

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INDONESIA.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN JUDUL .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN. ....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI .....	xii
ABSTRACT.....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup Penelitian .....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian .....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	6
1.6. Tinjauan Pustaka.....	6
1.7. Landasan Teori .....	10
1.8. Data dan Metode Penelitian.....	11
1.9. Sistematika Penyajian .....	13

### **BAB II JENIS DAN BENTUK REGISTER BIDANG *ESPORTS* DALAM GAME “*DEFENSE OF THE ANCIENT 2*”**

2.1. Jenis Register dalam Game DOTA 2 Berdasarkan Bahasa Sumber.....	15
2.1.1. Register Berbahasa Indonesia.....	16
2.1.2. Register Berbahasa Inggris .....	21
2.2. Bentuk Register Bidang Esports dalam Game “DOTA 2” .....	30
2.2.1. Bentuk Register Berdasarkan Satuan Lingual Kata.....	30
2.2.1.1. Bentuk Satuan Lingual Kata Nomina .....	30
2.2.1.2. Bentuk Satuan Lingual Kata Kerja .....	32
2.2.2. Bentuk Register Berdasarkan Satuan Lingual Frasa.....	34
2.2.2.1. Bentuk Satuan Lingual Frasa Nomina .....	34
2.2.2.2. Bentuk Satuan Lingual Frasa Verba .....	36
2.2.3 Bentuk Register Berdasarkan Tuturan Ringkas .....	38



### **BAB III MAKNA REGISTER BIDANG *ESPORTS* DALAM GAME “*DEFENSE OF THE ANCIENT 2*”**

3.1. Jenis Makna Register dalam Game “DOTA 2” .....	40
3.1.1. Satuan Bermakna Primer .....	40
3.1.2. Satuan Bermakna Sekunder .....	42
3.2. Medan Makna Register dalam Game “DOTA 2” .....	45
3.2.1. Medan Makna Berupa Profesi .....	45
3.2.2. Medan Makna Berupa Teknik dalam Game .....	48
3.2.3. Medan Makna Berupa Posisi Pemain dalam Game .....	50
3.2.4. Medan Makna Berupa Lokasi dalam game.....	53

### **BAB IV PENUTUP**

4.1. Kesimpulan .....	58
4.2. Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	60
DAFTAR LAMAN.....	62
SUMBER DATA.....	63