

COWBOY CULTURAL VOCABULARY IN AMERICA AT RED DEAD REDEMPTION GAME

MUHAMMAD DERMAWAN

ABSTRACT

This study aims to look at cowboy vocabulary from the game called *Red Dead Redemption* with a western theme, to see what cowboy vocabulary is and to classify the vocabulary found in the game using cognitive culture. The research's analytical approach is a qualitative descriptive analysis method. Phenomenological methods were used in this study, and data were collected by playing the game. The author also watches cutscenes via YouTube to identify the location of the minutes and also the chapters that the cowboy vocabulary has found. Researchers used Brekhus, Zunshine and Wierzbicka's cognitive culture theory of cultural vocabulary to find cowboy vocabulary in video games. to find the lexical categories through data analysis, the researcher found 27 vocabularies that have been categorized as 8 types of words and the researcher also analyzed the meaning of general and also in terms of cowboy culture itself. There are 18 noun types associated with cowboy slang, accounting for 66.67% of the overall vocabulary. Then, verb types were discovered in 5 vocabularies with a combined proportion of 18.51%. Then, 4 data—adding up to 14.82%—were discovered to be of the adjective kind, and zero data—of the adverb variety.

Keywords: Cowboy, Vocabulary, Red Dead Redemption Game

COWBOY CULTURAL VOCABULARY IN AMERICA AT RED DEAD REDEMPTION GAME

MUHAMMAD DERMAWAN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kosakata koboi dari game Red Dead Redemption dengan tema barat, untuk melihat apa itu kosakata koboi dan untuk mengklasifikasikan kosakata yang terdapat dalam game menggunakan budaya kognitif. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Metode fenomenologis digunakan dalam penelitian ini, dan data dikumpulkan dengan memainkan permainannya. Peneliti juga menonton cuplikan dari YouTube untuk mengidentifikasi letak menit dan juga bagian dari kosa kata koboi yang telah ditemukan. Peneliti menggunakan teori budaya kognitif Brekhus, Zunshine dan Anna Wierzbicka tentang kosakata budaya untuk menemukan kosakata koboi dalam video game. Untuk menemukan kategori leksikal melalui analisis data, peneliti menemukan 27 kosakata yang telah dikategorikan sebagai 8 jenis kata dan peneliti juga menganalisis makna umum dan juga dari segi budaya koboi itu sendiri. Ada 18 jenis kata benda yang terkait dengan bahasa gaul koboi, terhitung 66,67% dari keseluruhan kosakata. Kemudian, jenis kata kerja ditemukan dalam 5 kosakata dengan proporsi gabungan 18,51%. Kemudian, 4 data — menambahkan hingga 14,82% — ditemukan dari jenis kata sifat, dan nol data — dari berbagai kata keterangan.

Kata Kunci: *Koboi, Vocabulary, Red Dead Redemption game*