



POLA PEMBENTUKAN USERNAME PADA GAME *GENSHIN IMPACT*

REYVANSYAH MUHAMMAD ACHBAR

41182003170017

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Memperoleh

Gelar Sarjana

PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN SASTRA INGGRIS

UNIVERSITAS ISLAM "45" BEKASI

2023



UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

Pola Pembentukan Username pada Game Genshin Impact

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sastra

Reyvansyah Muhammad Achbar

41192003170017

PROGAM STUDI SASTRA INGGRIS

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM “45”

BEKASI

2023

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam "45" Bekasi.

1

Jika kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam "45" Bekasi kepada saya.

Bekasi, 09 Februari 2023



Reyvansyah Muhammad Achbar

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama: Reyvansyah Muhammad Achbar

NPM :41182003170017

Tanda Tangan :



Tanggal : 09 Februari 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Reyvansyah Muhammad Achbar
NPM : 41182003170017
Program Studi : Sastra Inggris
Judul : Pola Pembentukan Username pada Game Genshin Impact

Skripsi telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Novita Puspahaty, M.Hum.
Penguji 1 : M. Fakhran Al-Ramadhan, M.Hum.
Penguji 2 : Sya'baningrum Prihhartini, M.Hum.

(.....)
(.....)
(.....)

Ditetapkan di : Bekasi
Tanggal : 22 Februari 2023

Oleh

Dekan

Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi



Yudha Asmara Dwi Aksa, M.I.Kom

NRP: 45.1.03.12.2012.029

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT saya mengucapkan syukur atas segala nikmat dan hidayah-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Pola Pembentukan *Username* pada *Game* Genshin Impact” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Inggris pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam “45” Bekasi.

Penulisan skripsi ini telah melewati proses yang Panjang dengan bantuan dan dukungan banyak pihak. Dengan demikian, saya ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang ikut terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Yudha Asmara Dwi Aksa, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa, Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Bapak Muhammad Fakhra Al Ramadhan, M.Hum selaku Ketua Program Studi Sastra Inggris atas informasi yang diberikan selama perkuliahan.
3. Ibu Sya’baningrum Prihartini, M.Hum selaku Dosen Pembimbing terima kasih atas waktu, ilmu, tenaga, dan masukan yang diberikan dalam pembuatan hingga akhirnya menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Novita Puspahaty, M.Hum, Bapak Fakhra Al Ramadhan, M.Hum, dan Ibu, Sya’baningrum Prihartini, M.Hum selaku Dosen Penguji, terima kasih.

5. atas segala saran dan masukan yang telah diberikan yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada seluruh dosen Program Studi Sastra Inggris, terima kasih atas ilmu dan pengetahuan yang diberikan kepada saya selama masa perkuliahan di Universitas Islam“45” Bekasi.
7. Kepada seluruh staf Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa di Universitas Islam “45” Bekasi, terima kasih telah membantu dan melayani segala urusan yang diperlukan selama perkuliahan.
8. Papah dan Mamah, terima kasih atas doa, dukungan, serta perhatian yang diberikan dan terima kasih sudah membesarkan dan memenuhi kebutuhan saya secara lahir.
9. Salsa, terima kasih atas dukungannya selama ini, walaupun di rumah masih terbilang bandel, tapi mas sayang kamu.
10. Kepada teman-teman angkatan 2017 yang sudah mendahului saya, terima kasih kepada kalian atas dukungan dan saran kalian dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Untuk Abi, terima kasih untuk mengingatkan saya dalam mengurus pemberkasan, saran, dan apa saja yang harus saya perlu urus dalam perkuliahan ini.
12. Teman-teman gurp “Keluh Kesah pemain Genshin Impact, terutama mas Bagus Satrio sudah mengizinkan saya melakukan penelitian dan juga teman-teman yang sudah mengisi kuesioner yang diberikan dalam grup.

13. Ardi, Garnet, Joana, Timothy, Abah, Abi, dan teman-teman cosplay, terima kasih menjadi teman sepergabatan dalam event cosplay untuk bertemu walau sudah punya kesibukan masing-masing. Dan semoga setelah masa skripsi ini, kita masih bisa berkumpul kembali
14. Untuk pelanggan-pelanggan “Menyatir Cosrent” terima kasih atas surat-surat yang diberikan dari kalian yang menjadi penyemangat saya dalam mengerjakan skripsi ini.
15. Terakhir, untuk Evelyn dari channel Vtuber ‘Hai Hallo Epel’, terima kasih atas dukungan dari kamu yang menjadi penyemangat saya dalam mengerjakan skripsi ini

Bekasi 09 Februari 2023

Penulis,



Reyvansyah Muhammad Achbar

ABSTRAK

Username merupakan nama alias atau nama lain dalam sebuah platform. *Username* sendiri bisa diciptakan berdasarkan dari pemilik akun tersebut mau, mulai dari peminjaman kata, penambahan morfem atau kata, penyingkatan kata, penggunaan inisial, hingga penciptaan nama sendiri. Dalam penelitian yang berjudul “Pola Pembentukan *Username* pada *Game* Genshin Impact” ini dilakukan untuk mengetahui struktur dari pembentukan kata serta pola apa saja yang digunakan dalam pembentukan kata dan dibalik alasan pembentukan kata dari *username* Genshin Impact. Dalam Penelitian ini, saya menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teori pembentukan kata dari George Yule (2010) untuk analisis data.

Data dikumpulkan dari dalam *game* Genshin Impact dan grup facebook “Keluh kesah bermain Genshin Impact”. Data penelitian dianalisis dengan mengategorikan jenis pembentukan katanya berdasarkan teori. Dari data yang diperoleh, ada sekitar 35 *username*. *Username-username* tersebut telah mengalami proses pembentukan kata dari penciptaan (*coinage*), peminjaman (*borrowing*), kontraksi (*blending*), formasi balik (*back formation*), akronim (*acronym*), derivasi (*derivation*), dan berbagai proses (*multiple process*). Selain pembentukan kata, saya juga telah menganalisis dari pembentukan *username* berdasarkan dari alasan seperti dari karakter, peralihan bahasan, identitas, hingga penciptaan nama sendiri. Hasil temuan juga mengindikasikan bahwa proses peminjaman kata (*borrowing*) menjadi pembentukan kata yang paling dominan di antara pembentukan kata lainnya dengan 24 buah *username*. Data juga

menemukan bahwa pembentukan kata berdasarkan dari peralihan bahasa yang paling banyak digunakan dalam *username* yang menggunakan proses peminjaman kata (*borrowing*). Hal ini terjadi karena ketertarikan pemain terhadap budaya Jepang.

Kata Kunci: Game Online, Pembentukan Kata, Username

Abstract

Username is an alias or other name in a platform. The username itself can be created based on owner want, starting from borrowing words, creating their names, adding morphemes or words, shortening words, using initials, until creating own names. In this study research entitled “Pola Pembentukan Username pada Game Genshin Impact” to find out the structure of word formation as well as what patters are used in word formation, and the reason behind for word formation username in Genshin Impact. In this research, I’m using quantitive method with word formation theory from George Yule (2010) for data analysis.

The data was collected from within Genshin Impact and facebook group “Keluh kesah Pemain Genshin Impact”. The research were analyzed by categorize the word formation types based on theory. From the data obtained, there are around 35 usernames and these username have undergone process of coinage, borrowing blending, acronyms, derivation, and multiple process. In addition to word formation, I have also analyzed of usernames based of reason such as from character, language switching, identity, to the creation of one own’s name. This result also indicate borrowing process are the most dominant word formation among other word formation process with 24 usernames. The data also show that word formation based on language switch are the most used in borrowing process. This happens because of the interest people about Japanese culture.

Keyword: Game Online, Word-formation, Username

DAFTAR ISI

Judul Halaman.....	i
Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme.....	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas... ..	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Kata Pengantar... ..	v
ABSTRAK	viii
<i>Abstract</i>	xi
Daftar Isi... ..	xii
 Daftar Tabel	
 Bab 1 Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.5 Kerangka Pemikiran.....	6

Bab II Kerangka Teori

2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 <i>Compound Words of Game Names Used in Playstore</i>	10
2.1.2 <i>The Analysis of English Word Formations Used on Brand</i> <i>Names Found in Indonesian Product</i>	12
2.2.3 <i>Aspects of morphology and character choice motivation in Internet</i> <i>nickname constructions</i>	13
2.2 Kerangka Teori.....	15
2.2.1 Teori Morfologi.....	15
2.2.2 Teori <i>Word</i> <i>Formation</i>	16
2.2.3 <i>Username dalam game online</i>	18
2.2.4 <i>Username dalam Jenis Kelamin</i>	20
 Bab 3 Metodologi Penelitian	
3.1 Pendekatan Penelitian	23
3.2 Metode Pengumpulan Data	23
3.3 Metode Analisis Data	24
 Bab 4 Pembahasan	
4.1 Struktur Pembentukan Kata.....	25
4.1.1 Struktur Pembentukan kata pada <i>Username</i>	25
4.2 Alasan Penggunaan <i>username</i> sebagai Identitas.....	27

4.2.1 Peminjaman kata	28
-----------------------------	----

4.2.2 <i>Username</i> yang dibentuk sendiri	32
---	----

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan.....	33
---------------------	----

5.2 Saran Penelitian	34
----------------------------	----

Research Summary.....	35
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 2.2 Username Pria....	21
Tabel 2.3 Username Wanita....	21
Tabel 4.1 Daftar username dengan proses pembentukan kata berdasarkan jenis nya. .	25
Tabel 4.2 Username berdasarkan alasan dari karakter.....	29
Tabel 4.3 Username berdasarkan peralihan bahas.....	30
Tabel 4.4 Username bedarsakan Identitas pemilik....	31
Tabel 4.5 Username berdasarkan dari pemilik....	32

repository.unisma - Mencari x panduan_unggah_mandiri.pdf x View Item: Thesis (TA, Skripsi, T... x turnitin login - Mencari x Turnitin x + -

https://www.turnitin.com/t_inbox.asp?aid=143169921&lang=en-us

Sasing FKSB | User info | Messages (16 new) | Instructor | English | Community | Help | Logout

turnitin

Assignments Students Libraries Calendar Discussion Preferences

NOW VIEWING: HOME > CEK SKRIPSI MAHASISWA SASTRA INGGRIS > CEK SKRIPSI MAHASISWA SASTRA INGGRIS 3

About this page
This is your assignment inbox. To view a paper, select the paper's title. To view a Similarity Report, select the paper's Similarity Report icon in the similarity column. A ghosted icon indicates that the Similarity Report has not yet been generated.

CEK SKRIPSI MAHASISWA SASTRA INGGRIS 3

INBOX | NOW VIEWING: ALL PAPERS

Submit File Edit assignment settings | Email non-submitters

☐	AUTHOR	TITLE	SIMILARITY	FILE	PAPER ID	DATE
☐	Sasing FKSB	SKRIPSI REYVANSYAH	15%		2278830947	26-Jan-2024
	Ahwal FAI	-- no submission --	--	--	--	Late
	Pai FAI	-- no submission --	--	--	--	Late
	Perbankan FAI	-- no submission --	--	--	--	Late
	Agribisnis Paperta	-- no submission --	--	--	--	Late
	Akuntansi FE	-- no submission --	--	--	--	Late
	Manajemen FE	-- no submission --	--	--	--	Late
	Ian FISIP	-- no submission --	--	--	--	Late
	Ilmu Pemerintahan FI...	-- no submission --	--	--	--	Late
	MA FISIP	-- no submission --	--	--	--	Late
	Psikologi FISIP	-- no submission --	--	--	--	Late

Search Windows

14:38 26/01/2024