dalam penyusunan sebuah kamus terstruktur rapi.

Pengumpulan Data

Sumber data yang telah didapat akan dikumpulkan dan dilakukan proses pengelompokan data yang nantinya akan diurutkan berdasarkan abjad dan diberi pembeda antara lema dengan sublema. Proses ini bertujuan agar data yang telah terkumpul menjadi terstruktur sehingga mempermudah peneliti dalam mengolah data.

Karena data pada penelitian ini selalu berkembang yangmana tidak menutup kemungkinan akan muncul data baru, maka peneliti membatasi proses pengumpulan data dari 01 Maret 2019 sampai 30 Juni 2019.

Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan penyeleksian ulang semua data untuk memperoleh data yang benar-benar valid, Sunaryo (dalam Mixghan 2013:22). Beberapa hal yang perlu dilakukan sebagai berikut.

- 1) Pengecekan ulang urutan abjad, pada tahap ini dilakukan untuk menghindari kesalahan penempatan antara lema dengan sublema,
- 2) Penyeleksian data, yaitu dengan mengkaji ulang data untuk memastikan mutu serta kualitas kata tersebut untuk dimunculkan pada kamus,
- 3) Pemberian definisi, tahap ini dilakukan dengan menggali referensi-referensi data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada agar nantinya data yang sudah terkumpul tidak ada kesalahan dalam pemberian makna,
- 4) Penyuntingan hasil yang disebut diseminasi, yaitu berupa proses yang

membutuhkan tenaga ahli atau orang yang benar-benar menguasai leksikografi (Sunaryo dalam Mixghan, 2013:23).

Pengetikan Naskah, Cetak Coba, Koreksi Cetak Coba, Reproduksi Kamus

Pada tahap ini, semua data disusun menjadi sebuah naskah dan dilakukan proses cetak coba. Setelah dilakukan proses cetak coba, naskah harus mengalami proses pengoreksian ulang atau bisa disebut diseminasi. Hal ini bertujuan untuk memastikan tidak ada kesalahan. Setelah dilakukan proses diseminasi, barulah naskah yang sudah tervalidasi dilakukan proses produksi untuk dibentuk menjadi sebuah kamus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif/sinkronis. Metode penelitian kualitatif merupakan cara untuk memahami dan menafsirkan makna dari perspektif tertentu. Secara sinkronis dilakukan dengan mengamati fenomena suatu bahasa dalam kurun waktu tertentu, dan secara deskriptif dengan memberikan makna terhadap data yang didapat.

Pendekatan penyusunan kamus sendiri memiliki tahapan-tahapan, di antaranya (1) pengumpulan data, (2) metode penyusunan kamus, (3) diseminasi kamus, (4) perevisian kamus, dan (5) penerbitan kamus.

Sumber data dalam penelitian ini adalah *website*, *youtube*, dan informan sekaligus validator. *Website*, yakni situs-situs yang menyediakan informasi terkait istilah yang ada pada *game online*.

Youtube, yakni data yang diperoleh dari para *player* yang bermain dan melakukan *streaming* saat memainkan *game online*. Dari sinilah biasanya para *player* menggunakan istilah-istilah tertentu saat berkomunikasi dengan rekan se-timnya.

Validator, dalam validator ini dibagi atas dua. Validator pertama adalah validator pengguna dan kedua adalah validator ahli.

Validator pengguna berisi informan yang paham terhadap istilah-istilah pada *game online*.

Informan tersebut meliputi (1) seorang *player game online*, yakni rekan peneliti (2) peneliti sendiri, yakni peneliti menempatkan diri sebagai narasumber karena mengetahui hal dibidang yang sedang diteliti. Validator pengguna memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Seorang pemain *game online* (*player*),
- 2) Mengetahui berbagai istilah yang ada pada *game online*,
- 3) Berusia setidaknya 17 tahun ke atas, pemilihan usia tersebut dipilih dengan anggapan bahwa pada usia tersebut rata-rata *player* mampu, mengetahui, dan memahami istilah-istilah yang muncul maupun yang dimunculkan nantinya.

Sedangkan pada validator ahli memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Seorang yang ahli di bidang Leksikografi (leksikograf),
- 2) Ahli bahasa,
- 3) Memiliki wawasan yang luas dibidangnya.

Instrumen pada penelitian ini terdiri atas *human instrument* dan lembar validasi. *Human instrument* digunakan saat mengumpulkan data yang bersifat ujaran, yakni peneliti menempatkan posisi sebagai penghasil data dengan memberi pertanyaan terkait istilah *game online* terhadap narasumber langsung maupun saat pencarian sumber data melalui *website* atau *youtube* dengan cara menyimak.

Lembar validasi digunakan saat proses diseminasi guna memperoleh data penilaian kamus yang akan digunakan sebagai bahan dasar perevisian kamus.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data menggunakan simak dan cakap. Teknik simak digunakan ketika mencari sumber data melalui *website* yakni, mencari istilah-istilah yang ada dan disediakan oleh pengembang atau *developer game online* pada berbagai situs, dan *youtube* yakni, menyimak istilah-istilah atau kata yang digunakan *youtuber gaming* saat bermain dan berkomunikasi dalam *game online*.

Teknik cakap digunakan untuk pertanyaan terhadap narasumber guna mendapatkan data yang diharapkan peneliti, sebagai catatan bahwa peneliti juga mengetahui istilah-istilah

tersebut dan peneliti hanya sekedar memberikan pertanyaan retorik untuk menkonkretkan istilah tersebut benar atau tidak, dan tidak menutup kemungkinan muncul istilah baru yang belum diketahui peneliti.

Struktur kamus sama seperti kamus pada umumnya yakni, terdiri dari kata pengantar, petunjuk penggunaan kamus (ejaan, bentuk susunan kamus, dan ortografi), daftar isi, dan isi kamus. Pada isi kamus diawali sesuai abjad A-Z beserta maknanya dan pada setiap abjad/lema akan diberi keterangan jenis kata seperti *n* (nomina); *v* (verba); *adj* (adjektiva); *adv* (adverbial); *pron* (pronomina).

Diseminasi merupakan tahapan penyusunan kamus untuk mendapatkan validasi terhadap isi kamus dengan bantuan ahli penyusunan kamus (leksikograf) (Mixghan, 2013:37). Beberapa langkah sebagai berikut.

1. Validasi Kamus

Proses yang kerjanya meneliti ulang susunan struktur kamus, lema, dan kandungan makna. Dalam proses ini peneliti menggunakan dua validator yakni, satu orang leksikograf dan satu orang rekan yang menguasai istilah *game online*. Validasi dilakukan dengan memberikan kamus berupa hasil cetak coba yang nanti akan direvisi.

2. Instrumen Validasi

Berisi tentang daftar penilaian kelayakan kamus yang terdiri atas :

1. Perwajahan kamus;
2. Struktur kamus;
3. Isi kamus;
4. Bahasa dan penulisan kamus.

Lembar validasi berbentuk tabel. Berikut adalah tabel validasi yang digunakan.

Tabel 1

Lembar Validasi Penyusunan Kamus Istilah *Game online*

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	Perwajahan Kamus				
1	Tata Letak				

2	Warna Kamus				
3	Desain Sampul				
4	Dimensi Kamus				
II Struktur Kamus					
1	Kata Pengantar				
2	Petunjuk Penggunaan Kamus				
3	Daftar Isi Kamus				
4	Isi Kamus dari A-Z				
III Isi Kamus					
1	Entri data (Lema)				
2	Pemberian Jenis Kata				
3	Pemberian Asal Kata				
4	Pemberian Makna				
IV Bahasa dan Penyusunan Kamus					
1	Penggunaan Bahasa dalam Penulisan Kamus				
2	Teknik Penyusunan kamus				
Skor Total					

Skor: 1: Sangat Kurang, 2: Kurang, 3: Baik, 4: Sangat Baik

Diseminasi dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama peneliti menyerahkan kamus cetak coba kepada validator yang akan merevisi. Validator menyerahkan kepada peneliti untuk mengoreksi dan merevisi hasil dari validator. Setelah perbaikan, peneliti menyerahkan hasil kepada validator sebagai tahap kedua diseminasi untuk menentukan

layak atau tidak kamus yang disusun untuk diterbitkan.

Setelah mengalami proses diseminasi, kamus cetak coba yang sebelumnya sudah divalidasi oleh validator akan direvisi kembali oleh peneliti. Perevisian ini meliputi tata letak, kesesuaian isi dengan makna. Hal ini bertujuan agar nantinya saat diterbitkan tidak ada kesalahan baik dari segi penampilan maupun isi.

Penerbitan kamus adalah tahapan akhir dari penyusunan kamus. Penerbitan dapat dilakukan jika telah mengalami proses diseminasi dan revisi. Hasil kerja penyusunan kamus yang sudah tervalidasi akan dicetak menjadi sebuah produk Kamus Istilah *Game online* (IGO) yang merupakan bentuk hasil akhir dari penelitian ini.

PEMBAHASAN

Penyusunan Kamus Istilah *Game online* Lema Pada Istilah *Game online*

Lema bisa disebut juga entri data, merupakan bagian penting dalam sebuah kamus. Lema-lema yang terkumpul akan disusun sesuai dengan pedoman penyusunan kamus yaitu secara alfabetis. Istilah-istilah *game online* yang berhasil dikumpulkan adalah sebanyak 144 lema dasar.

Berikut daftar lema yang sudah disusun secara alfabetis.

No.	Lema
1.	Add
2.	AFK
3.	Aim
4.	Akun
5.	Armor
6.	Attack
7.	Barbar
8.	Base
9.	Battle
10.	Beban
11.	Beta
12.	Blink
13.	Bocah
14.	Bokong
15.	Boosting
16.	Boss

17.	Bot
18.	BRB (Be Right Back)
19.	Buff
20.	Bug
21.	Bush
22.	Camp
23.	Carry
24.	CC (Crowd Control)
25.	Chat
26.	Cheat
27.	Claim
28.	Clan
29.	Combo
30.	Cooldown
31.	Counter
32.	Cover
33.	Crash
34.	Cupu
35.	Custom Match
36.	Damage
37.	DC (Disconnect)
38.	Defeat
39.	Deff
40.	Dewa
41.	Difficult
42.	DPS (Damage Per Second)
43.	Draft Pick
44.	Drop
45.	Duo
46.	Emulator
47.	Equip
48.	Equipment
49.	Event
50.	Exp
51.	Ez
52.	Farming
53.	Feeder
54.	Flank
55.	Flood
56.	FPS
57.	Freeze
58.	Gank
59.	Gas
60.	GB
61.	GG (Good Game)
62.	GM
63.	Gold
64.	Grafik
65.	Guild

66.	Headshot
67.	Heal
68.	Hit
69.	Hode
70.	HP
71.	Id
72.	Imba
73.	Invite
74.	Item
75.	Joki
76.	Jungling
77.	Kick
78.	Kill
79.	KK
80.	Knock
81.	Lag
82.	Level
83.	Loading
84.	LOL
85.	Loser
86.	Mabar
87.	Maintenance
88.	Mana
89.	Map
90.	Match
91.	Meta
92.	Misi
93.	Nerf
94.	Newbie
95.	Nick
96.	Noob
97.	NPC
98.	Offline
99.	Online
100.	OP (Over Power)
101.	Open Beta
102.	Open World
103.	Patch
104.	Ping
105.	Pro
106.	Push
107.	PvAI (Player vs AI)
108.	PvP (Player vs Player)
109.	Quest
110.	Quickscope
111.	Rank
112.	Reload
113.	Req
114.	Respawn
115.	Revive

116.	Roaming
117.	Role
118.	Roti
119.	RPG
120.	Sampah
121.	Sandwich
122.	Season
123.	Sensitivity
124.	Server
125.	Skill
126.	Sneaky
127.	Solo Player
128.	Squad
129.	Stream
130.	Stun
131.	Tank
132.	Top Up
133.	Tower
134.	Toxic
135.	Troll
136.	Tutorial
137.	Update
138.	Vending
139.	Victory
140.	War
141.	WTB (Want to Buy)
142.	WTS (Want to Sell)
143.	Zone
144.	Zzz

Dari data lema yang terkumpul, dapat dilihat bahwa lema yang ditemukan terdiri dari bahasa campuran, yaitu bahasa Inggris dan Indonesia dan lebih dominan ke bahasa Inggris. Hal ini biasa disebabkan karena kebanyakan *game online* yang dimainkan berasal dari *developer* luar negeri (selain Indonesia).

Berikut adalah contoh penyusunan lema dalam kamus istilah *game online*.

armor *n* pelindung yang dimiliki atau dipakai karakter dalam game untuk melindungi dari kerusakan yang dihasilkan dari serangan musuh.

base *n* markas.

carry *v* menjaga; di- *v* kita yang dibantu oleh pemain atau rekan se-tim menuju kemenangan; nge- *v* kita yang membantu tim menuju kemenangan.

Beberapa contoh lema diatas telah disusun secara alfabetis sesuai dengan pedoman kamus. Huruf awalan lema ditulis huruf kecil dan bercetak tebal.

Sublema Pada Istilah *Game online*

Dari 144 lema yang ditemukan, terdapat 29 lema yang memiliki sublema, berikut daftar sublemanya:

Lema	Sublema
Add	Nge-add, di-add
Aim	Aim assist
Blink	Ngeblink
Bokong	Dibokong, Mbokong
Camp	Camping, Ngecamp
Carry	Dicarry, Ngecarry
Chat	Dichat, Ngechat
Cheat	Cheater, Ngecheat
Cover	Dicover, Ngecover
Drop	Drop item, Didrop
Flank	Diflank, Ngeflank
FPS	Frame Rate Per Second
Gank	Digank, Ngegank
Heal	Healer, Ngeheal
Hit	Dihit, Ngehit
Invite	Diinvite
Joki	Jokian, Ngejoki
Kill	Dikill, Ngekill
Knock	Knock-back
Lag	Ngelag
Level	Leveling
Match	Matching
Push	Dipush
Sampah	Disampah, Nyampah
Skill	Skill hero, Skill Player
Stream	Streamer, Stream Sniper
Tower	Tower Block
Troll	Ditroll, Ngetroll
Zone	Safe zone, Red zone

Dari 29 lema tersebut, terdapat sublema pada masing-masing lema berupa imbuhan dan gabungan kata. Berikut adalah contoh pembubuhan sublema.

aim *n* sistem tembak dalam game; ~ **assist** *n* fitur dalam game yang berfungsi untuk membantu mempermudah tembakan agar tepat sasaran

carry *v* menjaga; **di**~ *v* kita yang dibantu oleh pemain atau rekan se-tim menuju kemenangan; **nge**~ *v* kita yang membantu tim menuju kemenangan.

Bagian yang diberi cetak tebal merupakan penanda bagi entri data (lema) dan imbuhan yang terkandung di dalamnya. Simbol ‘~’ merupakan ortografi sebagai pengganti dari entri data.

Pemberian Arti, Jenis Makna, dan Jenis Kata

Berikut adalah contoh penulisan dari lema disertai jenis dan arti yang terkandung di dalamnya.

afk [*away from keyboard*] *v* pemain yang keluar dari permainan saat pertandingan berlangsung.

attack *v* 1 serang; 2 seruan untuk menyerang lawan ataupun markas lawan: *Langsung ~ aja!*

Bagian yang dicetak tebal dan miring menunjukkan jenis kata yang terkandung dalam setiap lema. Tanda “[]” merupakan ortografi yang dipakai untuk menjelaskan singkatan dari sebuah lema. Penempatan angka “1,2” dipakai apabila terdapat lema dengan varian makna.

Perwajahan Kamus

Perwajahan kamus istilah *game online* memiliki empat aspek di antaranya: a) tata letak, b) warna kamus, c) desain kamus, dan d) dimensi kamus.

a. Tata Letak

Tata letak merupakan aspek penilaian dengan melihat sampul kamus. Aspek yang dilihat berupa atribut-atribut yang menunjang seperti kesesuaian tulisan dan gambar dengan judul yang digunakan. Berikut sampul kamus.



Gambar 1 Sampul Kamus

Istilah *Game online*

Pada gambar di atas dapat dilihat antara tulisan dengan gambar memiliki porsi yang pas dimana keduanya saling melengkapi satu sama lain dan berimbang.

b. Warna Kamus

Warna adalah bagian yang penting dalam sebuah sampul kamus agar dapat menarik calon pembaca ketika pertama kali melihatnya. Berikut warna kamus.



Gambar 2 Sampul kamus dengan dominasi warna hitam

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa warna pada kamus menggunakan warna hitam dengan motif *circuit system* sebagai warna dasar dan dipadu dengan gambar *globe* berwarna biru dibagian depan dan karakter game pada bagian belakang sampul kamus.

c. Desain Kamus

Desain kamus merupakan aspek yang penting sebagai penggambaran karakteristik dari judul sebuah kamus. Kesesuaian dalam penggunaan kata dan pemilihan gambar adalah faktor penting agar dapat menonjolkan karakteristik tersebut.

Warna dasar pada sampul kamus berwarna hitam dengan motif *circuit system*. Penggunaan warna hitam dipilih agar terkesan

elegan dan minimalis, dan motif *circuit system* dipilih untuk menggambarkan bahwa sebuah game disusun dari berbagai sistem.

Kamus Istilah *Game online* jika disingkat akan menjadi *KIGO*, maka ditempatkanlah singkatan tersebut di depan sampul kamus sebagai judul. Di atas judul ditempatkan sebuah gambar berupa *joystick* yang fungsinya sebagai simbol bahwa kamus ini berhubungan dengan game.

Pada bagian depan sampul bawah diberi gambar *globe*, hal ini dimaksudkan bahwa istilah yang ada di dalam *game online* dipakai hampir diseluruh belahan dunia dan saling terkoneksi. Sedangkan dibagian belakang kamus terdapat gambar karakter dari sebuah game yang dimaksudkan sebagai pelengkap agar sampul depan dan belakang terlihat seimbang.

Diakhir sampul belakang bagian bawah terdapat tulisan *sebuah kamus yang disusun dari sebuah hobi*, dimaksudkan bahwa kamus yang diterbitkan berasal dari penyusun yang sebenarnya juga gemar bermain sebuah game sehingga terbesit sebuah pemikiran untuk mengelompokkan istilah-istilah dalam game menjadi sebuah buku berupa kamus.

dipilih agar kamus lebih efektif dan mudah dibawa kemana-mana.

Diseminasi Kamus

Sesuai dengan yang ada pada metode penelitian, proses diseminasi dilakukan dengan dua validator yang berbeda, terdiri dari satu validator ahli dan satu lagi dari validator pengguna (*player*). Diseminasi biasa dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama adalah penyerahan cetak coba beserta lembar penilaian kepada dua validator yang nantinya akan diperiksa jika terdapat kesalahan. Selanjutnya dua validator tersebut menyerahkan hasil dari cetak coba kepada penyusun yang kemudian akan diperiksa jika ada kesalahan dan kemudian diperbaiki

Tahap kedua adalah penyerahan hasil revisi kepada kedua validator yang nantinya akan dinilai kembali. Pada tahap inilah akan ditentukan kamus layak untuk diterbitkan atau tidak. Pada lembar validasi terdapat 16 aspek penilaian, setiap aspek memiliki takaran poin 1 hingga poin 4, kamus akan dianggap layak terbit bila mencapai skor minimal 48 poin dari skor maksimal 64 poin. Sebagai catatan, apabila pada tahap pertama skor penilaian yang diberikan memenuhi syarat (mencapai poin 3 ataupun 4), maka tahap kedua bisa dihilangkan. Berikut adalah paparan hasil validasi dari dua validator.

Hasil Diseminasi Keseluruhan

Hasil diseminasi keseluruhan merupakan rangkuman dari nilai yang telah diberikan oleh kedua validator tersebut, dan hasil yang diberikan oleh kedua validator telah memenuhi syarat untuk penerbitan sebuah kamus.

d. Dimensi Kamus

Kamus ini dapat dikategorikan sebagai jenis kamus terbatas sehingga masuk ke dalam jenis kamus saku yang hanya memuat istilah-istilah dalam game. Oleh karenanya ukuran yang dipakai tidaklah besar, dimensi yang diterapkan adalah 4.11 inch x 5.83 inch atau setara dengan A6. Ukuran ini

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap kamus istilah *game online*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, dari 144 lema yang dikumpulkan, 128 diantaranya terdiri dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris, sedangkan sisanya yaitu 16 lema terdiri dari bahasa Indonesia. Bahasa Inggris lebih dominan dikarenakan game yang banyak dimainkan dibuat oleh *developer* luar negeri sehingga

membuat kamus ini tergolong ke dalam kamus dwi bahasa.

Kedua, penyusunan kamus istilah *game online* dilakukan sesuai dengan prosedur penyusunan kamus, mulai dari pengumpulan data, lalu mengelompokkan data sesuai dengan abjad, kemudian pemberian makna dan jenis katanya, hingga sampai pada proses penerbitan kamus.

Ketiga, dalam proses diseminasi yang dilakukan oleh dua validator yakni validator pengguna dan validator ahli. Skor terdiri dari angka 1 sampai dengan 4, jika terdapat skor 1 ataupun 2, maka kamus harus direvisi kembali dan akan diserahkan kembali kepada validator untuk dinilai (tahap dua) karena skor standar agar kamus layak terbit adalah 3 dan 4, akan tetapi, jika pada tahap satu telah memenuhi syarat maka tahap kedua tidak perlu dilakukan.

Dalam tahap satu, validator pengguna memberikan total skor 52 dari skor maksimal 64, dan validator ahli memberikan total skor 53 dari skor maksimal 64. Dari skor yang telah diberikan oleh kedua validator di tahap satu, tidak ada satupun yang memperoleh skor 1 dan 2, keduanya memberikan penilaian yang sudah melewati standar atau syarat dalam penerbitan kamus sehingga kamus sudah siap untuk diterbitkan.

Saran

Karena kamus ini termasuk jenis kamus istilah yang hanya mencakup ratusan lema, diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar menggali lagi lema-lema baru yang muncul seiring berjalannya waktu dan juga menyempurnakan apabila masih ada makna yang bisa diperinci kembali berdasarkan lema yang sudah ada.

Hardiyanto. (2008). *LEKSILOLOGI (Sebuah Pengantar)*. Yogyakarta.

Mixghan. (2013). *Penyusunan Kamus Bahasa Walikan Aksara Jawa Komunitas Japamethe Yogyakarta*. Universitas Negeri Surabaya

Yulia, Hany. (2017). *Kamus Saku Linguistik Indonesia-Inggris-Arab (Kajian Leksikologi)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

<http://samparona.blogspot.com/2014/10/langkah-langkah-penyusunan-kamus.html>

[http://akukarnoto.blogspot.com/2012/12/cara-penyusunan-](http://akukarnoto.blogspot.com/2012/12/cara-penyusunan-kamus.html#.XGLFqVwzbDc)

[kamus.html#.XGLFqVwzbDc](http://akukarnoto.blogspot.com/2012/12/cara-penyusunan-kamus.html#.XGLFqVwzbDc)

<http://id.techinasia.com/kamus-istilah-dota-2-dan-game-moba>

<http://dailysocial.id/post/daftar-istilah-yang-biasa-digunakan-para-gamer/>

www.duniagames.co.id/discover/article

www.duniagames.co.id/discover/article
[www.gamebrott.com/kamus-bahasa-makhluk-hebat-bernama-gamer](http://www.duniagames.co.id/discover/article)

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, A. (2007). *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Setiawan, T. (2015). *Leksikografi*. Yogyakarta: Ombak.

Sunaryo, A. (1990). *Pedoman Penyusunan Kamus Dwibahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.