

ABSTRACT

ZEFANYA, CHRISMADIA ALFA. (2021). **Word-formation and Semantic Domains of Gaming Terms in CD Projekt Red: *Cyberpunk 2077*'s Official Deep Dive Video**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

The usage of language in the interaction between gamers, industry professionals, media stakeholders, and within the game assets; has given birth to the occurrence of several new words and terms which more known as gaming terms. One of the most valuable sources in examining the phenomenon of gaming terms is through the release of videogame trailers and promotional videos. In the last 8 years, a videogame entitled *Cyberpunk 2077* has become one of the most anticipated videogames of the decade due to the brilliant marketing campaign from its developer. Prior to the game's release, the developer had released a promotional deep dive video which featured the interview with the three lead developers talking about the various contents, mechanics, and storyline that the game offers.

This research intends to examine the word-formation processes applied to form the gaming terms found in CD Projekt Red: *Cyberpunk 2077*'s official deep dive video entitled "Cyberpunk 2077 – Deep Dive Video + Q&A panel with developers", and to find the types of word-formation processes that commonly occur in particular domains of videogame semantic domains.

By employing qualitative research, this research analyses 124 words of gaming terms found in CD Projekt Red: *Cyberpunk 2077*'s official deep dive video. The focus on gaming terms was chosen since the video revolves around the context of the gaming community and industry. The approaches of morphology specifically word-formation, and semantics specifically semantic domains, were chosen since the researcher wants to know how those gaming terms originated from and what domains they belong to.

This research found six types of word-formation processes applied to form the 124 words of gaming terms in the deep dive video. In total, 167 applications of word-formation processes appear in the video. This research also classified the gaming terms into three main domains of videogame. From the classification, 106 terms belong to the main domain of 'videogame products' with 60 terms experienced neologism, 38 terms experienced affixation, 30 terms formed by compounding, 7 terms formed by abbreviation, 6 terms undergone clipping, and 4 terms undergone conversion. There are 9 terms classified into the main domain of 'using a videogame' with 4 terms experienced neologism, 7 terms experienced affixation, and 2 terms formed by compounding. The last 9 terms belong to the main domain of 'producing a videogame' with 6 terms experienced neologism, 2 terms formed by compounding, and only 1 term formed by abbreviation.

Keywords: word-formation, semantic domains, gaming terms, *Cyberpunk 2077*

ABSTRAK

ZEFANYA, CHRISMADIA ALFA. (2021). **Word-formation and Semantic Domains of Gaming Terms in CD Projekt Red: *Cyberpunk 2077*'s Official Deep Dive Video**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Penggunaan bahasa dalam interaksi antara pemain gim, industri profesional, pengelola media, dan di dalam aset gim; telah melahirkan beberapa kata dan istilah baru yang lebih dikenal dengan istilah gim. Salah satu sumber paling berharga dalam meneliti fenomena istilah gim adalah melalui perilis trailer videogim dan video promosi. Dalam 8 tahun terakhir, sebuah videogim berjudul *Cyberpunk 2077* telah menjadi salah satu videogim yang paling dinanti satu dekade ini berkat kampanye pemasaran yang brilian dari pengembangnya. Sebelum perilis videogim tersebut, pengembang telah merilis video promosi wawancara mendalam yang menampilkan wawancara dengan tiga pengembang utama dan membicarakan tentang berbagai konten, mekanisme, dan alur cerita yang ditawarkan gim tersebut.

Penelitian ini bermaksud untuk mengkaji penerapan proses pembentukan kata untuk membentuk istilah gim yang terdapat dalam video resmi wawancara mendalam CD Projekt Red: *Cyberpunk 2077* berjudul “Cyberpunk 2077 – Deep Dive Video + Q&A panel with developers”, dan untuk mengetahui jenis proses pembentukan kata yang sering muncul di domain tertentu dari domain semantik videogim.

Menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini menganalisa 124 kata dari istilah gim yang ditemukan dalam video resmi wawancara mendalam CD Projekt Red: *Cyberpunk 2077*. Fokus pada istilah gim dipilih karena video tersebut berpusat pada konteks seputar komunitas dan industri gim. Pendekatan morfologi khususnya pembentukan kata, dan semantik khususnya domain semantik, dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana istilah game tersebut berasal dan apa domainnya.

Penelitian ini menemukan enam jenis proses pembentukan kata yang diterapkan untuk membentuk 124 istilah gim dalam video resmi wawancara mendalam tersebut. Secara keseluruhan, terdapat 167 pengaplikasian proses pembentukan kata dalam video. Penelitian ini juga mengklasifikasikan istilah gim ke dalam tiga domain utama videogim. Dari klasifikasi tersebut, 106 istilah termasuk dalam domain utama ‘produk videogim’ dengan 60 istilah mengalami neologisme, 38 istilah mengalami afiksasi, 30 istilah dibentuk dengan kata majemuk, 7 istilah dibentuk oleh singkatan, 6 istilah mengalami klipping, dan 4 istilah mengalami konversi. Terdapat 9 istilah yang diklasifikasikan ke dalam domain utama ‘menggunakan videogim’ dengan 4 istilah mengalami neologisme, 7 istilah mengalami afiksasi, dan 2 istilah dibentuk dengan kata majemuk. 9 istilah terakhir termasuk ke dalam domain utama ‘memproduksi videogim’ dengan 6 istilah mengalami neologisme, 2 istilah dibentuk dengan kata majemuk, dan hanya 1 istilah yang dibentuk oleh singkatan.

Kata kunci: word-formation, semantic domains, gaming terms, *Cyberpunk 2077*