

INTI SARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dan mendeskripsikan bentuk, makna, dan fungsi register dalam *game* Brawl Stars buatan Supercell. Data yang diambil berupa istilah khusus yang ada di dalam *game* Brawl Stars yang sudah dialihbahasakan menjadi bahasa Indonesia. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan kajian sosiolinguistik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik tangkap layar dan catat. Dari tangkap layar yang diambil, data diklasifikasikan ke dalam tabel yang berisi berbagai istilah dalam konteks yang sama. Data-data yang sudah diklasifikasikan dicari maknanya dan dianalisis bentuk kebahasaannya menggunakan teori morfologi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa register dalam *game* Brawl Stars bervariasi sesuai dengan fitur dan sistem dalam *game*. Register yang ditemukan berupa kata tunggal, kata majemuk, dan frasa. Register tersebut berfungsi sebagai identitas aplikasi, identitas *game*, dan membantu pemain baru dalam mengenal *game* Brawl Stars.

Kata Kunci: sosiolinguistik, morfologi, register, *game*, Brawl Stars

ABSTRACT

This research focuses on the analysis of the register in Brawl Stars, a mobile game developed by Supercell. The data are the terms in Bahasa Indonesia. Using a descriptive and qualitative approach rooted in sociolinguistics, the study examines the types, meanings, and functions of the register in the game. The data for the research was collected using screenshots and note-taking, with terms grouped based on context for ease of analysis. Morphological theory was then used to analyze the lingual units from the collected data. The results showed a range of variations in terms used, based on the features or systems in the game. Registers vary from word to phrase and were used to mark the identity of the application and the game, as well as to aid new players in understanding Brawl Stars. The findings of this research provide an important contribution to the understanding of the use of registers in mobile gaming, particularly in the context of Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: sociolinguistics, morphology, register, mobile game, Brawl Stars