

## Abbreviations in mmorpgs: how they are formed and used by the player communities = Singkatan-singkatan di dalam mmorpg: bagaimana mereka dibentuk dan digunakan oleh komunitas pemainnya

Dhimas Axel Abieza, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20479059&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

#### **ABSTRAK**

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game MMORPG merupakan salah satu dari banyaknya genre dari video game berbasis online yang menyediakan bermacam-macam peran untuk dimainkan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana singkatan-singkatan dalam MMORPG terbentuk, digunakan, serta dipahami oleh komunitas para pemainnya. Di dalam karya ini, permainan-permainan MMORPG yang dijadikan sebagai objek utama analisis adalah Marvel Future Fight dan Summoners War dari platform telepon genggam smartphone, dan Atlantica Online dari platform Personal Computer PC. Data dikumpulkan dari interaksi yang dilakukan di dalam saluran chatting di dalam permainan dan website-website forum yang disediakan oleh masing-masing penerbit game yang bersangkutan. Hasil dari analisis adalah bahwa kebiasaan dari komunitas para pemain dalam membuat singkatan-singkatan di dalam MMORPG sebagian besar di dorong oleh keinginan mereka untuk menyampaikan pesan secara seefektif mungkin dimana hal ini juga di dorong oleh pengetahuan awal mereka yang sama antara satu sama lain serta keadaan non-formal yang mendukung mereka untuk bahkan menggunakan singkatan-singkatan yang unik yang tidak termasuk ke dalam kategori di dalam aturan penggunaan Bahasa Inggris yang standar.

---

#### **ABSTRACT**

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game MMORPG is one among many genres of online video games which is filled with many available roles to be played. The aim of the analysis is to describe how abbreviations in MMORPGs are formed, used, and understood by the player communities. In this paper, the MMORPGs which are set as the focus samples of the analysis are Marvel Future Fight and Summoners War from mobile phone platform, and Atlantica Online from Personal Computer PC platform. The data are gathered from the communication which happened within the in-game chatting channels and the forum websites provided by each of the games' publishers. The results of the analysis are that the act of abbreviating in MMORPGs by the player communities is mainly because the players simply want to deliver their message as effectively as possible as they share the same background knowledge that they have within the same game community and the informal situation that supports them to even using their own unique kinds of abbreviation which are unfamiliar to the standard English rules.