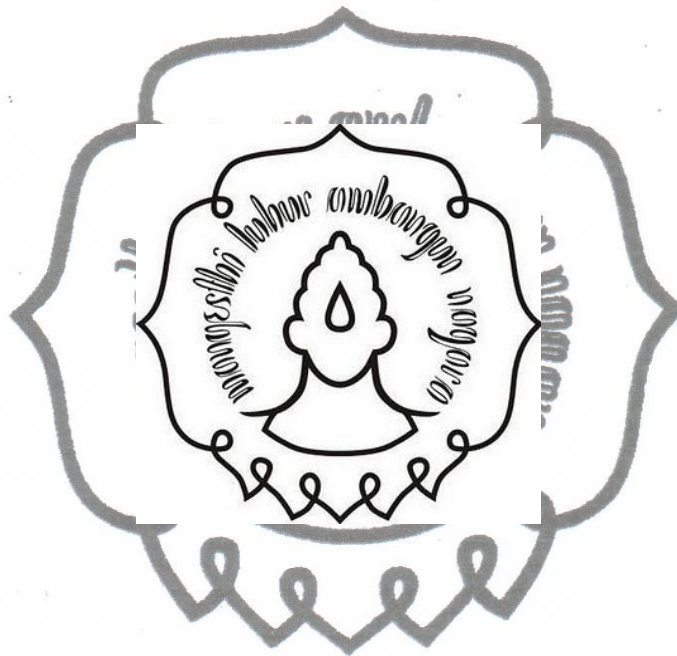


**TINDAK TUTUR KOMUNITAS GAMER DALAM GAME ONLINE  
DI KOTA SOLO (PENDEKATAN SOSIOPRAGMATIK)**

**TESIS**

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister  
Program Studi Linguistik  
Minat Utama Linguistik Deskriptif**



**Oleh:**

**Andreas Raymonda  
S 111008001**

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

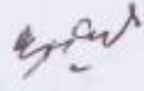

*©2016 to user*

**TINDAK TUTUR KOMUNITAS GAMER DALAM GAME ONLINE  
DI KOTA SOLO (PENDEKATAN SOSIOPRAGMATIK)**

**Disusun oleh:  
Andreas Raymonda  
S 111008001**

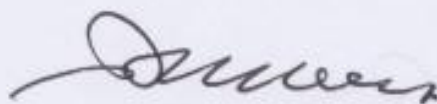
Telah disetujui oleh:

**Dewan Pembimbing**

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Djatmika, M.A NIP 196707261993021001	1 	15 Agustus 2016
Pembimbing II	Prof. Dr. H. D. Edi Subroto NIP 194409271967081001	2 	15 Agustus 2016

**Telah dinyatakan memenuhi syarat  
pada tanggal 3 Juni 2016**

Mengetahui,  
Kepala Program Studi S-2 Linguistik



Prof. Drs. M. R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D.  
NIP 196303281992011001

**TINDAK TUTUR KOMUNITAS GAMER DALAM GAME ONLINE  
DI KOTA SOLO (PENDEKATAN SOSIOPRAGMATIK)**

**Disusun oleh:**

**Andreas Raymonda**

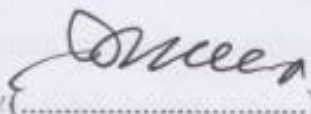
**S 111008001**

Telah dipertahankan di depan penguji

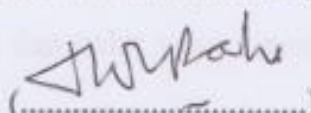
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal 20 September 2016

**Tim Penguji:**

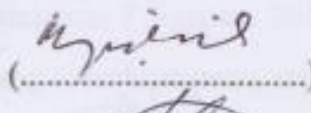
Ketua : Prof. Drs. M. R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D. 1.  (.....)

NIP 196303281992011001

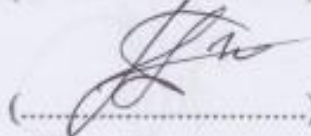
Sekretaris : Dr. Tri Wiratno, M.A. 2.  (.....)

NIP 196109141987031001

Anggota Penguji:

Prof. Dr. Djatmika, M.A 3.  (.....)

NIP 196707261993021001

Prof. Dr. H. D. Edi Subroto 4.  (.....)

NIP 194409271967081001

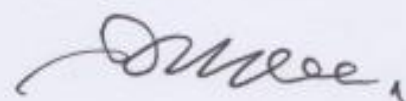
**Mengetahui:**

Direktur

Pascasarjana

Kepala Program Studi

Linguistik



Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP 196007271987021001

Prof. Drs. M. R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D.

NIP 196303281992011001

**PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN  
PUBLIKASI**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

Tesis yang berjudul Tindak Tutur Komunitas *Gamer* dalam *Game Online* di Kota Solo ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang diperoleh dari tesis tersebut.

Surakarta, 7 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



Andreas Raymonda

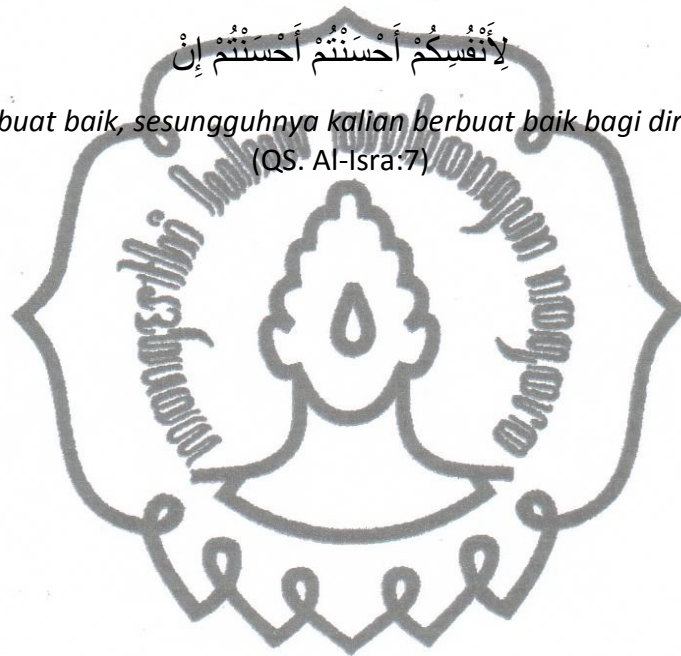
## MOTTO

لِلنَّاسِ أَنْفَعُهُمْ النَّاسِ خَيْرٌ

*“Sebaik Baik Manusia Adalah Yang Paling Bermanfaat Bagi Orang Lain”  
(Rasulullah Muhammad Shallallahu’alaihi Wasallam)*

لَأَنْفُسِكُمْ أَحْسَنُكُمْ أَحْسَنُكُمْ إِنَّ

*“Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri”  
(QS. Al-Isra:7)*



*commit to user*

## PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang paling kubanggakan, Papa Jito dan Mama Tutik.
2. Istriku tercinta Surti Widyawati.
3. Anak-anakku tersayang Aleeza Nadia Radyaputri dan Aqeela Maida Radyaputri.
4. Adikku terbaik Shelvia Ninda Raharsanti.
5. Teman-teman Linguistik Deskriptif UNS '10
6. Almamaterku.
7. Para pecinta Linguistik.



*commit to user*

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Tindak Tutur Komunitas Gamer dalam Game Online di Kota Solo”. Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak akan mungkin dapat penulis selesaikan tanpa bantuan, dorongan, motivasi, maupun bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ucapkan terimakasih kepada:


1. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., sebagai Direktur Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah mengizinkan penulis untuk menempuh pendidikan S-2 di Program Studi Linguistik, minat utama Linguistik Deskriptif hingga selesai.
2. Prof. Drs. M. R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D., sebagai Kepala Program Studi Linguistik Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang telah memberikan bantuannya secara administratif baik pada waktu proses perkuliahan maupun proses penelitian tesis ini.
3. Prof. Dr. Djatmika, M. A., sebagai pembimbing I, atas pengarahan, ketulusan, kesabaran dan ketelitiannya selama proses penyusunan tesis ini hingga selesai.
4. Prof. Dr. H. D. Edi Subroto, sebagai pembimbing II, yang telah membimbing secara moril dan akademik, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.
5. Para dosen Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Program Studi Linguistik Minat Utama Linguistik Deskriptif, yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan ilmu kepada penulis, sehingga proses perkuliahan dan pengerjaan tesis dapat terselesaikan.

*commit to user*

6. Para staf dan karyawan administrasi Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan banyak bantuannya dalam pengurusan administrasi, sehingga proses perkuliahan dan pengerjaan tesis ini dapat terselesaikan.
7. Para petugas perpustakaan Pascasarjana Universitas Sebelas Maret dan perpustakaan pusat Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan pelayanan dan kemudahan kepada penulis untuk membaca dan meminjam dokumen-pustaka-punya, sehingga proses perkuliahan dan pengerjaan tesis ini dapat terselesaikan.
8. Kedua orang tuaku, Papa Jito dan Mama Tutik, atas limpahan kasih sayang, bimbingan serta dukungan moril dan materiil yang selalu tercurahkan kepada penulis sampai saat ini.
9. Istriku tercinta, Surti Widyawati, atas segala cinta, kasih sayang, dukungan serta kesabaran dalam menemani penulis menyelesaikan tesis ini.
10. Anak-anakku tersayang, Aleeza Nadia Radyaputri dan Aqeela Maida Radyaputri, atas senyum dan kasih sayang sebagai penyemangat dalam penyelesaian tesis ini.
11. Adikku terbaik, Shelvia Ninda Raharsanti, atas pengertian dan perhatiannya.
12. Semua pihak atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan saran dalam proses penyusunan penelitian tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian, penulis dengan hati terbuka menerima saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan tesis ini. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca.

Surakarta, 7 Agustus 2016

  
Andreas Raymonda



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR ISTILAH KOMUNITAS GAMER DI KOTA SOLO .....	xii
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. LatarBelakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI, KAJIAN PUSTAKA, DAN KERANGKA PIKIR</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Pragmatik .....	7
2. Pragmalinguistik .....	7
3. Sosiopragmatik .....	8
4. Teori Tindak Tutur .....	9
5. Jenis Tindak Tutur .....	13
6. Fungsi Tindak Tutur .....	15
7. Konteks .....	18
8. Implikatur Percakapan .....	19
9. Prinsip Kerja Sama .....	19
10. Prinsip Kesantunan .....	21
11. Variasi Bahasa .....	24
12. Genre Permainan Elektronik Komputer .....	27

B. Kajian Pustaka .....	29
C. Kerangka Pikir .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Lokasi Penelitian .....	32
C. Data dan Sumber Data .....	33
D. Sampel dan Teknik Sampling .....	34
E. Validitas Data .....	34
F. Metode dan Teknik Penyediaan Data .....	35
G. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	37
1. Jenis dan Fungsi Tindak Tutur yang Ditemukan dan Paling Dominan pada Komunitas <i>Gamer</i> di Kota Solo .....	37
a. Tindak Tutur pada Komunitas <i>Gamer</i> Kecamatan Laweyan .....	37
b. Tindak Tutur pada Komunitas <i>Gamer</i> Kecamatan Banjarsari .....	49
c. Tindak Tutur pada Komunitas <i>Gamer</i> Kecamatan Serengan .....	71
d. Tindak Tutur pada Komunitas <i>Gamer</i> Kecamatan Pasar Kliwon .....	89
e. Tindak Tutur pada Komunitas <i>Gamer</i> Kecamatan Jebres .....	103
2. Cara Penyampaian Tuturan yang Digunakan oleh Komunitas <i>Gamer</i> di Kota Solo .....	113
a. Tindak Tutur Langsung Literal .....	113
b. Tindak Tutur Tidak Langsung Literal .....	114
c. Tindak Tutur Langsung Nonliteral .....	115
d. Tindak Tutur Tidak Langsung Nonliteral .....	116
3. Penerapan Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesantunan yang Dimunculkan oleh Tuturan Komunitas <i>Gamer</i> di Kota Solo .....	117
a. Maksim Kuantitas .....	118
b. Maksim Kualitas .....	119
c. Maksim Relevansi .....	120
d. Maksim Cara .....	121
B. Pembahasan .....	123

1. Jenis dan Fungsi Tindak Tutur yang Ditemukan dan Paling Dominan pada Komunitas *Gamer* di Kota Solo ..... 123

2. Cara Penyampaian Tuturan yang Digunakan oleh Komunitas *Gamer* di Kota Solo ..... 125

3. Penerapan Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesantunan yang Dimunculkan oleh Tuturan Komunitas *Gamer* di Kota Solo ..... 126

BAB V PENUTUP

A. Simpulan ..... 128

B. Saran ..... 129

DAFTAR PUSTAKA ..... 130



### DAFTAR ISTILAH KOMUNITAS GAMER DI KOTA SOLO

Istilah Khusus	Makna	Kelas Kata	Contoh Penggunaan dalam Kalimat
<i>Room</i>	Fitur dalam game online untuk menunggu pemain lain sebelum memulai permainan	nomina	“Tunggu apa lagi? Ayo mulai, <i>room</i> nya sudah siap.”
<i>Wols</i>	Sabar/ pelan-pelan	verba	“ <i>Wols</i> , baru juga mulai, sudah mau ganti permainan.”
<i>Searching</i>	Fitur dalam game online untuk mencari <i>room</i> atau <i>gamer</i> lainnya	verba	“Pakai <i>searching</i> saja biar cepat ketemu.”
<i>Gift</i>	Fitur dalam game online untuk menghadiahkan barang kepada pemain lain	nomina	“Saya dapat <i>gift nih</i> dari <i>gamer</i> dari Bandung.”
<i>Tero</i>	Akronim dari <i>terrorist</i> untuk merujuk pada tokoh penjahat dalam <i>game online Point Blank</i>	nomina	“Saya pilih main pakai <i>tero</i> saja ya biar imbang timnya.”
<i>Double kill</i>	Gelar yang diterima pemain ketika berhasil membunuh dua musuh secara berturut-turut	adjektiva	“Hebat kamu bisa dapat <i>double kill</i> . Padahal musuhnya susah banget.”
<i>Mbokong</i>	Membunuh musuh dari belakang	verba	“ <i>Mbokong</i> saja kalau bisa, biar tidak ketahuan musuh.”
<i>Cacad</i>	Gelar yang diterima pemain karena gaya permainannya yang tidak bagus	adjektiva	“ <i>Cacad</i> banget sih sampai mati 20 kali.”
<i>Telek</i>	Sebutan lain untuk senjata granat pada <i>game online Point Blank</i>	nomina	“Punya <i>telek</i> kan? Lempar tuh sebelah sana! Musuhnya sembunyi di situ.”
<i>Cover</i>	Melindungi	verba	“Jangan kejauhan nyari musuhnya, <i>cover</i> saya ya.”
<i>Diamond</i>	Gelar yang diterima pemain <i>game online Point Blank</i> apabila telah mencapai peringkat tertentu	adjektiva	“Lihat nih, saya sudah <i>diamond</i> lho. Hasil main dua bulan nih.”
<i>Flashbang</i>	Salah satu senjata tipe granat di <i>game online Point Blank</i>	nomina	“Lempar pakai <i>flashbang</i> dulu baru serbu musuhnya.”
<i>GG</i>	<i>Good game</i> / pujian yang ditujukan kepada <i>gamer</i> karena bermain dengan baik	adjectiva	“ <i>GG</i> semuanya. Jangan sampai <i>gak</i> menang lho habis ini.”
<i>Login</i>	Memasuki permainan dengan menggunakan nama pengguna terlebih dahulu	Verba	“Aduh, gagal <i>login</i> nih. Sepertinya koneksi internetnya putus.”
<i>Password</i>	Kata sandi	nomina	“Jangan pakai <i>password</i> tanggal lahir, bahaya itu.”

<i>4x4</i>	Pertarungan dalam <i>game online</i> empat pemain lawan empat pemain	nomina	“Sudah cukup nih orangnya, ganti ke <i>4x4</i> saja ya.”
<i>Rede</i>	Keadaan siap untuk bermain	adjektiva	“Ayo cepetan <i>rede</i> , keburu malam ini gak main main.”
<i>Teol</i>	<i>Teolia</i> / salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Avalon</i>	nomina	“Pilih pakai <i>Teol</i> saja lah.”
<i>Keias</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Avalon</i>	nomina	“Jangan pakai <i>Keias</i> lagi <i>napa?</i> ”
<i>TB</i>	Tahan <i>body</i> / karakter <i>hero</i> dengan daya tahan tinggi	adjektiva	“Maju duluan <i>gih</i> , kamu kan pakai <i>hero TB</i> .”
<i>Benti</i>	<i>Bentilus</i> / salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Avalon</i>	nomina	“ <i>Benti</i> saja yang dipakai, hebat dia.”
<i>Colok</i>	Penambahan kemampuan <i>hero</i> dengan memasukkan bahan persyaratan tertentu	verba	“Suka banget aku sama <i>hero</i> ini, tak <i>colok</i> ah biar tambah hebat.”
<i>Support</i>	Mendukung/ tipe <i>hero</i> dengan tugas mendukung temannya di pertempuran	verba	“ <i>Heromu</i> jangan lupa dipakai buat <i>support</i> kita lho.”
<i>Adel</i>	<i>Adelia</i> / salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Avalon</i>	nomina	“Mau coba pakai <i>Adel</i> ni, susah tidak ya?”
<i>Leveling</i>	Membunuh musuh untuk meningkatkan kemampuan <i>hero</i> yang dimainkan	verba	“Saya <i>leveling</i> dulu biar bisa ikut <i>war</i> .”
<i>Tower</i>	Menara pertahanan	nomina	“Awas, jangan dekat-dekat <i>tower</i> daerah situ, bahaya.”
<i>War</i>	Perang/ pertempuran	nomina	“ <i>War barusan</i> seru banget mas, akhirnya bisa menang.”
<i>Farming</i>	Bertani/ berburu musuh untuk mencari pengalaman <i>hero</i> sebanyak-banyaknya	verba	“Gak <i>farming</i> dulu? <i>Heromu</i> masih belum hebat lho.”
<i>Makuma</i>	Karakter bantuan yang dapat dipanggil oleh <i>Teolia</i>	nomina	“ <i>Teol</i> , keluarin <i>Makuma</i> dong. Bantu sini ya.”
<i>Level</i>	Tingkatan kemampuan <i>hero</i>	nomina	“Sudah <i>level</i> sepuluh tapi masih belum kuat juga.”
<i>Raiksha</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Avalon</i>	nomina	“Kenapa maunya pakai <i>Raiksha</i> terus sih bang?”
<i>Ulti</i>	<i>Ultimate</i> / jurus pamungkas	nomina	“ <i>Ulti</i> belum siap sudah mati duluan, nasib nasib.”
<i>Heal</i>	Kemampuan <i>hero</i> untuk menyembuhkan	verba	“Tinggal dikit lagi mati ini. Minta <i>heal</i> dong.”
<i>Golem</i>	Karakter netral yang tidak memihak kubu manapun di <i>game online Avalon</i>	nomina	“ <i>Golem tuh</i> letaknya di peta sebelah mana ya?”
<i>Def</i>	<i>Defend</i> / bertahan	verba	“Gawat. Semua musuh menyerang, <i>def!</i> ”
<i>Barrack</i>	Tempat pembuatan prajurit	nomina	“Kalau <i>barracknya</i> sudah hancur pasti lebih mudah

<i>Delay</i>	Tunda/ waktu sisa untuk mengeluarkan kemampuan	adjektiva	menang tim kita.” “Jangan serang duluan, tunggu sampai <i>delay</i> ku habis.”
<i>Cupu</i>	Gelar yang diterima pemain karena bermain buruk	adjektiva	“Ya ampun <i>cupunya</i> . Cara beli senjata saja tanya.”
<i>Asep</i>	Asap/ kemampuan salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Biar <i>gak</i> ketahuan musuh ya dipake <i>asepnya</i> .”
<i>Manuk</i>	Burung/ karakter pembantu untuk mengirimkan barang dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Tidak perlu kembali markas, pakai kurir <i>manuk</i> saja.”
<i>SK</i>	<i>Skeleton king</i> / Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Jangankan tahu jurusnya, pakai <i>SK</i> saja belum pernah.”
<i>Akhasa</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Kalau mau pilih <i>hero</i> dengan jurus mematikan, <i>Akhasa</i> saja”
<i>Miss</i>	Luput/ serangan tidak mengenai sasaran	adjektiva	“Mainnya yang serius dong. Dari tadi kok <i>miss</i> terus.”
<i>Orchid</i>	Angrek/ benda untuk memperkuat <i>hero</i> dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Sudah mau beli <i>orchid</i> ? Cepatnya, itu kan barang mahal.”
<i>Riki</i>	<i>Rikimaru</i> / salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Mau coba pakai <i>Riki</i> boleh kan kak?”
<i>Deny</i>	Mengabaikan/ membunuh atau menghancurkan bangunan sendiri agar musuh tidak mendapatkan apa-apa	verba	“Daripada musuh <i>levelnya</i> nambah gara-gara hancurin <i>tower</i> , di <i>deny</i> saja lah.”
<i>Fortif</i>	<i>Fortify</i> / melindungi seluruh bangunan kubu sendiri selama beberapa saat dengan kemampuan tim	verba	“ <i>Fortif</i> sana cepetan! Bentar lagi hancur nih markas kita.”
<i>Ilusi</i>	Tipuan yang berwujud kembaran dari <i>hero</i>	nomina	“ <i>Ngapain</i> nyerang dia, <i>ilusi</i> itu.”
<i>Cacing</i>	Anak buah <i>hero Venomancer</i> <i>game online DOTA 2</i> yang berbentuk seperti cacing	nomina	“Bunuh <i>cacingnya</i> sekarang! Ganggu saja tu <i>cacing</i> .”
<i>Teror</i>	Kemampuan <i>hero game online DOTA 2</i> yang bisa melemahkan lawannya	nomina	“Habis kena <i>teror</i> langsung dikeroyok. Matilah aku.”
<i>Medusa</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Kiri ada <i>Medusa</i> , kanan ada musuh lainnya. <i>Gimana</i> bisa lari?”
<i>Kroco</i>	Gelar yang diterima pemain karena gaya permainannya yang tidak bagus	nomina	“Lain kali tidak mau saya main sama <i>kroco</i> seperti kamu. Kalah <i>melulu</i> .”
<i>Line</i>	Garis/ jalur pertempuran pada <i>game online DOTA 2</i>	nomina	“Pindah <i>line</i> tengah saja yuk, di sini banyak musuhnya.”
<i>Killer</i>	Pembunuh/ peran <i>hero</i> untuk	nomina	“Kalau <i>hero</i> itu paling cocok

	membunuh musuh		dijadikan <i>killernya</i> .”
<i>Combo</i>	Rangkaian serangan yang dilancarkan bertubi-tubi pada <i>game online Lost Saga</i>	nomina	“ <i>Combo</i> sampai 12 runtutan? Dia pasti sudah sangat ahli.”
<i>Skill</i>	Kemampuan	nomina	“Penguasaan penggunaan <i>skillnya</i> jauh di atas rata-rata.”
<i>Shadow Assassin</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Lost Saga</i>	nomina	“Latihan menyerang saja dulu pakai <i>Shadow Assassin</i> .”
<i>Damage</i>	Tingkat kerusakan	nomina	“Tambah <i>damaganya</i> pakai senjata ini lho.”
<i>Kill</i>	Membunuh	verba	“Yes. Akhirnya aku bisa <i>kill</i> musuh terkuat itu.”
<i>Mafia</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Lost Saga</i>	nomina	“Bagaimana dengan <i>Mafia</i> ? Pakai ini mau tidak?”
<i>Hit</i>	Serangan yang mengenai sasaran	verba	“Sembunyi dulu di sini, begitu siap langsung <i>hit</i> musuh.”
<i>Counter attack</i>	Membalas serangan	verba	“Kalau menghindari serangan susah, pakai <i>counter attack</i> .”
<i>Stun</i>	Tercengang/ kondisi tidak bisa bergerak setelah terkena kemampuan musuh	verba	“Biar saya yang <i>stun</i> dia, langsung hajar ya habis itu.”
<i>Dewa</i>	Gelar yang diterima pemain karena gaya permainannya yang sangat bagus	adjektiva	“Saya dulu dilatih sama orang itu. <i>Dewa</i> banget dia mainnya.”
<i>DT</i>	<i>Death time</i> / waktu sisa untuk kembali ke pertempuran setelah karakternya tewas	adverbia	“Tunggu dulu, <i>DT</i> ku sudah hampir habis nih. Kita serang sekaligus.”
<i>Back up</i>	Mendukung/ tipe <i>hero</i> dengan tugas mendukung temannya di pertempuran	verba	“Musuh sudah mati semua. Lanjut ke markas utama saya <i>back up</i> dari belakang.”
<i>Item mall</i>	Fasilitas pada <i>game online</i> untuk melakukan transaksi jual beli	nomina	“Saya baru saja dari <i>item mall</i> . Ternyata banyak barang yang diskon lho.”
<i>Char</i>	<i>Character</i> / <i>hero</i> yang digunakan dalam permainan	nomina	“Kalau memberikan nama ke <i>char</i> harus yang bagus ya.”
<i>Warrior</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Dragon Nest</i>	nomina	“Sekali-kali saya mau pake <i>warrior</i> . Bagus tidak ya?”
<i>Del</i>	<i>Delete</i> / hapus	verba	“Barang di tempat penyimpanan sudah menumpuk, <i>del</i> saja OK?”
<i>PVP</i>	Duel/ pemain versus pemain	nomina	“Kamu yakin nantang saya <i>PVP</i> ? <i>Level</i> mu masih rendah kan?”
<i>Cap</i>	<i>Level</i> kemampuan maksimal dari <i>hero</i>	adjektiva	“Satu level lagi bakalan <i>cap</i> aku. Jadi <i>gak</i> sabar.”
<i>Sea Dragon</i>	Lokasi misi pada <i>game online Dragon Nest</i> yang sangat susah diselesaikan	nomina	“Coba taklukkan <i>sea dragon</i> berani kak? Ayo langsung habis ini.”

+8	Keterangan untuk barang yang sudah dimutakhirkan sebanyak 8 tingkatan.		“Tetap saja susah ini mengalahkan raja monster meskipun sudah +8 semua.
<i>Archer</i>	Salah satu <i>hero</i> dalam <i>game online Dragon Nest</i>	Nomina	“Kalau suka pertempuran jarak jauh pakai saja <i>archer</i> .”



*commit to user*



## ABSTRAK

**Andreas Raymonda.** S111008001. 2016. Tindak Tutur Komunitas Gamer dalam Game Online di Kota Solo (Pendekatan Sosiopragmatik). Tesis. Pembimbing I: Prof. Dr. Djatmika, M. A., Pembimbing II: Prof. Dr. H. D. Edi Subroto. Program Studi Ilmu Linguistik, Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Tulisan ini bertujuan untuk membahas pola tindak tutur di komunitas pemain *game online* dan mengungkapkan seluk beluk penerapan jenis dan fungsi tindak tutur komunitas tersebut, khususnya di kota Solo. Penulis menggunakan pendekatan dan teori-teori yang berhubungan dengan sosiopragmatik untuk mengolah data yang diperoleh terkait dengan jenis dan fungsi tindak tutur beserta cara penyampaian tuturannya yang terkait dengan prinsip kerja sama dan kesantunan dalam komunitas pemain *game online* di kota Solo. Dengan mengaplikasikan metode analisis kontekstual data yang didapatkan melalui teknik observasi partisipasi, wawancara tak terstruktur, dan elisitasi, penulis mampu mengurutkan keseringan munculnya penggunaan jenis tindak tutur dari yang paling banyak ke yang paling sedikit. Diperoleh hasil prosentase tertinggi berturut-turut pada jenis tindak tutur asertif, komisif, direktif, performatif, ekspresif, dan verdiktif. Hubungannya dengan cara penyampaian tuturan, ditemukan cara penyampaian tindak tutur dengan wujud langsung dan literal sebagai cara dengan jumlah kemunculan paling banyak. Selain itu, prinsip kerja sama yang ditemukan dalam proses interaksi meliputi pematuhan dan pelanggaran maksim kuantitas sebagai maksim yang paling banyak kemunculannya.

Kata kunci: sosiopragmatik, tindak tutur, prinsip kerja sama, komunitas game online

## ABSTRACT

**Andreas Raymonda.** S111008001. 2016. Speech Acts of Gamer Community in Game Online Found in Solo (Sociopragmatic Approach). Thesis. Supervisor: Prof. Dr. Djatmika, M. A., co-supervisor: Prof. Dr. H. D. Edi Subroto. The Study of Program S2 in Linguistics, The Graduate Program in Descriptive Linguistics, Sebelas Maret University, Surakarta.

This paper was aimed to discuss speech act patterns in online gamer community and to uncover the detail use of speech act types and functions used by that community, especially those found in Solo. Some approaches and theories about sociopragmatics were used for data analysis dealing with the types and functions of speech act as well as the way that speech act was delivered regarding the politeness and cooperative principles by that online gamer community stayed in Solo. By implementing context analysis method, data collected from participation observation technique, unstructured interview, and elicitation, speech act types from that community could be specified based on the frequency of usage. The highest to the lowest usage speech act types were assertive, commissive, directive, performative, expressive, and verdictive. Dealing with how speech act was delivered, direct and literal method was found as the most frequent one. Beside that, the use of cooperative principle found in the interaction process dealt with both compliance and violation of quantity maxim as the most related maxim.

Key words: sociopragmatics, speech act, cooperative principle, online game community