Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

MENU BAR DAN SUB MENU BAR PADA GAME "*MOBILE LEGEND BANG-BANG*" BERBAHASA ARAB: ANALISIS BENTUK DAN FUNGSI

SKRIPSI

Disusun oleh :

Zamzame Lora Tigana

15/383982/SA/18089

PROGRAM STUDI SASTRA ARAB

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS GADJAH MADA

YOGYAKARTA

2020

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

MENU BAR AND SUB MENU BAR ARABIC "*MOBILE LEGEND BANG-BANG*" GAME: FORM AND FUNCTIONS ANALYSIS

UNDERGRADUATE THESIS

By:

Zamzame Lora Tigana

15/383982/SA/18089

ARABIC STUDY PROGRAM

FACULTY OF CULTURAL SCIENCES

UNIVERSITAS GADJAH MADA

YOGYAKARTA

2020

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

القوائم و شريط القوائم الفرعيّة للعبة موبايل ليجيند بانج بانج باللغة العربية:
تحليل أشكال اللغة ووظيفتها

أطروحة

الكاتب:

زمزمي لورا تيجانا

١٥\٣٨٣٩٨٢\SA\١٨٠٨٩

قسم اللغة العربية و آدابها

كلية علوم الثقافة جامعة غاجه مادا

يوكياكرتا

٢٠٢٠

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

MENU BAR DAN SUB MENU BAR PADA GAME "*MOBILE LEGEND BANG-BANG*" BERBAHASA ARAB: ANALISIS BENTUK DAN FUNGSI

SKRIPSI

Disusun oleh :

Zamzame Lora Tigana

15/383982/SA/18089

Pembimbing :

Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum

Skripsi ini diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Sastra Arab

2020

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima oleh panitia Program Studi Sastra Arab Departemen Bahasa dan Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada pada tanggal 27 Januari 2020

Mengetahui,

Dr. Amir Ma'ruf, M.Hum. Ketua Program Studi Sastra Arab	Dr. Hindun, M.Hum. Ketua Penguji

Arief Ma'nawi, S.S., M.Hum.
Anggota

Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Anggota

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zamzame Lora Tigana

NIM : 15/383982/SA/18089

Tahun terdaftar : 2015

Program studi : Sastra Arab

Fakultas/Sekolah : Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atu lembaga lain, kecuali yang ecara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi an apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Januari 2020

Zamzame Lora Tigana
15/383982/SA/18089

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

MOTO

رضَى الله فِي رِضَى الوَالِدينِ، وَسُخْطُ الله فِي سَخْطِ الْوَالِدينِ

(رواه الترمذي)

/Riḍā allāhi fī riḍā al-wālidaini wa sukhṭu allāhi fī sukhṭi al-wālidaini/

‘Ridha Allah tergantung pada ridha kedua orang tua dan murka Allah tergantung pada murka kedua orang tua’
(H.R. TIRMIDZI)

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

HALAMAN PERSEMBAHAN

"Skripsi ini saya persembahkan kepada ibu saya tercinta "Mamah" yang setiap hari menasehati dan menyayangi saya sampai hari ini".

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

KATA PENGANTAR

Al-Ḥamdulillāhi rabbi al-ʻālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan *raḥmat, hidāyah*, serta ʻ*ināyah*-Nya sehingga skripsi berjudul "Menu Bar dan Sub Menu Bar pada *Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi" ini dapat terselesaikan.

Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih tersebut penulis tujukan kepada:

1. Dr. Wening Udasmoro, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya yang telah memberikan dorongan kepada para mahasiswa agar segera mendapatkan gelar sarjana,
2. Dr. Amir Ma'ruf, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Sastra Arab yang telah memberikan izin kepada penulis agar dapat meneliti skripsi ini,
3. Bapak Abdul Jawat Nur, S.S, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dalam proses penulisan skripsi ini,
4. segenap dosen Program Studi Sastra Arab UGM yang telah memfasilitasi penulis untuk mengembangkan kemampuan bahasa Arab,
5. kedua orang tua penulis, bapak Arifin Tafsir, mamah Umi Nadhirah yang selalu mendoakan dan menyayangi penulis hingga saat ini,
6. kakak kandung penulis, Mas Brian dan Mbak Sasa yang selalu mendukung penulis dalam penulisan skripsi, serta Adek Bee yang memberikan energi positif kepada penulis,

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

7. kepada mahasiswa, buruh tani dan rakyat miskin kota, Lutfi Mubarok, Ahmad Said Fadholi, Armanda Riski, Dwiki Chandra, Ellang Jihad, Arinda Putri, Egata Asysyakur dan *sobat ambyar* lainya yang belum penulis sebutkan,
8. teman-teman sastra Arab angkatan 2015: Egata, Fikri, Nifa, Saadah, Syamil, Valensia, Ahfie, Angga, Asih, Bonita, Fadina, Hanifah, Haryanti, Hasan, Ifa, Nizar, Ilda, Imam, Isma, Isti, Izzu, Andri, Lala, Lina, Mbak Zane, Nada, Nay, Nur, Putri, Rafi, Salma, Fauzan, Yumna, Satiti, Silmi, Syahnas, Tahta, Iin, Wulan, Yasmin, Zahra, Zulfa, Ella, Daivi, Egia, Dika, Mufidda, Andri yang membersamai penulis sejak semester 1,
9. Ikatan Mahasiswa Sastra Arab Universitas Gadjah Mada yang memberikan banyak pengalaman dalam berorganisasi dan bersosial bagi penulis,
10. Kak Ve, Sa'adah, Syamil, Isma, Nipong, dan Tahta sahabat seperjuangan yang selalu ada di setiap keadaan bahkan di saat yang tidak diharapkan,
11. KKN-PPM UGM Harau Maimbau yang memberikan pelajaran dan pengalaman baru di Padang Sumatera Barat bagi penulis,
12. Teman-teman SD Islam Alfath *(zero nine graduate)* yang selalu dirindukan ketika sampai di kampung halaman bagi penulis,
13. Bolo Ngopi Pare yang memberikan banyak dukungan bagi penulis dalam proses penulisan skripsi ini, dan
14. semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu demi satu, terima kasih atas doa, motivasi, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Penulis menyadari banyak kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran sehingga hasil karya penulis dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Zamzame Lora Tigana
15/383982/SA/18089

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL BAHASA INDONESIA ..... **i**
HALAMAN SAMPUL BAHASA INGGRIS ..... **ii**
HALAMAN SAMPUL BAHASA ARAB ..... **iii**
HALAMAN JUDUL ..... **iv**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **v**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... **vi**
MOTO ..... **vii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN ..... **xiii**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xix**
ABSTRAK BAHASA INGGRIS ..... **xx**
ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xxi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Tinjauan Pustaka 4
1.5 Landasan Teori 6
1.6 Metode Penelitian 15
1.7 Sistematika Penulisan 18
BAB II BENTUK DAN FUNGSI MENU BAR DAN SUB MENU BAR GAME MOBILE LEGEND BANG-BANG BERBAHASA ARAB **19**
2.1 *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbentuk Kata (*Kalimah)* 19
2.2 *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbentuk *murakkab* 29
2.3 *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbentuk kalimat (*jumlah)* 32
2.4 Analisis Fungsi *Menu Bar Dan Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbahasa Arab. 34
BAB III KESIMPULAN **38**
DAFTAR PUSTAKA **40**
DAFTAR LAMAN **41**
LAMPIRAN DATA
RINGKASAN BAHASA ARAB

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman transliterasi Arab-Latin berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987.

1. Konsonan

Fonem konsonan dalam bahasa Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut adalah daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	…‘…	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	…`…	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vok al Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	*fatḥah*	A	A
ـِ	*Kasrah*	I	I
ـُ	*ḍammah*	U	U

Contoh:

كَتَبَ /*kataba*/

جَلَسَ /*jalasa*/

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu sebagai berikut.

Tanda	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ـَيْ	*fatḥah* dan *yā`*	Ai	a dan i
ـَوْ	*fatḥah* dan *wau*	Au	a dan u

Contoh:

بَيْتٌ /*baitun*/

لَوْنٌ /*launun*/

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu sebagai berikut.

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَا، ـَى	*fatḥah* dan *alif*	Ā	a dan garis di atas
ـِي	*kasrah* dan *yā`*	Ī	i dan garis di atas
ـُو	*ḍammah* dan *wāu*	Ū	u dan garis di atas

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Contoh:

قَالَ /*qāla*/

رَمَى /*ramā*/

كَبِيْرٌ /*kabīrun*/

يَقُوْلُ /*yaqūlu*/

4. *Tā` Marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā marbūṭah* ada dua, yaitu sebagai berikut.

a. *tā` marbūṭah* hidup atau mendapat harakat *fatḥah, kasrah,* atau *ḍammah,* transliterasinya adalah /t/.

b. *tā` marbūṭah* mati atau mendapat *sukūn,* transliterasinya adalah /h/.

Selanjutnya jika *tā` marbūtah* terletak di akhir kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā` marbūtah* itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh:

ٱلْمَدِيْنَة ٱلْمُنَوَّرَة /*al-Madīnatu al-munawwaratu*/ atau /*al-Madīnatul-munawwarah*/

5. *Syaddah*

Dalam transliterasi, *syaddah* atau *tasydīd* dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* atau *tasydīd* tersebut.

Contoh:

رَبَّنَا /*rabbanā*/

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam bahasa Arab, yaitu *al*, dalam transliterasinya dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*.

a. kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang tersebut.

   Contoh:

   الرَّجُلُ /*ar-rajulu*/

b. kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya.

   Contoh:

   القَلَمُ /*al-qalamu*/

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof jika terletak di tengah dan akhir kata. Akan tetapi, apabila *hamzah* terletak di awal kata, maka ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

سَأَلَ /*sa`ala*/

قَرَأَ /*qara`a*/

أَكَلَ /*akala*/

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata ditulis terpisah, tetapi untuk kata-kata tertentu yang penulisannya dalam huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka transliterasinya dirangkaikan dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ
/*wa innallāha lahuwa khairu ar-rāziqīna*/
atau */wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīna*/

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam tulisan Arab tidak dikenal huruf kapital, tetapi dalam transliterasinya huruf kapital digunakan dengan ketentuan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Contoh :

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلاَّ رَسُوْلٌ

/*wa mā Muḥammadun illā rasūlun*/

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRAK

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada *Game* "*Mobile Legend Bang-Bang"* Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi

Oleh: Zamzame Lora Tigana

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan fungsi bahasa Arab pada *game "Mobile Legend Bang-Bang"* berbahasa Arab. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori bentuk dan fungsi bahasa. Penelitian ini menjelaskan bentuk satuan lingual bahasa Arab apa yang digunakan dalam *Game "Mobile Legend Bang-Bang"* serta fungsinya yang dipakai dalam *game* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode padan referensi yang digunakan untuk menganalisis satuan lingual dalam *game* beserta fungsinya.

Hasil penelitian ini adalah bentuk satuan lingual bahasa Arab dalam *Game Mobile Legend Bang-Bang* dibagi menjadi tiga, yaitu berupa kata, frase, dan kalimat. Bentuk kata yang digunakan pada *Game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah *ism, fi'l* dan Arabisasi. Frase dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah *murakkab iḍāfi*, *murakkab bayāni*, dan *murakkab 'adadī*. Adapun kalimat yang digunakan dalam *Game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab berupa *jumlah ismiyyah* dan *jumlah fi'liyyah*. Fungsi bahasa yang digunakan dalam *Game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah fungsi *personal* dan fungsi *direktif*.

Kata kunci: Bentuk dan fungsi, *game,* Mobile Legend Bang-Bang.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

Menu Bar and Sub Menu Bar Arabic "*Mobile Legend Bang-Bang"* Game : Forms And Functions Analysis

By: Zamzame Lora Tigana

The research aims to analyze the form and function of Arabic language in the game "Mobile Legend Bang-Bang" Arabic version. The theory used in this research is the form and language function. This research explained about what form of arabic lingual unit used in the game "Mobile Legend Bang-Bang" is its function. This research used equivalent reference method that used to analyze the lingual unit in the game and its function.

The result of this research explained about what form of arabic lingual unit in the game "Mobile Legend bang-Bang" divided into three, word, phrase, and sentence. The word form that used in the game "Mobile Legend Bang-Bang" *ism*, *fi'l* and Arabization. The phrase in the game "Mobile Legend bang-Bang" Arabic version is *murakkab iḍāfi*, *murakkab bayāni*, and *murakkab 'adadī*. And the sentence used in the game "Mobile Legend Bang-Bang" are *jumlah ismiyyah and jumlah fi'liyyah*. The language fuction used in the game "Mobile Legend bang-Bang" is personal function and directive function.

Keywords: forms and functions, game, mobile legend bang-bang

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

الملخص

القوائم و شريط القوائم الفرعيّة للعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" باللغة العربية:
تحليل أشكال اللغة ووظيفتها

المؤلف : زمزمي لورا تيجانا

هدف هذا البحث هو تحليل أشكال اللغة ووظيفتها في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" باللغة العربية. وأما النظريّة التى تستخدم في هذا البحث فهي نظريّة أشكال اللغة ووظيفتها لوصف نموذج الوحدة اللغوية المستخدمة في لعبة "موبيل ليجيند بانج بانج" وظيفة اللغة المستخدمة في اللعبة. يستخدم هذا البحث طريقة المطابقة المرجعية التى تستخدم لتحليل أشكال اللغة في اللعبة و وظيفتها.

بناءً على التحليل فنتيجة البحث هي أنّ نموذج الوحدة اللغوية في اللعبة "موبيل ليجيند بانج بانج" ينقسم إلى ثلاثة أقسام وهي: كلمة، وعبارة، وجملة. أشكال الكلمة المستخدمة في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" بشكل الاسم، و الفعل، و التعريب. شكل التركيب في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" يعني مركب إضافي، مركب بياني، ومركب عددي. و أما شكل الجملة فيتكون من جملة اسمية وجملة فعلية. و وظيفة اللغة المستخدمة في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هي وظيفة شخصية و وظيفة توجية.

الكلمة الدّليلية: أشكال اللغة وظيفة اللغة، اللعبة، موبايل ليجيند بانج بانج

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah sistem bunyi bermakna yang digunakan untuk komunikasi oleh kelompok manusia (Kridalaksana, 2008:24). Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan bahasa sangatlah kompleks. Secara umum, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi antara penutur dan mitra tutur.

Bahasa digunakan dalam masyarakat tutur yang merupakan sekelompok komunitas tutur. Oleh karena itu, masyarakat dan bahasa merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara bahasa dan masyarakat dapat dikaji dalam kajian sosiolinguistik. Menurut Rahardi (2010:16), sosiolinguistik adalah ilmu yang mengkaji bahasa dengan memperhitungkan hubungan antara bahasa dan masyarakat, khususnya masyarakat penutur bahasa itu sendiri. Sosiolinguistik mempertimbangkan keterkaitan antara dua hal, yaitu linguistik dari segi kebahasanya dan sosiologi dari segi kemasyarakatan. Sosiolinguistik mempunyai berbagai macam cabang ilmu, salah satunya adalah variasi bahasa. Menurut Chaer (2003:61), bahasa itu bervariasi karena anggota masyarakat penutur bahasa itu sendiri sangat beragam, dan bahasa itu sendiri digunakan untuk keperluan yang beragam-ragam pula. Chaer dan Agustina (1995:79) menyatakan bahwa variasi bahasa ditentukan oleh faktor waktu, tempat, sosiokultural, situasi, dan medium

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

pengungkapan. Faktor waktu menjelaskan tentang penggunaan bahasa dari masa ke masa, faktor tempat membedakan penggunaan bahasa yang dipakai di suatu daerah, faktor sosiokultural membedakan bahasa yang digunakan suatu kelompok sosial tertentu, faktor situasi timbul karena penutur bahasa menggunakannya dalam situasi tertentu, sedangkan faktor medium pengungkapkan membedakan bahasa lisan dan bahasa tulis pada medium yang digunakan.

Di era globalisasi saat ini ada banyak perkembangan teknologi yang diciptakan, salah satunya adalah *game online.* Bahasa yang digunakan dalam *game* tersebut bermacam-macam untuk memudahkan *player*/pemain dalam mengakses atau bermain dalam *game* tersebut. Selain menjadi solusi untuk mengisi waktu luang, bermain *game* juga digunakan untuk menghasilkan pundi-pundi uang dengan mengikuti turnamen atau merekam permainan dan menunggahnya di *Youtube* untuk mendapatkan *adsanse. Game* yang saat ini sedang viral di kalangan masyarakat adalah *Game Mobile Legend Bang-Bang. Mobile legend Bang-Bang* adalah *game* buatan perusahaan Montoon *developer*, China yang merupakan *game* berbasis perang, dimainkan oleh 10 pemain terdiri dari 5 pemain dan 5 musuh yang mana memiliki lama permainan berkisar 15 menit untuk satu ronde, *game* ini juga memiliki fitur *chat* dan *voice* untuk memudahkan pemain berkomunikasi dengan baik antar pemain tim (https://esportsnesia.com). Saat ini, *game Mobile Legend Bang-Bang* memilki 200 juta lebih pengguna teregistrasi secara global, dengan 70 juta di antaranya berasal dari Indonesia. *Game* ini tersedia di 100 negara dengan dukungan 22 bahasa (https://www.liputan6.com).

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Untuk mendapatkan pasar yang cukup luas, Montoon sebagai perusahaan yang menciptakan *Mobile Legend Bang-Bang* menambahkan fitur terbaru, yaitu fitur bahasa antarmuka *(language user interface)* yang memudahkan pemain dari negara selain China untuk mengerti layanan dari fitur-fitur yang yang diberikan pada *game* tersebut, salah satunya adalah bahasa Arab. Dalam fitur berbahasa Arab, *game Mobile Legend Bang-Bang* menggunakan istilah baru yang jarang digunakan di *game* lain. Hal ini berdampak pada perkembangan bahasa khususnya bahasa Arab yang digunakan pada fitur dalam *game Mobile Legend Bang-Bang*, misalnya: صوت البطل */ṣautu al-baṭali/* 'suara pahlawan' (Munawwir, 1997:92). Fitur tersebut berfungsi untuk menginformasikan pemain dalam bentuk *audio* melalui karakter *hero* yang digunakan dalam permainan.

Berdasarkan penjelasan dan keterangan di atas maka penelitian ini membahas penggunaan bahasa Arab yang dipakai dalam *game Mobile Legend Bang Bang* berdasarkan kajian bentuk dan fungsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah apa bentuk dan fungsi bahasa Arab dalam *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar* pada *Game Mobile Legend Bang Bang.*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi bahasa Arab dalam *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar* pada *Game Mobile Legend Bang Bang* berdasarkan kajian bentuk dan fungsi.

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.4 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai bentuk dan fungsi istilah dalam bahasa Arab telah dilakuakan oleh Pakaya (2009), Rasdisyah (2010), Hamarin (2012), Mufadol (2014), dan Hakimah (2015).

Pakaya (2009) dalam tesisnya meneliti "Register Hukum: Kajian tentang karakteristik, Struktur dan Makna istilah". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa bahasa hukum sebagai bahasa resmi yang memuat peraturan dan kebijakan yang bertujuan untuk mewujudkan ketertiban dan keadilan untuk mempertahankan kepentingan umum dan kepentingan pribadi. Register hukum memiliki istilah-istilah hukum yang digunakan di dalam produk hukum, seperti, undang-undang, literatur, dan juga berbagai dokumen hukum lainnya.

Rasdisyah (2010) menulis skripsi yang berjudul "*Frame Tools Screen* pada Menu dan Sub Menu Bar *Microsoft Office Outlook 2007 berbahasa Arab*". Skripsi tersebut membahas istilah-istilah yang terdapat dalam sistem dialog bar yang menjadi faktor utama terjadinya komunikasi antara sistem dengan penggunanya. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat banyak istilah baru yang merupakan serapan dari bahasa dasar Microsoft (bahasa Inggris) yang mengalami penerjemahan ke dalam bahasa Arab.

Hamarin (2012) dalam skripsinya yang berjudul yang berjudul "*Menu Bar dan Sub Menu Bar Facebook Berbahasa Arab*" membahas istilah-istilah yang terdapat pada sistem *website facebook.* Dalam penelitian tersebut ditemukan istilah-istilah bahasa Arab yang dipengaruhi oleh bahasa Inggris. Di samping itu,

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ditemukan pula istilah-istilah yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Mufadol (2014) dalam skripsinya yang berjudul "*Menu Bar* dan *Sub Menu Bar* pada *Game Pro Evolution Soccer 2013 Berbahasa Arab*". Penelitian tersebut membahas istilah-istilah dalam *game pro evolution soccer 2013*, peneliti meneliti register dalam menu bar dan sub menu bar dalam game bahwa dalam game tersebut berbentuk Register kata, frase dan kalimat. Di samping itu, ditemukan juga pengkhususan kalimat dan kata pada istilah dalam game tersebut yang berbentuk dari bahasa resmi yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari, juga beberapa istilah di dalamnya berbeda dari makna asli.

Hakimah (2015) dalam skripsinya yang berjudul "Analisis Bentuk dan Fungsi *amr* dan *nahī* dalam Kitab "at-Targib wa at-Tarhib" karya Syaikh Husain Maṭar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitianya adalah kepustakaan. Data penelitian ini adalah ḥadīṡ atau ayat yang mengandung pola kalimat *amr* dan *nahī*, sedangkan sumber data penelitian ini adalah Kitab "at-Targib wa at-Tarhib instrumen yang digunakan adalah *human instrument.* Pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan observasi dan pencatatan. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan teknik pemeriksaan data, klarifikasi data dan tahap analisis data. Penelitian ini memiliki batasan dalam melakukan analisis, yaitu lima tema awal dari beberapa tema awal dan beberapa tema dalam kitab "at-Targib wa at-Tarhib".

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Berdasarkan keterangan dan penjelasan tersebut maka penelitian *menu bar* dan *sub menu bar* dalam *game mobile legend Bang-Bang berbahasa Arab* yang membahas bentuk dan fungsi bahasa dalam *game* ini layak untuk dilakukan.

1.5 Landasan Teori

Penelitian ini membahas bentuk dan fungsi *menu bar* dan *sub menu bar* dalam *game mobile legend Bang-Bang berbahasa Arab.* Oleh karena itu, berkaitan dengan bentuk, akan dikemukakan teori yang berkaitan dengan jenis satuan lingual. Satuan lingual atau satuan gramatikal adalah satuan yang berada dalam struktur bahasa yang utama (Kridalaksana, 2008:214). Dalam landasan teori ini akan diuraikan satuan lingual yang berupa kata, frase, dan kalimat.

1.5.1 Kata (*Kalimah)*

Kata adalah satuan bahasa yang memiliki satu pengertian; atau kata adalah deretan huruf yang diapit oleh dua buah spasi, dan menpunyai satu arti (Chaer 2003:162)**.** Al-Gulāyainī (2017: 8) menambahkan bahwa *kalimah*/kata adalah ujaran yang menunjukkan makna yang bersifat tunggal. Dalam bahasa Arab, kata dibagi menjadi tiga, yaitu *ism* (nomina dan adjektiva), *fi'l* (verba), dan *ḥarf* (partikel). *Ism* adalah kata yang menunjukkan maknanya sendiri dan tidak terikat dengan waktu, *fi'l* adalah kata yang menunjukkan kejadian dan waktu, dan *ḥarf* adalah kata yang memiliki arti jika tersusun dengan kata lain (al-Gulāyainī, 2017: 24).

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.5.2 *Murakkab*

Al-Gulāyainī (2017: 10) menyebut bahwa *Murakkab* adalah suatu susunan yang tersusun atas dua kata atau lebih dan mempunyai makna. Menurut al-Gulāyaini *murakkab* mempunyai 6 jenis, yaitu:

a. *Murakkab Isnādī*

Murakkab yang tersusun dari *musnad* dan *musnad ilaih*, *Murakkab Isnādi* merupakan tataran kalimat*/jumlah* (al-Gulāyainī, 2017: 11)

Contoh:
الحلمُ زينٌ
/al-ḥalmu zainun/

‘Mimpi zainun’ (al-Gulāyainī, 2017: 11).

زُهيرٌ مجتهد
/zuhairun mujtahidun/

‘Zuhairi adalah orang yang bersungguh-sungguh’ (al-Gulāyainī, 2017: 11).

b. *Murakkab Iḍāfī*

Murakkab yang tersusun dari *muḍāf* dan *muḍāf ilaih* (al-Gulāyainī, 2017: 12).

Contoh :
صوم النهار
/ṣaumu an-nahāri/

‘Puasa di siang hari’

Kata *ṣaumu* adalah *muḍāf* sedangkan *an-nahāri* adalah bentuk *muḍāf ilaih* dan *muḍāf ilaih* selalu *majrūr* (al-Gulāyainī, 2017: 12)

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

c. *Murakkab Bayānī*

Murakkab yang tersusun dari *ṣifah* dan *mauṣūf, mu'akkid* dan *mu'akkad, badal* dan *mubdal minhu* (Al- Gulāyainī, 2017: 12).

1. *ṣifah* dan *mauṣūf* yaitu *murakkab* yang tersusun oleh *ṣifah* dan *mauṣūf.*

   Contoh:
   أَكْرَمْتُ التِّلْمِيْذَ الْمُجْتَهِدَ
   /*Akramtu at-tilmiża al-mujtahida*/

   'Saya memuliakan murid yang bersungguh-sungguh' (al-Gulāyainī, 2017: 12).

2. *Mu'akkid* dan *mu'akkad,* yaitu *murakkab* yang tersusun dari *mu'akkid* dan *mu'akkad*.
   Contoh:
   جَاءَ الْقَوْمُ، كُلُّهُمْ
   /*Jā`a al-qaumu, kulluhum*/

   'Semua kaum telah datang seluruhnya' (al-Gulāyainī, 2017: 12).

3. *Murakkab Badalī,* yaitu *murakkab* yang tersusun dari *badal* dan *mubdal minhu.*

   Contoh:

   رَأَيْتُ خَلِيْلًا، أَخَاكَ
   /ra'aitu khalīlan,`akhāka/

   'Saya melihat Khalil, saudaramu' (al-Gulāyainī, 2017: 12).

4. *Murakkab 'Aṭfī*

   Murakkab yang tersusun dari *ma'ṭuf* dan *ma'ṭuf 'alaih,* dengan disertai *ḥarf 'aṭaf* di tengahnya (Al- Gulāyainī, 2017: 12).

   Contoh:

   إذا ثابرا على الدرس والاجتهاد

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

/iżā śābiran ‘alā ad-darsi wa al-ijtihādi /

‘Jika tekun terhadap pelajaran dan kesungguhan’

Kata *ad-darsi* merupakan *ma‘ṭuf ‘alaih,* huruf *wa* adalah *ḥarf ‘aṭaf*, sedangkan kata *al-ijtihādi* adalah *ma‘ṭuf* (Al- Gulāyainī, 2017: 12).

5. *Murakkab Mazjī*

Murakkab yang mempunyai dua kata dan tersusun agar menjadi satu kata (Al- Gulāyainī, 2017: 12).

Contoh:

بَيْتُ لَحْم

/baitu laḥmin/

‘Betlehem’ (nama sebuah kota di Palestina dari asal kata *bait* dan *laḥmi*) (Al- Gulāyainī, 2017: 12).

6. *Murakkab ‘Adadī*

Murakkab ‘Adadi adalah setiap dua bilangan yang diantaranya tersimpan *‘ataf*. *Murakkab ‘Adadi* dimulai dari bilangan sebelas (أحد عشر atau الحادي عشر) hingga sembilan belas (تسعة عشر atau التاسع عشر) kecuali bilangan dua belas (اثنا عشر atau اثنتا عشر). Bilangan dua puluh satu (أحد و عشرون) sampai bilangan sembilan puluh sembilan (تسعة و تسعين) harus ditambahkan *‘ataf* yang membuat bilangan tersebut berupa susunan *‘atfy* (Al- Gulāyainī, 2017: 13).

Contoh:

جاء أحد عشر رجلا

/jā`a aḥada ‘asyara rajulan/

‘Sebelas lelaki telah datang’

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Pada */aḥada ‘asyara/,* antara keduanya ada huruf *‘aṭf* yang *muqaddar,* yaitu *wa* (dan) sehingga *aḥada ‘asyara* itu satu dan sepuluh atau sebelas (Al-Gulāyainī, 2017: 13).

1.5.3 Kalimat (*Jumlah)*

Kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual maupun potensi terdiri dari klausa (Kridalaksana 2008:103). Dalam bahasa Arab *Jumlah* adalah suatu susunan yang terdiri dari subjek (*musnad)* dan predikat (*musnad ilaih)* (al-Gulāyainī, 2017: 212). Susunan *musnad* dan *musnad ilaih* juga disebut sebagai *al-murakkab al-isnādy*. Menurut Al-Gulāyainī(2017: 212) *jumlah* dibagi menjadi dua yakni *al-jumlah al-ismiyah* dan *al-jumlah fi’liyah.*

a. *Jumlah Fi’liyyah*

Al-Gulāyainī(2017:213) mendefinisikannya sebagai *Jumlah* yang terdiri dari *fi’l* dan *fā‘il*, atau *nā’ibul fā‘il*, atau *fi’l nāqiṣ* beserta *ism* dan *khabar*-nya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa jumlah *fi’liyah* merupakan kalimat yang diawali dengan *musnad* yang berupa *fi’l* atau kata kerja. Adapun *musnad ilaih* atau subjeknya dapat berupa *fā’il* ataupun *nā’ibul fā‘il* (al-Gulāyainī, 2017: 213).

Contoh :
يكون المجتهد سعيداً
/yakūnu al-mujtahidu sa‘īdan/

‘Orang yang bersungguh-sungguh akan bahagia’ (al-Gulāyainī, 2017: 213).

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

b. *Jumlah ismiyyah*

Al-Gulāyainī (2017:213) mendefinisikannya sebagai *jumlah* atau kalimat yang terdiri dari *mubtada´* (subjek) dan *khabar* (predikat). *Jumlah ismiyyah* merupakan jumlah yang diawali oleh *musnad ilaihi* yang berupa *ism* dan disebut dengan *mubtada´*.Adapun *musnad*-nya berupa *khabar.*

Contoh :
ان الباطل مخذول
/ina al-bāṭila makhżūlun/
‘Sungguh kebatilan itu hina (al-Gulāyainī, 2017:213).

1.5.4 Fungsi Bahasa

Kata ”fungsi” dapat dipandang sebagai padanan kata ‘penggunaan’. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1990:16), bahwa “fungsi” mengarah untuk keperluan bahasa apa saja yang digunakan manusia.

Konsep bahasa adalah alat untuk menyampaikan pikiran. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk komunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan (Chaer, 2010:11). Menurut pandangan ahli Sosiolinguistik, bahasa adalah alat atau berfungsi untuk menyampaikan pikiran dianggap terlalu sempit, sebab seperti yang dikemukakan Fishman via Chaer (2010:15) yang menjadi persoalan sosiolinguistik adalah “*who speak what language to whom, when and to what end”.* Oleh karena itu, fungsi-fungsi bahasa dapat dilihat dari sudut penutur, pendengar, topik, kode dan amanat pembicaraan.

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

a. Fungsi personal/pribadi

Dilihat dari sudut penutur, bahasa berfungsi personal atau pribadi. Maksudnya, si penutur menyatakan sikap terhadap apa yang dituturkannya (Chaer dan Agustina 2010:15). Si penutur bukan hanya mengungkapkan emosi lewat bahasa, tetapi juga memperlihatkan emosi itu sewaktu menyampaikan tuturannya. Dalam hal ini, pihak pendengar juga dapat menduga apakah si penutur sedang, marah dan gembira.

Contoh:

يا ابنة اليمّ، مأبوك بخيل ما له مولع بمنع وحبس

/Yā ibnata al-yammi, mā abūki bakhīlun mā lahu mūli'un bi man'i wa habsi/

'Wahai anak laut (kapal), ayahmu (laut) bukanlah orang yang pelit.
Ia tidak memiliki kegemaran dengan larangan dan pemenjaraan' (Syauqī, 2013:54)

Contoh tuturan tersebut merupakan pemakaian fungsi ekspresif mengungkapkan ekspresi kesedihan.

b. Fungsi Direktif

Dilihat dari segi pendengar atau lawan bicara, maka bahasa itu berfungsi direktif, yaitu mengatur tingkah laku pendengar (Chaer dan Agustina 2010:15). Dalam pengertian ini, bahasa tidak "hanya membuat si pendengar melakukan sesuatu, tetapi melakukan kegiatan yang sesuai dengan yang dimaui si pembicara.

Contoh:

أتريد ان اصاحبك؟

/apakah engkau berkenan, aku hendak menemanimu?/

'Apakah engkau berkenan, aku hendak menemanimu?' (Maḥfūẓ, 2017:35)

Fungsi direktif pada contoh di atas terlihat pada kata kerja yang memiliki makna ajakan.

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

c. Fungsi Fatik

Bila dilihat dari segi kontak antara penutur dan pendengar maka bahasa di sini berfungsi fatik. Artinya bahasa berfungsi menjalin hubungan, memelihara, memperlihatkan perasaan bersahabat, atau solidaritas sosial. Ungkapan-ungkapan yang digunakan biasanya sudah berpola tetap, seperti pada waktu pamit, berjumpa atau menanyakan keadaan. Oleh karena itu, ungkapan-ungkapan ini tidak dapat diterjemahkan secara harfiah. Ungkapan-ungkapan fatik ini biasanya juga disertai dengan unsur paralinguistik, seperti senyuman, gelengan kepala, gerak gerik tangan, air muka atau kedipan mata. Ungkapan-ungkapan tersebut jika tidak disertai unsur paralinguistik tidak mempunyai makna (Chaer dan Agustina 2010:16).

Contoh:

يا ناس لاتصدّقوا
فإنّني كذَاب
/Yā nāsu lā tuṣaddiqū

Fa`innanī każżāb/

‘Wahai manusia janganlah kalian percaya
Sungguh aku adalah seorang pendusta’ (Maṭar, 2014: 67).

Fungsi fatik pada contoh di atas terlihat pada ungkapan ‘wahai manusia’ adalah ungkapan yang digunakan untuk menyapa.

d. Fungsi Referensial

Dilihat dari topik ujaran bahasa berfungsi referensial, yaitu berfungsi untuk membicarakan objek atau peristiwa yang ada di sekeliling penutur atau yang ada dalam budaya pada umumnya (Chaer dan Agustina 2010:16). Fungsi

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

referensial ini yang melahirkan paham tradisional bahwa bahasa itu adalah alat untuk menyatakan pikiran, dan menyatakan bagaimana si penutur tentang dunia di sekelilingnya.

Contoh:

اتقوا الله و من يتق الله يجعل له مخرجً ويرزقه من حيث لا يحتسب (الطلاق، ٦٥: ٢-٣)

/ittaqullāh wa man yattaqillāha yaj'alu lahu makhrajan wa yarzuqhu min ḥaiṡu lā yaḥtasib/ (Aṭ-Ṭalāq 65: 2-3)

'Bertaqwalah kepada Allah, siapa pun yang bertaqwa kepada-Nya, Dia (Allah) akan memberinya jalan keluar (dari kesulitan) (ilib.ugm.ac.id).

Fungsi referensial pada contoh di atas terlihat pada ungkapan khatib yang menyampaikan pesan/wasiat agar manusia senantiasa bertakwa.

e. Fungsi Metalingual atau Metalinguistik

Dilihat dari segi kode yang digunakan, bahasa berfungsi metalingual atau metalinguistik. Artinya, bahasa itu digunakan untuk membicarakan bahasa itu sendiri (Chaer dan Agustina 2010:16). Biasanya bahasa digunakan untuk membicarakan masalah lain seperti ekonomi, pengetahuan dan lain-lain. Akan tetapi, dalam fungsinya di sini bahasa itu digunakan untuk membicarakan atau menjelaskan bahasa. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran bahasa di mana kaidah-kaidah bahasa dijelaskan dengan bahasa.

Contoh:

اللغة: ألفاظ يعبّر بها كلّ قوم عن مقاصدهم

/Al-lugatu: alfāẓun yu'abbiru bihā kullu qaumin'an maqāṣidihim /

'Bahasa adalah ungkapan-ungkapan yang diucapkan setiap orang tentang keinginan-keinginan mereka' (al-Gulāyainī, 2017:1)

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Fungsi metalingual pada contoh di atas terlihat pada ungkapan Arab yang digunakan untuk menjelaskan teori bahasa Arab.

f. Fungsi Imajinatif

Jika dilihat dari segi amanat (*message*) yang disampaikan maka bahasa itu berfungsi imajinatif (Chaer dan Agustina 2010:17). Bahasa itu dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan; baik yang sebenarnya maupun yang hanya imajinasi (khayalan) saja. Fungsi imajinasi ini biasanya berupa karya seni (puisi, cerita, dongeng dan sebagainya) yang digunakan untuk kesenangan penutur maupun para pendengarnya.

Contoh:

في الأرض مخلوقان:
انسٌ.....
وامريكانُ

/fī al-arḍi makhlūqāni:
Insun...
Wa amrīkānu/
‘di dunia ini hanya ada dua makhluk
manusia…
dan orang Amerika’ (Maṭar, 2014: 161).

Fungsi imajinatif contoh di atas merupakan ungkapan yang digunakan menyampaikan gagasan dan pikiran dalam bentuk karya seni, yaitu puisi.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan penelitian, yaitu: (1) pengumpulan data, (2) analisis data, dan (3) penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993:5). Berikut ini adalah penjelasan metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian secara lebih detail.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik bebas libat cakap dan teknik catat. Kesuma (2007:44) menyatakan bahwa dalam teknik simak bebas libat cakap, penelitian tidak terlibat langsung dalam pembentukan dan pemunculan calon data, peneliti hanya memperhatikan calon data. Teknik yang digunakan untuk penyediaan data penelitian adalah teknik catat. Data yang akan diteliti diperoleh dengan cara memfoto layar (*screenshoot*) pada *game* Mobile Legend dari *handphone* lalu memindahkan foto hasil *capture* ke komputer agar memudahkan penyalinan calon data untuk diteliti, tahapan selanjutnya adalah mengklasifikasi data terlebih dahulu sebelum menganalisis menurut jenis bentuknya di dalam *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar* pada *Game Mobile Legend* berbahasa Arab, setelah itu diambil sempel data dari satu jenis klasifikasi untuk penyajian hasil analisis data dengan metode sampling cara *cluster random sampling.* Metode sampling adalah pengambilan atau memilih sampel objek dari jumlah keseluruhan data. Cara *cluster random sampling* pertama, memilih *cluster* klasifikasi dengan *simple random sampling* (satuan sampling pilih acak), dan kedua, memilih satuan dalam *sampling*. Untuk mengambil *sample* dari jenis per jenis klasifikasi, data perkiraan disebut mewakili jika angkanya mendekati parameter (Setiawan, 2005:45).

1.6.2 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, data dalam *game Mobile Legend* berbahasa Arab yang sudah terkumpul diklasifikasikan, kemudian dipahami, lalu dianalisis dengan menggunakan metode padan.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Metode padan atau metode analisis data yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan atau diteliti (Sudaryanto, 2015: 15). Metode padan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode padan referensial. Peneliti menguraikan definisi metode padan referensi sebagai berikut :

Metode Padan Referensi

Metode padan referensi adalah metode padan yang alat penentunya berupa referensi bahasa. Referen bahasa adalah kenyataan dan usur luar bahasa yang ditunjuk suatu kebahasaan (Kridalaksana, 2001:186).

Metode padan referenaial ini digunakan untuk menganalisa bahasa dalam *game* serta fungsi bahasa dengan menyamakan maksud dari bahasa yang digunakan dengan struktur pembentukan yang dipakai. Data yang berupa kata, frase, dan kalimat berbahasa Arab dalam *game Menu Bar dan Sub Menu Bar pada Game Mobile Legend* berbahasa Arab dipadankan dengan bahasa Inggris dan bahasa Indonesianya dengan tujuan untuk menentukan identitas objek penelitian. Dalam hal ini, satuan lingual dalam *game Menu Bar dan Sub Menu Bar pada Game Mobile Legend* berbahasa Arab diidentifikasi berdasarkan bentuk dan fungsinya. Akhirnya data yang telah dianalisis dipaparkan dalam sebuah laporan penelitian.

1.6.3 Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap terakhir dari penelitian adalah penyajian hasil analisis data. Hasil penelitian disajikan dengan metode informal dan formal. Hasil analisis acara informal disajikan dengan penjabaran kata-kata biasa (Sudaryanto, 1993:145)

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian mengenai Bentuk dan Fungsi *Menu Bar dan Sub Menu Bar pada Game Mobile Legend* ini terdiri dari tiga bab. Bab 1 Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, sistematika penulisan, dan pedoman translitrasi Arab-Latin. Bab II berisi analisis bentuk dan fungsi pada *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar game Mobile Legend Bang Bang* berbahasa Arab. Bab III Kesimpulan.

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB II

BENTUK DAN FUNGSI *MENU BAR* DAN *SUB MENU BAR GAME MOBILE LEGEND BANG-BANG* BERBAHASA ARAB

Pada bab ini diuraikan bentuk *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab. Yang dimaksud bentuk dalam konteks ini adalah jenis satuan lingual yang digunakan dalam *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab, yaitu kata, frasa, dan kalimat. Pada penelitian ini ditemukan 36 kata, 24 frasa, 6 kalimat, dan 2 fungsi, yaitu: 13 *Maṣdar, 1 Ism jāmid, 2 Ism maf'ūl,* 1 *Ism makān,* 7 *jama',* 3 *Ism fā'il,* 1 *ism al-jinsi,* dan 4 Arabisasi; 2 *fi'l amr,* 1 *fi'l muḍāri'.* Adapun frase yang digunakan dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah 12 *Murakkab Iḍāfī, 11 Murakkab Bayānī,* dan *1 Murakkab 'Adadī.* Dalam pada itu, kalimat yang digunakan dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah adalah 3 *jumlah ismiyyah* dan 3 *jumlahfi'liyyah* 2 dari 6 fungsi bahasa, yaitu 3 fungsi personal dan 9 fungsi direktif. Berikut akan diuraikan analisis ketiga satuan lingual tersebut.

2.1 *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbentuk Kata (*Kalimah)*

2.1.1 *Ism* (kata benda)

Ism adalah kata yang menunjukkan maknanya sendiri dan tidak terikat dengan waktu (al-Gulāyainī, 2017: 8). Beberapa *ism* yang digunakan dalam *menu bar* dan *sub menu bar game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab di

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

antaranya adalah *Maṣdar, Ism jāmid, Ism maf'ūl, Ism makān, jama, ism fāil, ism al-jinsi,* dan Arabisasi.

a. Maṣdar

Maṣdar adalah kata benda yang menunjukkan keadaan atau peristiwa tanpa memiliki hubungan dengan waktu (Ad-Daḥdāḥ, 1993: 575). *Maṣdar* dalam *menu bar* dan *sub menu bar Mobile Legend Bang-bang* adalah seperti pada (1) berikut.

(1) مسابقة
/musābaqatun/
'Kontes'

Kata *musābaqatun* merupakan bentuk *maṣdar* dari kata *sābaqa-yusābiqu-Musābaqatun* memiliki arti 'perlombaan' (Munawwir, 1997: 607). Kata *Musābaqatun dalam Mobile Legend Bang-Bang musābaqatun* mempunyai arti 'kontes' yang digunakan oleh pengguna/*player* untuk mengikuti perlombaan tingkat dunia mewakili negara asal *player* tersebut (Mobile Legend Bang-Bang, 2019).

Selain kata /*musābaqatun* / 'kontes' ditemukan juga kata (2) berikut.

(2) تعديل
/ta'dīlun/
'Sunting'

Kata */ta'dīlun/* 'sunting' merupakan bentuk *maṣdar* dari kata kerja *'addala-yu'addilu-ta'dīlun* 'mengganti' (Munawwir, 1997: 905). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* kata */ta'dīlun/* memiliki arti 'edit/ubah' yang

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

digunakan untuk mengubah nama atau negara *player* di dalam menu profil (*Mobile Legend Bang-bang*, 2019).

Selain kata /*ta'dīlun*/ 'sunting' ditemukan juga kata (3) berikut.

(3) فوز
/*fauzun*/
'Menang'

Kata /*fauzun*/ 'menang' merupakan bentuk *maṣdar* dari kata kerja *fazā-yafūzu* memiliki arti 'kemenangan, kesuksesan' (Munawwir, 1997:1077). *Fauzun* dalam *Mobile Legend Bang-Bang* kata *fauzun* mempunyai arti 'menang' yang digunakan oleh pengguna/*player* untuk mendapatkan informasi dari operator bahwa sebuah tim berhasil mengalahkan tim lawan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

b. Ism jāmid

Ism jāmid adalah *ism* yang tidak diambil dari kata kerja (Al-Daḥdāḥ, 1993: 36). Penggunaan *ism jāmid* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (4) berikut.

(4) التاريخ
/at-tārikhu/
'Riwayat pertandingan'

Kata /*at-tārikhu/* merupakan *ism jamid* yang dalam bahasa Indonesia berarti 'sejarah, tanggal, waktu' (https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/). Adapun dalam *Mobile Legend Bang-Bang* kata /*at-tārikhu/* bermakna 'riwayat

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

pertandingan' yang digunakan untuk memberi informasi tentang hasil pertandingan (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019)

c. Ism makān

Ism makān adalah kata yang menunjukkan tempat (el-Daḥdāḥ, 1993: 61). Penggunaan *ism makān* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (5) berikut.

(5) المتجر
/al-matjaru/
'Toko'

Kata *al-matjaru* merupakan bentuk ism yang berwazan *maf'alun* dari kata kerja *tajara-yatjuru* dan memiliki arti 'berdagang/berniaga' (Munawwir, 1997: 139). Dalam *Mobile Legend Bang-Bang al-matjaru* memiliki arti '*shop/*toko' yang digunakan untuk membeli kebutuhan dalam peperangan (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019).

d. Jama'

Jama' adalah nomina yang menunjukkan arti banyak, lebih dari dua. *Jama'* terdiri atas tiga bagian, yakni (1) *jam' al-mużakkari as- sālimu,(2) jam' muannaṡi as- sālimi, (3) jam' at-takṡiri* (El-Daḥdāḥ, 1993: 208).

1. *Jama' al-mużakkari as-sālimu*

Jama' al-mużakkari as-sālimu adalah nomina yang menunjukkan arti banyak, lebih dari dua, dan menunjukkan arti laki-laki/maskulin. *Jam' al-mużakkari as- sālimu* dibentuk dengan menambahkan *wāu* dan *nūn* berharakat *fatḥah* ketika *rafa*' sedangkan ketika *naṣb* dan *jarr* ditambah *ya'* dan *nun*

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

berharakat *fathah* (el-Daḥdāḥ, 2001: 57). Penggunaan *Jama' al-mużakkari as-sālimu* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (6) berikut.

(6) المتصدّرين
/*al-mutaṣaddirīna*/
'Papan peringkat'

Kata *al-mutaṣaddirīna* merupakan bentuk *jam' al-mużakkari as-sālimu* yang berwazan *mutafa''ilīna* dari kata *taṣaddara* yang memiliki arti 'duduk di bagian' (Munawwir 1997: 768). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang al-mutaṣaddirīna* digunakan untuk melihat papan peringkat *player* selama satu musim bermain (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019).

2. *Jam'u al-muannaṡi as- sālimu*

Jam'u al-muannaṡi as- sālimu adalah nomina yang menunjukkan arti lebih banyak dari dua dan menunjukkan arti perempuan/femina. *Jam' muannaṡi as-sālimu* dibentuk dengan menambah *alif* dan *ta'* berharakat *ḍammah* ketika *rafa',* sedangkan ketika *naṣab* dan *jarr* ditambah *alif* dan *ta'* berharakat *kasrah* (El-Daḥdāḥ, 2001: 58). Penggunaan *Jam'u al-muannaṡi as-sālimu* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (7) berikut.

(7) التجهيزات
/*at-tajhīzātu*/
'Perlengkapan-perlengkapan'

Kata *at-tajhīzātu* merupakan bentuk *jam'u muannaṡi as-sālimi* yang berwazan *taf'īlatun* dari kata *tajhīzun* yang memiliki arti 'persiapan' (Munawwir, 1997: 219). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang at-tajhīzātu* memiliki arti

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

perlengkapan/*prep* yang digunakan untuk menyiapkan *emblem, ability,* dan *gear* sebelum bertarung melawan musuh (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

3. *Jam'u at-taksīrī*

Jam'u at-taksīrī adalah nomina yang menunjukkan arti banyak atau lebih dari dua dengan bentuk yang tidak beraturan. *Jam'u at-taksīrī* bisa dilihat dari ciri-cirinya bertambah satu huruf atau lebih dari satuan ligual aslinya, berkurang huruf dari satuan lingual aslinya, atau sama antara *ism mufrad* dan *ism jama'* dari satuan lingual (el-Daḥdāḥ, 2001: 59). Penggunaan *Jam'u at-taksīrī* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (8) berikut.

(8) أبطال
/*abṭālun*/
'Para pahlawan'

Kata *abṭālun* merupakan bentuk *jama' at-taksīrī* yang berwazan *af'ālun* dari kata *baṭalun* yang memiliki arti 'pahlawan' (Munawwir, 1997: 92). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang*, *abṭālun* memiliki arti para para pahlawan yang digunakan *player* untuk memilih karakter yang akan digunakan dalam permainan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

e. *Ism fā'il*

Ism fā'il adalah isim *marfu'* yang didahului oleh *fi'l, fā'il* menunjukkan makna pelaku dari sebuah pekerjaan (al-Jārim, 2007: 323). Penggunaan *Ism fā'il* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (9) berikut.

(9) قا تل
/qātilun/

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

‘Pembunuh’

Kata *qātilun* merupakan bentuk *ism fa‘il* yang berwazan *fā‘ilun,*dari kata kerja *qātala-yuqātilu* yang bermakna ‘membunuh’ (Munawwir, 1997: 1091). Dalam *Mobile Legend Bang-Bang, qātilun* memiliki arti ‘assassin’yang digunakan pemain/*player* untuk memilih *role hero* yang mematikan dalam permainan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Selain kata */qātilun/* ‘assasin’ ditemukan juga kata (10) berikut.

(10) ساحر
/*sāḥirun*/

‘Penyihir’

Kata *sāḥirun* merupakan bentuk *ism fa‘il* yang berwazan *fā‘ilun,*dari kata kerja *saḥara-yasḥaru* yang bermakna ‘mensihir’ (Munawwir, 1997: 615). Dalam *Mobile Legend Bang-Bang, sāḥirun* memiliki arti ‘mage’ yang digunakan pemain/*player* untuk memilih *role hero* yang mempunyai kekuatan sihir dalam permainan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

f. *Ism maf’ūl*

Ism maf’ūl adalah kata benda yang menjadi objek pelaku (el-Daḥdāḥ, 1993: 60). Penggunaan *Ism maf’ūl* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (11) berikut.

(11) مفضل
/mufaḍḍal/

‘Favorit’

Kata *mufaḍḍal* merupakan bentuk *ism maf’ūl* yang berwazan *mafa’’alun* yang bermakna ‘mempunyai kelebihan/keutamaan’ (Munawwir, 1997: 1061).

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang, mufaḍḍal* memiliki arti ‘favorit’ untuk menginformasikan *player* terkait karakter/*hero* yang sering digunakan dalam pertarungan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Selain kata /*mufaḍḍal/* ‘favorit’ ditemukan juga kata (12) berikut.

(12) مميزات
/mumayyazātun/
‘Emblem’

Kata *mumayyazātun* merupakan bentuk *ism maf’ūl* yang berwazan *mufa’’alun* dari kata *mayyaza* yang bermakna ‘yang istimewa’ (Munawwir, 1997: 1371). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang, mumayyazātun* memiliki arti ‘emblem’ untuk meng-*upgrade* level *hero* sampai yang diperlukan (Mobile Legend Bang-Bang, 2019).

g. *Ism al-jinsi*

Ism al-jinsi adalah *ism* yang menunjukkan arti umum dan tidak ekslusif dari lainya (el-Daḥdāḥ, 1993: 35). Penggunaan *Ism al-jinsi* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (13) berikut.

(13) اللغة
/al-lugah/
‘Bahasa’

Kata *al-lugah* merupakan bentuk *ism al-jinsi* yang memiliki arti ‘bahasa’ (Munawwir 1997: 1276) dalam *game Mobile Legend Bang-Bang, al-lugah* juga memiliki arti ‘bahasa’ yang digunakan untuk mengubah bahasa yang akan dipakai dalam *game* (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

h. Arabisasi

Arabisasi adalah kata-kata yang diserap dari bahasa lain yang kemudian ditranskripkan dan disesuaikan pelafalannya dengan kelaziman pelafalan di dalam bahasa Arab (Hadi, 2003: 272). Penggunaan Arabisasi dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (14) berikut

(14) البوم
/*albūm*/

'Galeri/album'

Kata /*album/* merupakan bentuk arabisasi dari bahasa Inggris yang bermakna *gallery*/*album.* Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang, /album/* digunakan untuk mengunggah koleksi foto *player/*pemain yang akan dijadikan data diri pemain (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019).

2.1.2 Kata kerja (*fi'l)*

Fi'l adalah kata yang menunjukkan makna dalam dirinya yang berkaitan dengan kejadian dan waktu (al-Gulāyaini, 2017: 10). *Fi'l* yang digunakan menu bar dan sub menu bar *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah *fi'l amr, fi'l muḍāri'*:

i. *Fi'l amr*

Fi'l amr adalah *fi'l* yang menunjukkan permintaan *fi'l* dari *fi'l mukhaṭab* tanpa *lam amr* (al-Gulāyaini, 2017: 24). Penggunaan *fi'l amr* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (15) berikut.

(15) انتظر!
/intaẓir/
'Tunggu!'

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Kata /*intaẓir/* merupakan *Fi'l amr* dari kata kerja lampau /*intaẓara-yantaẓiru/* yang mempunyai arti 'menunggu' (Munawwir, 1997: 1434). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang intaẓir* yang bermakna 'tunggu' digunakan *player* untuk berkomunikasi dengan *player* lain dalam permainan (Mobile Legend Bang-Bang, 2019).

Selain kata /*intaẓir*/ 'tunggu' ditemukan juga kata (16) berikut.

(16) استخدم
/*istakhdim*/

'Gunakan'

Kata /*istakhdim/* merupakan *fi'l amr* dari kata /*istakhdama-yastakhdimu/* yang mempunyai arti 'menggunakan' (Munawwir, 1997: 22). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* kata /*istakhdim/* yang bermakna 'gunakan' adalah kata perintah yang mengharuskan *player* menggunakan *power/ulti* ketika kekuatan *hero* sudah penuh (Mobile Legend Bang-Bang, 2019).

j. *Fi'l muḍāri'*

Fi'l muḍāri' adalah *fi'l* yang menunjukkan makna kata tersebut yang diiringi waktu sekarang atau waktu yang akan datang (al-Gulāyaini, 2017: 24). Penggunaan *Fi'l muḍāri*' dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (17) berikut.

(17) يلعب
/yal'abu/

'Dia sedang bermain'

Kata */yal'abu/* merupakan *fi'l muḍāri*' dari kata *la'iba-yal'abu* yang bermakna "bermain" (Munawwir, 1997: 1271). Dalam *game Mobile Legend*

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Bang-Bang kata *yal'abu* yang bermakna 'dia sedang bermain/*online*' digunakan untuk menginformasikan kepada pengguna/*player* bahwa *player* lain sedang berada dalam pertandingan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

2.2 *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbentuk *murakkab*

2.2.1 *Murakkab (Frase)*

Frase adalah gabungan dua kata atau lebih, yang sifatnya tidak prediktif (Kridalaksana 2008:103). Adapun *Murakkab* adalah satuan lingual yang tersusun atas dua kata atau lebih dan mempunyai makna (al-Gulāyainī, 2017:10). *Murakkab* yang digunakan menu bar dan sub menu bar *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab, yaitu: *Murakkab Iḍāfi, Murakkab Bayāni,* dan *Murakkab 'Adadi.*

k. *Murakkab Iḍāfi*

Murakkab Iḍāfi adalah *murakkab* yang tersusun dari *muḍāf* dan *muḍāf ilaih* (al-Gulāyainī, 2017: 12). Penggunaan *Murakkab Iḍāfi* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (18) berikut.

(18) صوت البطل
/*ṣautu al-baṭali*/
'Suara tokoh'

Frasa *ṣautu al-baṭali* merupakan bentuk *murakkab iḍāfi, ṣautu* merupakan *muḍāf,* yang dalam bahasa Indonesia berarti 'suara' (Munawwir, 1997: 801) dan kata *al-baṭali* adalah *muḍāf ilaih,* yang dalam bahasa Indonesia bermakna 'pahlawan' (Munawwir, 1997: 92). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang ṣautu*

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

al-baṭali yang bermakna 'suara *hero*' digunakan untuk meninggikan dan menurunkan *volume* suara saat bertanding (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Selain frase /*ṣautu al-baṭali*/ 'kontes' ditemukan juga kata (19) berikut.

(19) اختيار اللغة
/*ikhtiyāru al-lugati*/

'Pemilihan bahasa'

Frase *ikhtiyāru al-lugati* merupakan bentuk *Murakkab Iḍāfi.* Kata *ikhtiyāru* merupakan *muḍāf* yang dalam bahasa Indonesia berarti 'pemilihan, pilihan' (al-Ma'āny, 2016), sedangkan *al-lugati* merupakan *muḍāf ilaih* yang dalam bahasa Indonesia bermakna 'bahasa' (Munawwir, 1997: 1276). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang ikhtāru al-lugah* yang berarti 'pilih bahasa' digunakan *player/*pemain untuk memilih bahasa antarmuka yang digunakan dalam pertandingan (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019).

l. *Murakkab Bayāni*

Murakkab Bayāni adalah *murakkab* yang tersusun dari sifat dan *mauṣuf*, *mu'akkid* dan *mu'akkad, badal* dan *mubdal minhu* (al-Gulāyainī, 2017: 12) Penggunaan *Murakkab Bayāni* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (20) berikut.

(20) الضحية الأولى
/aḍ-ḍaḥiyyatu al-'ūlā/

'Korban pertama'

Frase *aḍ-ḍaḥiyyatu al-'ūlā* merupakan *murakkab bayāni.* Kata *aḍ-ḍaḥiyatu* merupakan *al-mauṣūf* yang dalam bahasa Indonesia berarti 'kurban' (Munawwir, 1997: 814) dan *'ūlā* merupakan *ṣiffah* yang dalam bahasa Indonesia

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

berarti ‘pertama’ (Munawwir, 1997: 49). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang aḍ- ḍaḥiyyatu al-‘ūlā* yang bermakna ‘*first blood*/korban pertama’ digunakan untuk menginformasikan kepada *player* bahwa telah terjadi korban pertama di antara teman satu tim atau musuh yang baru saja mati terbunuh dalam pertandingan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Selain frase /*aḍ-ḍaḥiyyatu al-‘ūlā*/ ‘*first blood*/korban pertama’ ditemukan juga kata (21) berikut.

(21) صندوق مجاني
/ṣundūqun majjāniyyun/
‘Kotak gratis’

Frase /*ṣundūqun majāniyyun/* merupakan *Murakkab Bayāni* pola *tarkīb waṣfī.* Kata *ṣundūqun* merupakan *mauṣūf* yang dalam bahasa Indoensia berarti ‘kotak, peti’ (Munawwir, 1997: 796) dan *majāniyyun* merupakan *ṣiffah* yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘gratis’ (Munawwir, 1997: 1312). Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang, /ṣundūqun majāniyyun/* yang bermakna ‘peti/kotak gratis’ digunakan *player/*pemain untuk mengklaim hadiah gratis setelah pertandingan dalam kotak yang tersedia dalam menu bar (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

m. *Murakkab ‘Adadī*

Murakkab ‘Adadī adalah setiap dua bilangan yang di antara keduanya tersimpan *‘ataf*. *Murakkab ‘Adadī* dimulai dari bilangan sebelas (أحد عشر atau الحادي عشر) hingga sembilan belas (تسعة عشر atau التاسع عشر) kecuali bilangan dua belas (اثنا عشر atau اثنتا عشر). Bilangan dua puluh satu (احد و عشرون) sampai bilangan sembilan puluh

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

sembilan (تسعة و تسعين) harus ditambahkan *'ataf* yang membuat bilangan tersebut berupa susunan *'atfy* (al-Gulāyainī, 2017: 13). Penggunaan *Murakkab 'Adadī* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (22) berikut.

(22) خمسة عشر مبارة

/*khamsata 'asyara mubāratan*/

'lima belas pertandingan'

Frase *khamsata 'asyara mubāratan* merupakan bentuk *Murakkab 'Adadī.* Kata *khamsata 'asyara* dalam bahasa Indonesia berarti 'lima belas' (Munawwir, 1997: 368). *Khamsata 'asyara* merupakan bentuk *murakkab 'Adadī* karena di antara keduanya terdapat huruf *'ataf* yang *muqaddar,* yaitu *wau* 'dan'sehingga *khamsata 'asyara* memiliki arti lima dan sepuluh atau lima belas. Adapun dalam *game Mobile Legend Bang-Bang khamsata 'asyara mubāratan* yang bermakna 'lima belas pertandingan*'* digunakan untuk menginformasikan kepada *player/*pemain berapa kali permainan dalam satu musim (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

2.3 *Menu Bar* dan *Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbentuk kalimat (*jumlah)*

2.3.1 Kalimat *(jumlah)*

Kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual maupun potensi terdiri dari klausa (Kridalaksana 2008:103). Dalam bahasa Arab, kalimat disebut dengan *Jumlah,* yaitu suatu susunan yang terdiri dari subjek (*musnad)* dan predikat

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

(*musnad ilaih)* (al-Gulāyainī, 2017: 212). *Jumlah* yang digunakan menu bar dan sub menu bar *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab ada dua macam, yakni *jumlah ismiyyah* dan *jumlah fi'liyyah.*

a. Jumlah ismiyyah

Jumlah ismiyyah adalah kalimat yang terdiri dari *mubtada´* dan *khabar*. *Jumlah ismiyyah* merupakan jumlah yang diawali oleh *musnad ilaihi* yang berupa *ism* dan disebut dengan *mubtada´*. Adapun *musnad*-nya berupa *khabar* (al-Gulāyainī, 2017:213). Penggunaan *Jumlah ismiyyah* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (23) berikut.

(23) المهارة القصوى غير متوفرة
/al-mahāratu al-qaṣwā gairu mutawaffirah/
'Kekuatan terkuat belum siap'

Kalimat */Al-mahāratu al-qaṣwā gairu mutawaffirah/* merupakan *jumlah ismiyyah*. */Al-mahāratu/* merupakan *mubtada',* /*al-qaṣwā/* merupakan *ṣiffah* sedangkan *gairu mutafirah* merupakan *khabar*. Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa *Arab,* kalimat *al-mahāratu al-qaṣwā gairu mutawaffirah* digunakan *player* untuk memberitahu kepada teman *player/*pengguna bahwa *skill ultimate* yang digunakan pada *hero* belum bisa digunakan untuk menyerang lawan (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

b. Jumlah Fi'liyyah

Jumlah Fi'liyyah adalah kalimat yang terdiri dari *fi'l* dan *fā'il*, atau *nā'ibul fā'il*, atau *fi'l nāqis}* beserta *ism* dan *khabar*-nya (al-Gulāyainī, 2017:213). *Jumlah fi'liyah* merupakan jumlah yang diawali oleh *musnad* yang berupa *fi'l* atau kata kerja. Adapun *musnad ilaihi* atau subjeknya dapat berupa *fā'il* ataupun

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

nā'ibul fā'il (al-Gulāyaini, 2008:579). Penggunaan *jumlah fi'liyyah* dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (24) berikut.

(24) اختر نوع ترتيب الأبطال
/ikhtar nau'a tartībi al-abṭāli/

'Pilih urutan hero'

Kalimat */Ikhtar nau'a tartĪbi al-abṭāli/* merupakan *jumlah fi'liyyah.* Kata *ikhtar* merupakan *fi'l amr* dan *ism fā'il*-nya *mustatir taqdiruhu* merupakan *anta* yang berarti pemain. Adapun *nau'a tartĪbi al-abṭāli* merupakan *maf'ūl bih.* Dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa *Arab* kalimat */ikhtār nau'a tartĪbi al-abṭāli/* yang berarti 'pilih urutan hero' digunakan *player* untuk memilih urutan hero yang akan dipakai dalam permaianan (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019).

2.4 Analisis Fungsi *Menu Bar Dan Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* Berbahasa Arab.

2.4.1 Fungsi Bahasa

Konsep bahasa adalah alat untuk menyampaikan pikiran. Bahasa adalah alat untuk berninteraksi atau alat untuk komunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan (Chaer, 2010:11). Fishman (dalam Chaer dan Agustina, 2010:15) menjelaskan bahwa yang menjadi persoalan sosiolinguistik adalah "*who speak what language to whom, when and to what end".*

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Berdasarkan hasil analisis fungsi bahasa dalam *Menu Bar Dan Sub Menu Bar Game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab ditemukan dua fungsi, yaitu fungsi personal/pribadi dan fungsi direktif.

a. Fungsi Personal

Dilihat dari sudut penutur, bahasa berfungi personal atau pribadi. Maksudnya, si penutur menyatakan sikap terhadap apa yang dituturkannya. Si penutur bukan hanya mengungkapkan emosi lewat bahasa, tetapi juga memperlihatkan emosi itu sewaktu menyampaikan tuturannya. Dalam hal ini, pihak pendengar juga dapat menduga apakah si penutur sedang marah dan gembira (Chaer dan Agustina 2010:15). Fungsi *personal/*pribadi dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah seperti pada (25) berikut.

(25) أنا سأخذ المحفز
/*ana sa'akhużu al-maḥfaza/*

'saya mengambil monster hutan *(buff)'*

Data (25) diambil dari *quick chat* yang ada di sub menu bar pada *game Mobile Legend.* Berdasarkan data tersebut, kalimat /*ana sa'akhużu al-maḥfaza/* digunakan untuk menyampaikan pesan kepada teman satu tim ketika hero yang digunakan sudah tidak berdaya dan membutuhkan *buff* untuk mengembalikan kekuatan hero. Seorang *player* yang membutuhkan *buff* mengungkapkan dengan emosi marah ketika *buff* yang ingin ia ambil sudah diambil terlebih dahulu oleh player lain dengan demikian, ia harus menunggu selama satu menit agar *buff* tersebut kembali. *Player* menggunakan *quick chat* dengan berulang-ulang untuk

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

memberitahu seorang *player* sedang membutuhkan *buff* untuk mengembalikan kekutan pada hero tersebut (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Selain ungkapan */ana sa'akhużu al-maḥfaza/* 'saya mengambil *buff'* ditemukan juga ungkapan (26) berikut.

(26) الضحية الأولى
/aḍ- ḍaḥiyatu al-'ūlā/
'Darah pertama'

Data (26) diambil dari ucapan *operator game* pada pertandingan *Mobile Legend Bang-Bang*, berdasarkan contoh tersebut ungkapan */aḍ-ḍaḥiyatu al-'ūlā/* digunakan untuk memberitahu tim lawan bahwa salah satu *player* tersebut telah menjadi korban pertama. Operator mengungkapkan kalimat *aḍ- ḍaḥiyatu al-'ūlā* atau darah pertama *(firstblood)* dengan emosi ketika menungkapkan kalimat tersebut agar tim lawan terpancing untuk membalas dendam kepada tim lawan (*Mobile Legend Bang-Bang* 2019).

b. Fungsi Direktif

Dilihat dari segi pendengar atau lawan bicara, bahasa itu berfungsi direktif, yaitu mengatur tingkah laku pendengar. Dalam konteks ini, bahasa itu tidak hanya membuat si pendengar melakukan sesuatu, tetapi melakukan kegiatan yang sesuai dengan yang diinginkan si pembicara (Chaer dan Agustina 2010:15). Penggunaan fungsi direktif dalam game Mobile Legend Bang-Bang berbahasa Arab adalah seperti pada (27) berikut

(27) انتظر!
/intaẓir/
'Tunggu!'

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Data (27) di atas diambil dari dari *quick chat* yang ada di sub menu bar pada *game Mobile Legend*. Berdasarkan contoh tersebut ungkapan /*intaẓir/* yang berarti ‘tunggu!’ menggunakan kata perintah yang digunakan seorang *player* untuk menyatakan kepada *player* lain agar menunggu salah satu *player* yang telah mati. Kalimat perintah tersebut adalah sebuah permintaan yang harus dituruti seorang player kepada sebuah tim. Tim akan kuat melakukan peperangan jika tim sudah lengkap berjumlah 5 orang, *player* yang mati akan hidup kembali pada pertandingan berkisar 1—5 menit setelah mati. Ungkapan /*intaẓir/* biasanya diungkapkan seorang *player* secara berulang-ulang untuk penekanan agar tim tersebut menunggu seorang *player* yang sedang mati dalam pertandingan dan agar tidak terjadi peperangan sebelum satu tim lengkap berjumlah 5 orang (Mobile Legend Bang-Bang 2019)

Selain ungkapan */intaẓir/* ‘tunggu!’ ditemukan juga ungkapan (28) berikut.

(28) لنتجمع للاغتيال

/linatajamma’a lil`igtiyāli/

‘Berkumpul untuk genk’

Data (28) di atas diambil dari dari *quick chat* yang ada di sub menu bar pada *game Mobile Legend Bang-bang.* Ungkapan (28) digunakan *player* untuk meminta anggota tim berkumpul sebelum menyerang ke tim lawan. Ungkapan (28) mempunyai fungsi *direktif* karena di dalamnya mengandung ungkapan permohonan dari seorang *player* kepada teman satu tim yang harus didengar (Mobile Legend Bang-Bang 2019).

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB III
KESIMPULAN

Game yang saat ini sedang viral di kalangan masyarakat adalah *Game Mobile Legend Bang-Bang. Mobile legend Bang-Bang* adalah *game* buatan perusahaan Montoon *developer*, China yang merupakan *game* berbasis peperangan.

Berdasarkan bentuk satuan lingualnya, dalam *Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab ditemukan tiga satuan lingual, yaitu: kata, frase, dan kalimat. Jenis kata yang digunakan adalah *ism* dan *fi'l.* Adapun perinciannya adalah sebagai berikut: 13 *Maṣdar, 1 Ism jāmid, 2 Ism maf'ūl,* 1 *Ism makān,* 7 *jama',* 3 *Ism fā'il,* 1 *ism al-jinsi*, dan 4 Arabisasi; 2 *fi'l amr,* 1 *fi'l mudarie'.* Adapun frase yang digunakan dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah 12 *Murakkab Iḍāfī, 11 Murakkab Bayānī,* dan *1 Murakkab 'Adadī.* Dalam pada itu, kalimat yang digunakan dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab adalah adalah 3 *jumlah ismiyyah* dan 3 *jumlah fi'liyyah.*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dalam *game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab ditemukan 2 dari 6 fungsi bahasa, yaitu 3 fungsi personal dan 9 fungsi direktif.

Bentuk kebahasaan yang digunakan dalam *menu bar* dan *sub menu bar game Mobile Legend Bang-Bang* berbahasa Arab yang telah dianalisis merupakan bentuk bahasa yang bersifat resmi (*fuṣḥa*). Istilah dalam *menu bar* dan *sub menu*

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

bar game Mobile Legend Bang-Bang berbahasa Arab memiliki pengkhususan makna yang merupakan bentuk dari bahasa resmi yang biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari. Akan tetapi, ditemukan juga beberapa istilah yang berbeda dari makna aslinya.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum.* Jakarta: PT Rineka Cipta

Al-Dāhdah, Antoine. 1993. *Encyclopedia of Arabic Grammar A Dictionary of Arabic in Chart and Tables.* Bierut: Librarie Du Liban Publishers.

Al-Gulāyainī, Muṣṭafa. 2017. *Jami'ud-durus al-arabiyyah*. Kairo: dar al-Ḥadiṡ

Al-Jarīm, Ali dan Muṣṭafa Amīn. 2007. *an-Naḥwu al-Wādīh fī Qawā'idi al-Lugati al- 'Arabiyyati*. Kairo: Dār Qubāi al-Ḥadīṡah.

Hadi, Syamsul. 2003. "*Kata kata serapan dari bahasa Arab yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Disertasi S3. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.

Hakimah, Nurul. 2015. "Analisis Bentuk dan Fungsi *amr* dan *nahī* dalam Kitab "at-Targib wa at-Tarhib" karya Syaikh Husain Maṭar. Skripsi. Malang: Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Hamarin, Aishi. 2012. "*Menu Bar dan Sub Menu Bar Facebook* Berbahasa Arab: analisis Register." Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Sastra Arab Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.

Kesuma, Tri Mastoyo Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahaasa.* Yogyakarta: Carasvatibooks.

Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Maṭar, Aḥmad. 2014. *Dīwān Aḥmad Maṭar*. Kairo. El-mezan.

Ma'lūf, Louis. 1956. *al-Munjid fī al-Lugati.* Cetakan ke-15. Beirut: Kāṡūlīkiyah.

Ma'ruf, Amir. 2012. Diperoleh dari http://ilib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=1711 diakses pada tanggal 5 Desember 2019 pukul 14:22 WIB.

Maḥfūẓ, Najīb. 2017. *Futuwatu al-'uṭūfi.* Cetakan ke-4. Kairo: Dāru asy-Syurūqi.

Mufadol, M.N.M. 2014. "*Menu Bar Dan Sub Menu Bar Pada Game Pro Evolution Soccer 2013* Berbahasa Arab": Analisis Register. Skripsi. Yogyakarta Jurusan Sastra Arab Universitas Gadjah Mada.

Munawwir, Ahmad Warson. 1997. *Al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia Terlengkap,* cetakan ke-14. Surabaya: Pustaka Progresif.

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Nurdianto, Talqis dan Agus Hidayatulloh. 2017. *Kalimat Ismiyyah dan Fi'liyyah Bahasa Arab.* Bantul: Quantum Sinergi Media.

Pakaya, Usman. 2009. "*Register hukum: Kajian tentang karakteristik struktur dan makna istilah*" *(Tesis).* Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Rasdisyah, Tengku. 2010. *"Frame tools screen menu bar dan sub menu bar pada microsoft office otlock 2007 berbahasa Arab"* Analisis Register Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Sastra Arab Universitas Gadjah Mada.

Rahardi, Kunjana. 2010. *Kajian Sosiolinguistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Ramlan, M. 2005. *Ilmu Bahasa Indonesa Sintaksis*. Yogyakarta: Karyono.

Sudaryanto. 1993. *Metode Dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta. Duta Wacana Press.

Syauqī. Aḥmad. 2013. *Asy-Syauqiyyāt*. Kairo: Dāru al-Khulūd.

Sudaryanto, 1990. *Menguak Fungsi Hakiki Bahasa.* Yogyakarta. Duta Wacana University Press.

Sudaryanto, 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistis.* Yogyakarta. Sanata Dharma University Press.

Setiawan, Nugroho, 2005, *Metodologi Penelitian Sosial*: Teknik Sampling, Universitas Padjajaran, Bandung.

DAFTAR LAMAN

https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/

"Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends" https://www.liputan6.com diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 11:30 WIB.

"Ini 7 Tips Mudah Belajar Main Mobile Legends Untuk Pemula" https://jalantikus.com/tips/tips-main-mobile-legends-pemula diakses pada tanggal 6 februari 2019 pukul 13:00 WIB

"Jangan Hanya Tau Update Heronya, Kenali Juga Pembuat Mobile Legend" https://makassar.tribunnews.com/2018/12/14/jangan-hanya-tahu-update-heronya-kenali-juga-pembuat-mobile-legends?page=2 diakses pada tanggal 27 November 2019 pukul 17:44 WIB.

"Mobile Legends: Adventure, Game Baru dari Montoon" https://esportsnesia.com. Diakses pada tanggal 6 februari 2019 pukul 11:00 WIB.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Mobile Legend Bang-Bang 2019 https://apps.apple.com/id/app/mobile-legend-bang-bang/ id1160056295?l=id. Diakses pada tanggal 1 februari 2019 pukul 09:00 WIB.

"Mobile Legend 2.0 Resmi Meluncur, Inilah 4 Perbedaan dari Versi Lama" https://www.indozone.id/game/8Js7rN/mobile-legends-2-0-resmi-meluncur-inilah-4-perbedaan-dari-versi-lama

"Moonton Indonesia About Us" https://www.linkedin.com/company/moonton-id diakses pada tanggal 5 februari 2019 pukul 11:00 WIB

"Profil Perusahaan Pembuat Mobile Legend" *https://markey.id/games/mobile-games/mobile-legends-website* diakses pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 10:00 WIB

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

LAMPIRAN DATA

Kata/*kalimah*

1. *Maṣdar*

Inggris	Arab	Indonesia
Contest	مسابقة	Kontes
Live streaming	مباشر	Siaran langsung
Edit	تعديل	Sunting
Classification	تصنيف	Klasifikasi
Claimed	استلام	Diklaim
Buy	شراء	Beli
Win	فوز	Menang
Lose	خسارة	Kalah
Backpack	الحقيبة	Ransel
Statistic	الاحصاء	Statistik
Farming	التمو	Berburu
Durability	القاء	Daya tahan
Cancel	الغاء	Batalkan

2. *Ism Maf'ūl*

Inggris	Arab	Indonesia
Favorite	مفضل	Favorit
Emblem	مميزات	Lambang

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3. *Ism Jāmid*

Inggris	Arab	Indonesia
History	التاريخ	Sejarah, waktu, tanggal

4. *Ism Makān*

Inggris	Arab	Indonesia
Shop	المتجر	Toko

5. *Jama'al-Mużakkari as-Sālimu*

Inggris	Arab	Indonesia
Leaderboard	المتصدرين	Papan peringkat

6. *Jama'Muannaṡi as-Sālimu*

Inggris	Arab	Indonesia
Equipment	التجهيزات	Perlengkapan
Ability	المهارات	Kemampuan
Achievement	الإنجازات	Prestasi

7. *Jama'Taksir*

Inggris	Arab	Indonesia
Live streaming	بطولة	Siaran langsung
Heroes	ابطال	Para pahlawan
News	الأخبر	Berita

8. *Ism Fa'il*

Inggris	Arab	Indonesia
Pejuang	محارب	Fighter

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Inggris	Arab	Indonesia
Assasin	قا تل	Pembunuh
Mage	ساحر	Sihir

9. *Ism al-Jinsi*

Inggris	Arab	Indonesia
Language	اللغة	Bahasa

10. Arabisasi

Inggris	Arab	Indonesia
Gallery	البوم	Album
Medal cheast	صندوق الميدالية	Peti mendali
Camera height	ارتفاع الكميرا	Tinggi kamera
Dagger	جنجر	Pisau belati

11. *Fi'l Amr*

Inggris	Arab	Indonesia
Use	استخدم	Gunakan
Wait!	انتظر!	Tunggu!

12. *Fi'l Muḍāri'*

Inggris	Arab	Indonesia
On playing	يلعب	Dia bermain

Frasa /*Murakkab*

13. *Murakkab Iḍāfi*

Inggris	Arab	Indonesia
Start the game	بدء اللعبة	Mulai permainan

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Inggris	Arab	Indonesia
the best player	افضل لاعب	pemain terbaik
select a language	اختار اللغة	pilih Bahasa
Hero voice	صوت البطل	suara karakter/hero
detail mentor	تفاصيل المدرب	Mentor detail
Highest ranking	اعلى تصنيف	Ranking tertinggi
Talent page	صفحة المواهب	Halaman talent
Login	تسجيل الدخول	Masuk
User agreement	انفقية المستخدم	Perjanjian pengguna
Not bound	غير مربوط	Tidak terikat
Battle emote	أيقونة المعركة	Pertempuran emoji
Rising star	نجم صاعد	Bintang lapangan

14. ***Murakkab Bayāni***

Inggris	Arab	Indonesia
personal profile	الصفحة الشخصية	profil pribadi
current season	الموسم الحالي	season saat ini
daily prize	المكافات اليومية	hadiah harian
rank now	التصنيف الحالى	ranking sekarang
first blood	الضحية الأولى	Korban pertama
Free crates	صندوق مجاني	Peti gratis
Daily prize	المكافات اليومية	Hadiah harian
Magic power	القوة السحرية	Kekuatan sihir
privacy policy	سياسة خاصة	Rahasia pribadi
Quick chat	دردشة شريعة	Pesan cepat

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Inggris	Arab	Indonesia
7th level	المستوى السابع	Level ke-7

15. ***Murakkab 'Adadi***

Inggris	Arab	Indonesia
15 matches	خمسة عشر مباريات	15 pertandingan

Kalimat/*Jumlah*

16. *Jumlah Fi'liyah*

Inggris	Arab	Indonesia
choose the order of the hero	اختر نوع ترتيب الأبطال	pilih urutan hero
You can make adjustments to build equipment here for each hero before being on the battlefield	يمكنك تخصيص المعدات لكل بطل قبل المعارك	anda dapat melakukan penyesuaian *build equipment* di sini untuk setiap hero sebelum berada di medan perang
network detection during the game	اختبر الشبكة أثناء المعركة	deteksi jaringan selama pertandingan

17. *Jumlah Ismiyyah*

Inggris	Arab	Indonesia
the ultimate skill isn't ready yet	المهارة القصوى غير متوفرة	skill ultimate belom siap
Are you sure you want to leave the game	هل انت متأكد من أنك تريد الخروج من اللعبة؟	apakah anda yakin ingin keluar dari game?
are you sure to change language	هل انت متأكد من تبديل اللغة؟	apakah anda yakin untuk mengganti bahasa?

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

18. Fungsi *Personal*/Pribadi

Inggris	Arab	Indonesia
I'll take the buff	انا سأخذ المحفز	saya mengambil *buff*
Inggris	**Arab**	**Indonesia**
First blood	الضحية الأولى	Korban pertama
Ultimate skill is not ready	المهارة القصوى غير متوفرة	Skill ultimate belom siap

19. Fungsi *Direktif*

Inggris	Arab	Indoensia
Wait!	انتظر!	Tunggu!
Together with genk!	لنتجمع للأغتيال!	Berkumpul untuk genk!
Network detection during the game	اختبار الشبكة أثناء المعركة	Deteksi jaringan selama pertandingan
Choose the hero sequence	اختار نوع ترتيب الأبطال	Pilih urutan hero
Are you sure to change language	هل انت متأكد من تبديل اللغة؟	Apakah anda yakin untuk mengganti bahasa
Are you sure you want to exit the game?	هل انت متأكد من أنك تريد الخروج من اللعبة؟	Apakah anda yakin ingin keluar game?
You can make adjustments to build equipment	يمكنك تخصيص المعدات لكل بطل قبل المعارك	Anda dapat melakukan penyesuaian *build equipment*
Cancel	الغاء	Batalkan
Use	استخدم	Gunakan

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

اختصار

القوائم و شريط القوائم الفرعيّة للعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" باللغة العربية:
تحليل أشكال اللغة ووظيفتها

أطروحة

الكاتب:

زمزمي لورا تيجانا

١٥\٣٨٣٩٨٢\SA\١٨٠٨٩

قسم اللغة العربية و آدابها

كلية علوم الثقافة جامعة غاجه مادا

يوكياكرتا

٢٠٢٠

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

الباب الأول

مقدمة

اللغة هي نظام صوتي ذو معنى يستخدم للتواصل من قبل الجماعات البشرية (كردالاكسانا، ٢٠٠٨: ٢٤). مع مرور الوقت، فإن استخدام اللغة معقد للغاية. بشكل عام تعمل اللغة كأداة الاتصال بين المتحدثين وشركاء الكلام. واللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هي لعبة تنتجها الشركة التي قدمت في *montoon developer* الصين. موبيل ليجيند بانج بانج هي لعبة علي أساس الحرب، لعب على ١٠ لاعبين تتكون من خمس لاعبين و خمس أعداء التي لديها لعبة طويلة تتراوح بين ١٥ دقيقة في جولة واحدة، اللعبة أيضا ميزات الدردشة والصوت لجعل السهل علي اللاعبين للتواصل بشكل جيد بين لاعبي الفريق **(***https://esportsnesia.com***)**. وأضاف موبيل ليجيند بانج بانج أحدث ميزات، و هي ميزات لغة واجهة التي تجعل السهولة للاعبين من البلدان الأخرى غير الصين لفهم خدمات الميزات المقدمة في اللعبة ، واحد منها هي اللغة العربية.

استنادا إلى هذا ، المسألة في هذا البحث هي الوحدة اللغوية لشريط القوائم وشريط القائمة الفرعية في موبيل ليجيند بانج بانج، لذلك الغرض من هذا البحث هو لوصف الأشكال اللغوية ووظيفتها في شريط القوائم وشريط القائمة الفرعية في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج". و يستخدم هذا البحث نظريتين. النظرية الأولى هي نظرية الأشكال اللغوية التي تتضمن على كلمة وتركيب وجملة. والنظرية الثانية هي نظرية وظيفة اللغة. وأما الطريقة المستخدمة في هذا البحث فهي طريقة المطابقة المرجعية هي طريقة مطابقة لها محدد وهو مرجع اللغة. مرجع اللغة هو واقع وعنصر من خارج اللغة تشيره اللغة (كردلكسنا، ٢٠٠١: ١٨٦). و البحث ينقسم إلى ثلاثة أبواب. الباب الأول هو مقدمة تتكون من خلفية المسألة، والمسألة، وهدف البحث، ومراقبة الكتب، و النظرية الأساسية، وطريقة البحث، وترتيب الكتابة، وتوجيهات الترجمة من اللغة العربية اللاتينية. والباب الثاني يحتوي على تحليل الأشكال اللغوية ووظائفها على شريط القوائم وشريط القوائم الفرعية لموبيل ليجيند بانج بانج. والباب الثالث هو خلاصة البحث.

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

الباب الثاني

تحليل شكل اللغة لشريط القوائم وشبه القائمة شريط في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج"

نوع الوحدة اللغوية في شريط القوائم وشريط القوائم الفرعية موبايل ليجيند بانج بانج باللغة العربية مستخدم بكلمة، وعبارة، وجملة. أما في هذا البحث يوجد على ٣٦ كلمة، و ٢٤ عبارة، و ١٢ جمل، و ١٢ وظائف اللغة.

٢.١ شريط القوائم وشريط القائمة الفرعية للعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" على شكل الكلمة

شريط القوائم وشريط القائمة الفرعية للعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" على شكل الكلمة التى تبحث فى هذا البحث يعنى اسم و فعل. أما الاسم الذي يوجد في هذا البحث منها المصدر و اسم المفعول و اسم الجميد و اسم المكان و اسم الجمع و اسم الجنس و "*arabisasi*". و أما الفعل الذي يوجد في هذا البحث منها فعل المضارع و فعل الأمر.

٢.١.١ الاسم

أ. المصدر

المصدر هو اسم متصرّف يدلّ على حالة أو حدث دون زمن، متضمّنا أحرف فعله لفظًا أو تقديراً أو تعويضاً (الدحداح، ١٩٩٣:٥٧٥). المصدر في هذا البحث هو "مسابقة". كلمة "مسابقة" و هي مصدر من فعل ماض "سابق-يسابق". وأما معنى هذه الكلمة في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" فهو"*kontes*". واستخدام كلمة "مسابقة " في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هو للمشاركة اللاعب في المسابقات العالمية التي تمثل بلد اللاعب الأصلي.

ب. اسم الجنس

اسم الجنس هو ما كان شائعا بين كلّ فرد من أفراد الجنس لا يختصّ به واحدون غيره (الدحداح، ١٩٩٣:٣٥). اسم الجنس في هذا البحث هو "اللغة". كلمة "اللغة" هو اسم الجنس، و معنى هذه الكلمة في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" "*bahasa*" معنى استخدام كلمة "اللغة" و في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" تستخدم الكلمة لتغيير لغة القوائم المستخدة في اللعب.

UNIVERSITAS GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ت. اسم المكان

هو اسم مشتق يدلّ على موضع وقوع الفعل (الدحداح، ١٩٩٩: ٦١). اسم المكان في هاذا البحث هو المتجر، كلمة "المتجر" هو اسم المكان على وزن مفعل، وأما معنى هذه الكلمة في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" فهو "*shop*" و تستخدم كلمة "المتجر" في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" لشراء الشيئ المحتج في الحرب.

٢.١.٢ فعل

ث. فعل المضارع

فعل المضارع: ما دلّ على معنى في نفسه مقترن بزمان يحتمل الحال والاستقبال (الغلاييني، ٢٠١٧: ٢٤). فعل المضارع في هاذا البحث هو يلعب، "يلعب" هو فعل مضارع على وزن يفعل من "لعب-يلعب"، وأما معنى هذه الكلمة في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" فهو "*online*" واستخدام كلمة "يلعب" في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هو ليحبرا للاعب بوجود لاعب آخر في المباراة

٢.٢ شريط القوائم وشبه القائمة شريط لعبة لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" على شكل مركب

٢.١.٣ مركب

ج. المركب الإضافي

المركب الإضافي : ما تركب من المضاف والمضاف إليه (الغلاييني، ٢٠١٧: ١٧). المركب الإضافي في هاذا البحث هو صوت البطل. "صوت" هو مضاف، و " البطل" هو مضاف إليه. وأمّا معنى المركب في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" فهو "*suara hero*" و استخدام كلمة "صوت البطل" في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هو لرفع وانخفاض الصوت عند المنافسة.

ح. المركب البياني

المركب البياني كلّ كلمتين كانت ثانيتهما موضحة معنى الأولى (الغلاييني، ٢٠١٧: ١٧). المركب البياني في هاذا البحث هو الضحية الأولى. "الضحية" يكون موصوف، و"الأولى" يكون صفّة. وأمّا معنى المركب في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" فهو "*first blood*" واستخدام كلمة

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

"الضحية الأولى" في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هو ليحبر الى اللاعب أنّ هناك تضحية أولى بين زملائه أو الأعداء الذين قتلوا في المباراة.

خ. المركب العددي

المركب العددي من المركب المزجي، وهو كل عددين كان بينهما حرف عطف مقدّر. وهو أحد عشر إلى تسعة عشر، ومن الحادي عشر إلى التاسع عشر. (الغلاييني، ٢٠١٧: ١٧). المركب العددي في هذا البحث هو خمسة عشر مباريات."خمسة عشر" هو مركب عددي لأنّ بينهما حرف عطف مقدّر وهو "و". وأمّا معنى المركب في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج'' فهو " *lima belas pertandingan"* واستخدام كلمة " خمسة عشر مباريات" في موبيل ليجيند بانج هو ليخبر اللاعب كم مرة يلعب في موسم واحد.

٢.٣ شريط القوائم وشبه القائمة شريط لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" على شكل الجملة.

٢.١.٤ الجملة

د. الجملة الاسمية

الجملة الاسمية هي وحدة اسنادية تبدأ اصالة باسم يقوم بوظيفة المسند إليه ويسمى المبتدأ وتتضمّن اسما آخر يقوم بوظيفة المسند ويسمّ الخبر (الدحداح، ١٩٩٣:٢١٤). الجملة الإسمية في هاذا البحث هو "أنا سأخذ المحفز". "أنا" هو مبتداء، و "أخذ" هو خبر، " المحفز" هو مفعل به. وأمّا معنى الجملة في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" فهو"*i'll take the buff"* و استخدام جملة "انا سأحذ المحفر" في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هي ليخبر إلى صديق لاعب انه سوف تتخذ "*buff*" لإضافة الطاقة في جسم البطل من خلال اتخاذ خردل الغابات.

ذ. الجملة الفعلية

الجملة الفعلية هي وحدة إسنادية تبدأ اصالة بفعل تمّ وعمدتها الفعل أي المسند والفاعل أو نائب الفاعل أي المسند إليه (الدحداح، ١٩٩٣:٢١٦). الجملة الفعلية في هذا البحث هو "اختر نوع ترتيب الأبطال"."اختر نوع ترتيب الأبطال" هي جملة فعلية وجملة أمر. "اختر" هي فعل أمر من اختار– يختار. "نوع" هي خبر، و "ترتيب الأبطال" هي مفعل به. وأمّا معنى الجملة في لعبة "موبايل

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ليجيند بانج بانج" فهو"*pilih urutan hero*". واستخدام جملة "اختار نوع ترتيب الأبطال" في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هو لتحديد الترتيب الذي سيتم استخدام البطل في اللعبة.

٢.٤ تحليل وظيفة اللغة لشريط القوائم وشبه القائمة شريط في لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج"

٢.١.٥ وظيفة اللغة

أ. وظيفة شخصية

من وجهة نظر المتحدث، اللغة لها معنى شخصي. وهو المتكلم يعبر عن موقفه اتجاه ما يتحدث. لا يعبر المتكلم عن العواطف فقط من خلال اللغة ، ولكنه يظهر أيضًا تلك العواطف عند إلقاء كلامه. في هذه الحال ، يستطيع المستمع أيضًا ان يظن ما إذا كان المتحدث غاضبًا وسعيدًا أم لا (خير وأغوستينا، ٢٠١٠: ١٥). وظيفة شخصية في هاذا البحث هو "أنا سأخذ المحفز" أخذ البيانات المذكورة أعلاه من الدردشة السريعة في شريط القوائم وشبه القائمة شريط في لعبة لعبة "موبايل ليجيند بانج بانج"، تستخدم "أنا سأخذ المحفز" لاتصال رسالة لزملاء الفريق عندما البطل المستخدمة عاجزه بالفعل ويحتاج إلى *"buff"* لاستعادة قوة البطل. اللاعب الذي يحتاج إلى "*buff*" يكشف مع العواطف الغاضبة عندما "*buff*" الذي يريده اللاعب ان يأخذه ولكن قد اتخذت لاعب آخر من قبل ، وهو يحتاج إلى الانتظار لمدة دقيقة للحصول علي *"buff"* مرة أخرى .

ب. وظائف التوجيه

وفيما يتعلق بالمستمعين أو المحاورين، فان اللغة هي التوجيه، وهو تنظيم سلوك المستمعين. اللغة هنا ليست تجعل المستمع يفعل شيئا فقط، ولكن القيام بالانشطة التي تناسب المتكلم (خير وأغوستينا، ٢٠١٠: ١٥). وظائف التوجيه في هاذا البحث هو "انتظر" أخذ البيانات المذكورة أعلاه من الدردشة السريعة في شريط القوائم وشبه القائمة شريط في لعبة في هاذا البحث هو يستعمل، "انتظر" في لعبة للكشف عن لاعب آخر من أجل الانتظار لأحد اللاعبين الذين لقوا حتفهم، وهذه جملة أمر هي طلب يجب ان يطيعه اللاعب لفريق.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis
Bentuk dan Fungsi**
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

الباب الثالث

خلاصة

اللعبة المشهورة في الاجتماعية الآن هي اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج". اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج" هي لعبة الحرب يصنعها في صين.

يناقش هذا البحث عن أشكال اللغة ووظيفتها اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج". تنقسم وحدة اللغوية في اللعبة "موبيل ليجيند بانج بانج" إلى ثلاثة هي كلمة، وعبارة، وجملة. شكل الكلمة الذي يمستخدم في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج العربية"يعني ١٣ مصدراً و اسماَ المفعول و اسم الجامد و اسم المكان و ٧ أسماء الجمع و ٣ أسماء الفاعل و اسم الجنس و ٤ تعريبات و فعلا الأمر و ١ فعل المضارع. شكل العبارات في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج العربية" يعني ١٢ مركبا إضافيا، ١١ مركبا بيانيا و مراكب عددي. و أما في شكل الجملة فيتكوّن من ٣ جُمَل اسمية و ٣ جُمَل فعلية. استنادا إلى وظيفتها، في اللعبة "موبايل ليجيند بانج بانج العربية" تستخدام ٢ من ٦ وظائف اللغة، هي ٣ وظائف الشخصية و ٩ وظائف التوجيه. اللعبة "موبيل ليجيند بانج بانج" تستعمل اللغة الرسمية. ولكن تارة تختلف اللفظ في هذه اللعبة عن المعنى الأصلي.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Menu Bar dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk dan Fungsi
ZAMZAME LORA TIGANA, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/