

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “**Majas Sindiran dalam *Video Games Defense of Ancient 2 (DOTA 2) : Kajian Semantis***”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis majas sindiran dan untuk mengidentifikasi makna-makna dari majas sindiran yang terdapat di dalam *Video Games DOTA 2* berdasarkan teori Lehrer. Penulis menggunakan metode deskriptif analisis dalam menjawab data yang tersedia. Dalam memproses data, penulis melalui beberapa proses yakni bermain DOTA 2 lalu mencari data dari percakapan yang terdapat dalam DOTA 2, mengumpulkan data, mengklasifikasikan data majas sindiran menjadi 5 jenis majas sindiran lalu mencari makna dari jenis-jenis majas sindiran. Penelitian ini terdiri dari 30 *sample* data diantaranya menunjukkan bahwa terdapat 6 data (20%) majas ironi, 4 data (13,3%) majas sarkasme, 15 data (50%) majas sinisme, 4 data (13,3%) majas satire dan 1 data (3,3%) majas innuendo. Dari 5 jenis majas tersebut ditemukan 7 jenis makna yaitu 11 data (36,6%) makna konseptual, 1 data (3,3%) makna stilistika, 3 data (10%) makna konotatif, 12 data (40%) makna afektif, 1 data (3,3%) makna kolokatif, 1 data (3,3%) makna refleksi dan 1 data (3,3%) makna tematik.

Kata Kunci: semantis, majas, makna, sarkasme, ironi, konseptual, afektif.

ABSTRACT

This research is entitled “Sarcasm Figure of Speech in Defense of Ancient 2 (DOTA 2) Video games : Semantics Study”. The objectives of this research are to identify the kinds of sarcasm figures of speech and also to identify the meaning that consist in all kinds of sarcasm figures of speech that can be found in DOTA 2 Video Games based on Lehrer’s theory. The author uses descriptive analysis method in answering all the data. In processing the data the author has done several processes, that are, playing the DOTA 2 video games, finding the data from the dialogue of DOTA 2, gathering the data, classifying data to 5 types of sarcasm figures of speech, and then finding the meaning behind every sarcasm figures of speech data . The results of this study consist of 30 data samples. There are 6 data (20%) ironi figures of speech, 4 data (13,3%) sarcasm figures of speech, 15 data (50%) cynicism figures of speech, 4 data (13,3%) satire figures of speech and 1 data (3,3%) innuendo figures of speech. From 5 types of sarcasm figures of speech there are 7 types of meaning consist of 11 data (36,6%) conceptual meaning, 1 data (3,3%) stylistic meaning, 3 data (10%) conotative meaning, 12 data (40%) affective meaning, 1 data (3,3%) colocative meaning, 1 data (3,3%) reflective meaning and 1 data (3,3%) thematic meaning.

Keywords: *semantic, figures of speech, meaning, sarcasm, irony, conceptual, affective.*