

## ABSTRAK

**Kartikarini, Kingkin, 2006. "Register Game Komputer dalam Majalah *Game 21* edisi Januari s.d. Desember 2004". Skripsi Strata Satu (S1). Program Studi Sastra Indonesia, Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.**

Dalam skripsi ini dibahas mengenai register *game* komputer dalam majalah *Game 21* edisi Januari s.d. Desember 2004. Register *game* komputer sering kali ditemukan dalam setiap artikel yang terdapat dalam majalah *Game 21*. Register-register tersebut sudah tidak asing lagi di telinga para *gamer* dan sering juga digunakan dalam percakapan mengenai *game* komputer. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis register dan bahasa sumber register *game* komputer yang terdapat dalam majalah *Game 21* edisi Januari s.d. Desember 2004.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pertama, tahap pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah metode simak, yaitu menyimak setiap kalimat yang terdapat register *game* komputer dalam setiap artikel majalah *Game 21*. Adapun teknik lanjutannya adalah teknik catat, yaitu mencatat data dalam lembaran-lembaran kertas. Kedua, data yang sudah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode padan. Untuk menerapkan metode padan digunakan alat penentu yaitu referen dan *langue* lain. Jika menggunakan alat penentunya adalah referen, maka disebut dengan metode referensial sedangkan apabila alat penentunya menggunakan *langue* lain, maka disebut dengan metode translasional. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) dan teknik lanjutannya adalah teknik lanjutan hubung banding memperbedakan (HBB). Ketiga, penyajian hasil analisis data disajikan dengan metode formal dan metode informal.

Hasil kajian yang diperoleh mengenai register *game* komputer adalah sebagai berikut. Pertama, register *game* komputer dalam majalah *Game 21* edisi Januari s.d. Desember 2004 terdapat 11 jenis register *game* komputer, yaitu (i) register tentang jenis *game* komputer, (ii) register tentang tema *game* komputer, (iii) register tentang cara bermain *game* komputer, (iv) register tentang penginstalan *game* komputer, (v) register tentang kerusakan dalam *game* komputer, (vi) register tentang karakter atau tokoh dalam *game* komputer, (vii) cara pandang dalam *game* komputer, (viii) register tentang pihak yang berperan penting dalam *game* komputer, (iv) register tentang sistem kontrol karakter atau tokoh dalam *game* komputer, (x) register tentang menu utama *game* komputer, (xi) register tentang pendukung animasi dalam *game* komputer.

Kedua, bahasa sumber yang terdapat dalam register *game* komputer adalah (i) bahasa Inggris, (ii) bahasa Yunani dan (iii) bahasa kreasi pencipta *game* komputer.

## **ABSTRACT**

**Kartikarini, Kingkin, 2006. "Computer Game Register in *Game 21* Magazine of January - December 2004 Edition". Strata Satu Degree (S1) Thesis. Indonesian Study Program, Indonesian Department, Faculty of Letters, Sanata Dharma University.**

This thesis discusse about computer game register in *Game 21* magazine of January - December 2004 edition. Computer game register is often found in each article of *Game 21* magazine. These register are familiar for the gamers and often use in conversations that correlated with computer game. The aim of this research is to describe the type of register and the language source of the computer game register that is found in *Game 21* magazine of January - December 2004 edition.

In this research, the steps were done as follows. First, compiling the data. The used method in this step was attending, that is to pay attention to each sentence that is found in computer game register in each article of *Game 21* magazine. The next step was the writing down technique, that is writing down the data on papers. Second, the compiled data was analyzed using the conforming method. A reference of another language is used as the determiner tool in applying the conforming method. If the used determiner tool is deference, the method is called the referential method. If the used determiner tool is the another language, the method is called the translation method. The used techniques in this research were the determiner element grouping and its continue technique , the differing by collaboration comparison. The third, the final report of data analysis result in the formal method and the informal method.

The results obtained about computer game register are as follows. The first, there are 11 types of computer game register that are found in *Game 21* magazine on January - December 2004 edition. They are: (i) the register about computer game type, (ii) the register about the theme of computer game, (iii) the register about how to play the computer game, (iv) the register about computer game installation, (v) the register about error in computer game, (vi) register on character in computer game, (vii) the register about point of view in computer game, (viii) the register about the factors that holds the important role in computer game, (ix) the register on character control system in computer game, (x) the register on main menu in computer game, (xi) the register about animation support in computer game.

The second, the source language that found in computer game register. They are (i) English, (ii) Greece, (iii) the language created by the computer game creator.