

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk bertukar pendapat, ide, maupun gagasan. Bahasa yang digunakan manusia untuk berkomunikasi pada dasarnya adalah bahasa yang umum. Umum berarti mudah dimengerti oleh semua pihak baik penutur dan mitra tutur. Pemakai bahasa yaitu manusia harus benar-benar paham dengan makna yang disampaikan sebagai topik pembicaraan. Kehadiran makna sangat mempengaruhi sebuah komunikasi berjalan baik atau tidaknya. Pemahaman makna juga mempengaruhi keharmonisan dalam sebuah komunikasi.

Bahasa merupakan bunyi-bunyi ujaran. Hal tersebut bersifat konvensional yang dalam pengucapannya terdapat maksud, arti-arti atau makna tersendiri yang mewakili di setiap ujaran tersebut. Sebagai contoh adalah kata pakaian, apabila seseorang mengatakan pakaian maka pemakaian orang yang mendengarkannya adalah sesuatu yang melekat pada anggota badan untuk menutupi tubuh dengan kata pakaian, oleh karena itu bahasa bersifat konvensional. Menurut Pateda (2010:62-64) nama muncul akibat dari kehidupan manusia yang kompleks dan beragam serta alam sekitar manusia yang berjenis-jenis. Dalam hal ini manusia sulit untuk memberikan label-label terhadap benda yang ada disekelilingnya. Dengan demikian lahirlah nama kelompok, misalnya binatang, buah-buahan, ikan, burung, rumput, dan tumbuh-tumbuhan. Nama itu berbeda antara suku bangsa tertentu dengan suku bangsa

yang lain, pada umumnya orang Indonesia menyebutkan rumah dengan sebutan rumah, tetapi orang Inggris menamai rumah dengan sebutan house. Pemberian nama adalah soal konvensi atau perjanjian belaka di dalam sesama anggota suatu masyarakat bahasa (Aristoteles dalam Chaer, 2013: 44). Nama tidak terjadi begitu saja, penamaan juga mempunyai latar belakang sebuah nama diberikan.

Penamaan ini merupakan unsur dari semantik. Pada pendidikan bahasa Indonesia mata kuliah semantik diberikan pada semester tiga. Untuk melakukan penelitian semantik di dunia luar, peneliti melakukan penelitian terhadap proses penamaan tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas. *Elektronik sport* atau biasa disebut *E-sport* adalah kompetisi *video game* yang terorganisi. Sebenarnya kompetisi *video game* pertama di Indonesia adalah pada tahun 1999. Namun pada saat itu pengetahuan tentang *E-sport* dan *video game* masih kurang dan sepi peminatnya. perkembangan *E-sports* di Indonesia berjalan naik-turun lantaran kurangnya fasilitas dan pengetahuan tentang *game*. Pada tanggal 1 April 2013 *Indonesia E-sports Association* atau (IESPA) dibentuk. (IESPA) *Indonesia E-sports Association* adalah wadah resmi komunitas *gamer* di Indonesia untuk mengembangkan kemampuan dan prestasi dalam dunia *video game* kompetitif. Bahkan, pada 20 April 2018 lalu, kejuaraan *Indonesia Games Championship* yang mengundang tim-tim mancanegara, dengan diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu pengunjung. Total hadiahnya pun mencapai Rp 500 juta. Tidak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi,

termasuk *game online*, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi *E-sport* dunia. Sebabnya, *E-sport* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) di Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang. Pada saat peneliti sedang mengikuti turnamen *E-sport* di Purwokerto peneliti menemukan keunikan nama-nama tim *E-sport*. Salah satu tim bernama Bacot . Tentu sebuah nama tidak akan terjadi begitu saja tetapi melalui persetujuan atau latarbelakang dari tim itu. Karena itu peneliti menanyakan langsung kepada ketua tim Bacot. Ternyata penamaan tim *E-sport* Bacot terjadi karena kebiasaan dari tim bacot yang suka banyak ngomong pada saat bermain game. Memang pada saat ini perkembangan *E-sport* di Indonesia khususnya Kabupaten Banyumas sedang mengalami peningkatan. Banyak digelarnya turnamen – turnamen di daerah menjadikan banyaknya tumbuh tim-tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas, apalagi setelah kemaren dalam *Asian Games*, *E-sport* cabang AOV (*Arena Of Valor*) diperlombakan.

Beranjak dari paparan fenomena di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penamaan nama tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas. Selain karena fenomena di atas peniliti juga tertarik meneliti karena *E-sport* merupakan hal baru di Indonesia. Belum banyak yang meneliti atau mengerti tentang *E-sport* dan belum banyak yang melakukan penelitian tentang *E-sport*. Dalam penelitian ini nantinya peneliti akan menganalisis tentang penamaan nama tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas melalui pendekatan semantik. Pendekatan semantik yang peneliti tekankan adalah segi makna yaitu makna denotatif, makna konotatif, makna referensial, dan makna kias.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Jenis penamaan yang terdapat pada penamaan nama tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas ?
2. Jenis makna apa saja yang terdapat pada penamaan nama tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas ?

C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian terarah dan memiliki tujuan dalam memanfaatkan keilmuan, maka peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan jenis penamaan yang terdapat pada penamaan nama tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas tahun 2019.
2. Mendeskripsikan jenis makna yang terdapat pada penamaan nama tim *E-sport* di Kabupaten Banyumas tahun 2019.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoretis dan manfaat praktisnya. Manfaat teoretis baik bagi penulis maupun pembaca karya ilmiah tersebut. Sedangkan manfaat praktisnya tergantung pada bentuk penelitian yang dilakukan, terutama untuk penelitian evaluasi dan eksperimen. Dalam penulisan laporan Skripsi ini dikemukakan beberapa manfaat, yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu di bidang semantik yaitu mengenai jenis penamaan dan jenis makna, khususnya penamaan tim *E-sport*. Oleh karena itu diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan tambahan kajian semantik yang bermanfaat, kemudian dapat dijadikan sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian yang menggunakan kajian semantik. Selain itu, dapat menambah kajian penelitian tentang semantik, khususnya dalam hal makna.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini bermanfaat bagi pembaca untuk lebih kreatif dalam penggunaan ragam bahasa.
- b. Penelitian ini juga dapat memberikan serta menambah wawasan tentang makna dalam sebuah penamaan.