ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Jargon *Fighting Game* Dalam Video Game *Blazblue Central Fiction:* Kajian Sosiolinguistik". Topik yang akan diteliti dalam skripsi ini adalah bentuk, makna, serta kegunaan dari jargon *fighting game* yang ditemukan dalam video game *Blazblue Central Fiction*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk jargon dan menjelaskan makna serta kegunaan jargon *fighting game* yang ditemukan dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif, yaitu metode penelitian data analisis yang menggambarkan secara utuh dan mendalam sebuah data yang ditemukan oleh peneliti. Sumber data jargon *fighting game* yang diambil untuk data analisis adalah dari video game *Blazblue Central Fiction*. Kerangka teori yang digunakan berkaitan dengan jargon adalah kajian *language variety*/ragam bahasa dalam ilmu Sosiolingustik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 40 data bentuk jargon dalam video game *Blazblue Central Fiction,* di mana bentuk jargon yang sering digunakan adalah bentuk frasa sebanyak 23 data, jargon berbentuk kata sebanyak 14 data, dan jargon berbentuk singkatan sebanyak 3 data.

Kata kunci: Sosiolinguistik, Jargon, video game, fighting game

ABSTRACT

*This thesis is titled "**Jargon Fighting Game Dalam Video Game Blazblue Central Fiction: Kajian Sosiolinguistik**". The main topic that is researched in this thesis is the form, meaning, and the usage of fighting game jargon found in video game Blazblue Central Fiction. The purposes of this research are to identify the word form of jargon, explain the meaning of the jargon, and describe the usage of fighting game jargon found within this research. The method used in this research is qualitative descriptive, which is a research method of explaining in full and great detail of data analysist within this research. The source of the fighting game jargon data for analysis is took from video game Blazblue Central Fiction. The theoretical framework used relate to jargon is within Language Variety of Sociolingustic School. The results of this research showed 40 data jargon, of which most often appeared were 23 total jargons in the form of phrase, 14 total jargons in the form of word, and 3 total jargons in the form of abbreviation.*

Keywords: Sociolinguistics, Jargon, video game, fighting game