

A STUDY OF AN ADJECTIVE AS NON-GRADABLE IN DOTA 2 GAME

INTERNATIONAL

NARENDRA EKACIPTA

ABSTRACT

This study is about adjective words as non-gradable adjective in Dota 2 game international. The purpose of this study is to know what is adjective as non-gradable adjective, explain why non-gradable is used by heroes in-game, and for open people eyes that learn English can be anywhere anytime, including play game Dota 2. For achieve the purpose of this study, writer use McNally and Kennedy's theories to analyses datas. This study is using qualitative method, writer interpreted utterances that contain adjective word as non-gradable in Dota 2 game. The result of this study is showing that 35 adjective words as non-gradable inside this game. Inside this study, writer found that playable character in game has so much vocabulary they spoken. There is 35 word including 11 gradable words or 31,4% and 68.5% words or 24 adjective word as non-gradable. The writer conclude that adjective word as non-gradable is often used by heroes. Finally, writer can give a few suggestion for another students who wants to learn linguistic to use this study's result for additional information about variation adjective as non-gradable adjective in international game and for next researcher could use this study to develop their study in other resources like novel. Drama, film, or game.

Key Words: adjective, non-gradable adjective

STUDI ADJECTIVE SEBAGAI NON-GRADABLE DALAM DOTA 2 GAME

INTERNATIONAL

NARENDRA EKACIPTA

ABSTRAK

Penelitian ini mempelajari tentang jenis kata-kata adjective yang termasuk sebagai adjective non-gradable di dalam game Dota 2 game international. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa itu adjective sebagai non-gradable, menjelaskan kenapa non-gradable digunakan, dan untuk membuka mata bahwa mempelajari bahasa inggris dapat dimana saja dan kapan saja termasuk memainkan game Dota 2. Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis menggunakan teori McNally dan Kennedy untuk menganalisis data. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana penulis menginterpretasikan ucapan-ucapan yang mengandung jenis kata-kata adjective sebagai non-gradable dalam game Dota 2 ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berhasil diidentifikasi 35 kata adjective sebagai non-gradable di dalam game Dota 2. Dalam studi ini, penulis menemukan bahwa karakter yang dapat dimainkan memiliki banyak vocabulary yang mereka ucapkan. Ada 35 kata non-gradable adjective yang teridentifikasi dari 35 kata tersebut dapat disimpulkan 11 kata adalah gradable adjective atau 31,4%, dan 68.5% atau 24 kata sebagai non-gradable adjective. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis kata non-gradable adalah kata yang dominan yang digunakan oleh para karakter di dalam game. Akhir kata, penulis dapat memberikan beberapa saran antara lain bagi mahasiswa yang mempelajari linguistik untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai informasi tambahan terkait jenis adjective sebagai non-gradable dalam game international dan untuk peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai pengembangan referensi yang diterapkan pada objek penelitian lainnya, seperti novel, drama, game atau film.

Kata kunci: adjective, non-gradable adjective