



**umsurabaya**  
*Universitas Muhammadiyah Surabaya*

**A THESIS**

**ELICITING GAMERS' LANGUAGE FEATURES IN  
ONLINE GAMES AND ITS IMPLICATION IN  
ENGLISH FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL  
MATERIAL**

**IGO RIZKY NUR PRATAMA**

**NIM. 20181111020**

**ADVISORS:**

**Dr. Gusti Nur Hafifah, S.Pd., M.Pd.**

**Jepri Ali Saiful, S.Pd., M.Pd.**

**ENGLISH EDUCATION DEPARTMENT  
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND  
EDUCATION  
MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF SURABAYA  
2022**





# umsurabaya

*Universitas Muhammadiyah Surabaya*

A THESIS

ELICITING GAMERS' LANGUAGE  
FEATURES IN ONLINE GAMES AND ITS  
IMPLICATION IN ENGLISH FOR  
VOCATIONAL HIGH SCHOOL  
MATERIAL

IGO RIZKY NUR PRATAMA

NIM. 20181111020

ADVISORS:

Dr. Gusti Nur Hafifah, S.Pd., M.Pd.

Jepri Ali Saiful, S.Pd., M.Pd.

ENGLISH EDUCATION DEPARTMENT  
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND  
EDUCATION  
MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF  
SURABAYA  
2022

**TITTLE**

**ELICITING GAMERS' LANGUAGE FEATURES IN ONLINE  
GAMES AND ITS IMPLICATION IN ENGLISH FOR  
VOCATIONAL HIGH SCHOOL MATERIAL**

**A THESIS**

**IGO RIZKY NUR PRATAMA**

**20181111020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

**2022**





### Halaman Persetujuan Pembimbing

Draft Skripsi yang ditulis oleh Igo Rizky Nur Pratama NIM **20181111020** dengan judul **"ELICITING GAMERS' LANGUAGE FEATURES IN ONLINE GAMES AND ITS IMPLICATION IN ENGLISH FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL MATERIAL"** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan dalam **SIDANG AKHIR** pada tanggal **04 Juli 2022**.

**Dosen Pembimbing**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

**I. Dr. Gusti Nur Haffifah, S.Pd, M.Pd.**

6/30/202

**II. Jepri Ali Saiful, S.Pd, M.Pd,**

7/1/202



Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris


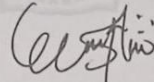



**Roifah, S.Pd., M.Pd.**


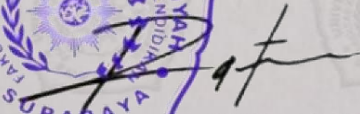


## Lembar Pengesahan Ujian

Skripsi ini yang ditulis oleh Igo Rizky Nur Pratama, NIM 20181111020 telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 09 Juli 2022.

Dosen Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
I. Dr. Gusti Nur Hafifah, S.Pd., M.Pd		20 Juli 2022
II. Jepri Ali Saiful, S.Pd., M.Pd		21-7-2022
III. Sofi Yunianti, S.S., M.Pd.		21-7-2022

Mengetahui  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surabaya  
Dekan

  
  
Dr. Rivaldo Abidin, M.Pd.

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Igo Rizky Nur Pratama

NIM : 20181111020

Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 19 Juli 2022  
Yang membuat Pernyataan,

  
Igo Rizky Nur Pratama





## ACKNOWLEDGEMENT

Segala puji syukur bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang tepat. Skripsi berjudul *Eliciting Gamers' Language Features In Online Games And Its Implication In English For Vocational High School Material*. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Allah Swt, karena telah melancarkan segala sesuatu yang saya lakukan
2. Kedua orang tua saya, bapak Moch Choiri dan ibu Aniek Herawati yang sangat saya sayangi dan cintai dalam kehidupan ini
3. *My Little Brother* Irgie Revio, yang sangat saya cintai
4. Bapak Dr. dr Sukadiono, M.M, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
5. Bapak Dr. Ratno Abidin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

6. Ibu Ro'ifah, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
7. Ibu Dr. Gusti Nur Hafifah, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan kepada saya yang lemot dalam berpikir
8. Bapak Jepri Ali Saiful, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan kepada saya yang lemot dalam berpikir
9. Tante Retha dan Om Pulung, yang telah mendukung saya dalam masa-masa terpuruk saat kuliah
10. Bu Carina dan Pak Bayu Prayoga, selaku pimpinan di tempat saya bekerja, yang telah mendukung saya untuk bekerja sekaligus berkuliah
11. Kakak Madina dan Kakak Dewi, yang telah membantu untuk menggantikan pekerjaan saya ketika saya berkuliah
12. Tsalsha Alifia, Devy Novitasari, Daffa Pahlevi yang menjadi teman pertama saya saat berkuliah di kampus ini
13. Teman-teman kelas khususnya yang mempunyai sebutan Lelaki Telur Tiga yaitu Aziz Terminator, Reksa Quraisy, Bagus Gondrong, Kevin Dishub, Aksal Kyt, dan Rifqi Bandeng

14. Teman-teman seperjuangan khususnya teman-teman perkuliahan baik satu fakultas maupun di fakultas lainnya di kampus Universitas Muhammadiyah Surabaya

15. Dan teman-teman lainnya yang telah memberikan support saat mencari inspirasi

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk penulisan skripsi yang lebih baik.

Tersusunnya skripsi ini, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga skripsi ini juga bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, .....

Igo Rizky Nur Pratama

NIM 20181111020

## TABLE OF CONTENTS

TITTLE .....	iii
Halaman Persetujuan Pembimbing .....	iv
Lembar Pengesahan Ujian.....	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI .....	vi
ABSTRACT .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ACKNOWLEDGEMENT.....	x
CHAPTER I.....	1
INTRODUCTION .....	1
1.1 Background of The Study.....	1
1.2 Research Questions .....	4
1.3 Research Purposes/Objectives .....	4
1.4 Significance of the Research .....	5
1.4.1 Theoretical Contribution.....	5
1.4.2 Practical Contribution.....	5
1.5 Scope and Delimitation .....	6
1.6 Definition of Key Terms .....	6

1.6.1 Language Features .....	7
1.6.2 Online Gaming.....	7
1.6.3 English Learning Materials .....	7
CHAPTER II.....	8
THEORETICAL FRAMEWORK .....	8
2.1 Register Theory by Halliday's .....	8
2.1.1 Register Using for Context of Situation.....	9
2.2 Previous Studies .....	17
3.1 Research Design .....	19
3.2 Research Subject and Setting .....	19
3.2.1 Research Setting.....	19
3.2.2 Time of Research .....	20
3.2.3 Subject of Research.....	20
3.3 Data and Sources of Data.....	21
3.4 Research Instrument .....	21
3.5 Research Procedure .....	22
3.6 Data Analysis .....	24
CHAPTER IV .....	25
RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSIONS.....	26
4.1 Findings.....	26

4.1.1 Observation .....	26
4.1.2.1 Contexts .....	34
4.1.2.2 Situations.....	36
4.1.2 Fields.....	34
4.1.3 Tenor.....	39
4.1.3.1 Agentive Role.....	39
4.1.3.2 The Difference Between Pro and Non-Pro .....	40
4.1.4 Lexical Resources.....	42
4.1.4.1 Noun .....	42
4.1.4.2 Verb .....	43
4.1.4.3 Adjective .....	44
4.1.4.4 Adverb.....	45
4.1.4.5 Determiner.....	45
4.1.4.6 Pronoun .....	46
4.1.4.7 Preposition.....	46
4.1.4.8 Exclamation.....	46
4.1.4.9 Short Form .....	47
4.1.4.10 Indefinite Article.....	47
4.1.4.11 Conjunction .....	47

4.1.4.12 Modal Verb .....	47
4.1.4.13 Abbreviation .....	48
4.2 Discussion .....	48
4.2.1 The Language Features of Gamers .....	50
4.2.2 Context and Situation of Language Features Used .....	52
4.2.3 The Implication of Language features of gamers toward English Material use in Vocational High School .....	56
CHAPTER V .....	59
CONCLUSION AND SUGGESTIONS .....	59
5.1 Conclusion .....	59
5.2 Suggestion .....	59
REFERENCES .....	60



## LIST OF APPENDIX

APPENDIX .....	61
APPENDIX 1 RESULT OF OBSERVATION 1 .....	61
APPENDIX 2 RESULT OF OBSERVATION 2 .....	62
APPENDIX 3 RESULT OF OBSERVATION 3 .....	64
APPENDIX 4 RESULT OF OBSERVATION 4 .....	66
APPENDIX 5 RESULT OF OBSERVATION 5 .....	68
APPENDIX 6 RESULT OF OBSERVATION 6 .....	69
APPENDIX 7 RESULT OF OBSERVATION 7 .....	72
APPENDIX 8 RESULT OF OBSERVATION 8 .....	73
APPENDIX 9 RESULT OF OBSERVATION 9 .....	74
APPENDIX 10 RESULT OF OBSERVATION 10 .....	76
APPENDIX 11 RESULT OF OBSERVATION 11 .....	78
APPENDIX 12 RESULT OF OBSERVATION 12 .....	78
APPENDIX 13 RESULT OF OBSERVATION 13 .....	80
APPENDIX 14 RESULT OF OBSERVATION 14 .....	81
APPENDIX 15 RESULT OF OBSERVATION 15 .....	82
APPENDIX 16 .....	83
FIELD AND TENOR TABLE .....	83

LEXICAL RESOURCES TABLE .....	97
APPENDIX 17 .....	115
ENGLISH MATERIAL IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL (SYLABUS)WW.....	115
APPENDIX 18 .....	117
TRANSCRIPTION VIDEO ONE.....	117
TRANSCRIPTION VIDEO TWO .....	117
TRANSCRIPTION VIDEO THREE .....	124
TRANSCRIPTION VIDEO FOUR .....	129
TRANSCRIPTION VIDEO FIVE .....	135
TRANSCRIPTION VIDEO SIX .....	137
TRANSCRIPTION VIDEO SEVEN .....	147
TRANSCRIPTION VIDEO EIGHT .....	148
TRANSCRIPTION VIDEO NINE .....	151
TRANSCRIPTION VIDEO TEN .....	154
TRANSCRIPTION VIDEO ELEVEN.....	158
TRANSCRIPTION VIDEO TWELVE.....	159
TRANSCRIPTION VIDEO THIRTEEN.....	163
TRANSCRIPTION VIDEO FOURTEEN.....	165
TRANSCRIPTION VIDEO FIFTEEN .....	165



## REFERENCES

- Abdulrahman Almurashi, W. (2016). An Introduction to Halliday's Systemic Functional Linguistics. *Journal for the Study of English Linguistics*, 4(1), 70. <https://doi.org/10.5296/jsel.v4i1.9423>
- Alsadig, M., & Musa, H. (2021). *Pragmatic aspect of language game in advertising*. June.
- Banks, D. (2002). Systemic Functional Linguistics as a model for text analysis. *ASp*, 35–36, 23–34. <https://doi.org/10.4000/asp.1584>
- Budiarsa, I. M. (2017). Language, Dialect And Register Sociolinguistic Perspective. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(2), 379. <https://doi.org/10.22225/jr.1.2.42.379-387>
- Dittmar, N. (1978). *Norbert Dittmar 1*.
- Ensslin, A. (2012). Introduction. *The Language of Gaming*, February, 1–12. [https://doi.org/10.1007/978-0-230-35708-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-0-230-35708-2_1)
- Hsu, C. (2018). *Gaming Language and How It Is Characterized: A Study of Gamers' and Non-Gamers' Differences in Lexicon*.
- Klein, P. J., Newman, R. A., Müller, P., Uhlenbruck, G., Schaefer, H. E., Lennartz, K. J., & Fischer, R. (1978). Histochemical methods for the demonstration of thomsen-friedenreich antigen in cell suspensions and tissue sections. In *Klinische Wochenschrift* (Vol. 56, Issue 15). <https://doi.org/10.1007/BF01476765>
- Lin, A. M. Y. (2016). Language across the curriculum & CLIL in English as an additional language (EAL) contexts. *Language Across the Curriculum and CLIL in English as an Additional Language (EAL) Contexts: Theory and Practice*, October, 1–251. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-1802-2>
- Lukin, A., Moore, A., Herke, M., Wegener, R., & Wu, C. (2011). Halliday's model of register revisited and explored. *Linguistics and the Human Sciences*, 4(2). <https://doi.org/10.1558/lhs.v4i2.187>

- Rabiah, S. (2018). *Language as a Tool for Communication and Cultural Reality Discloser*. 1–11.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/nw94m>
- Rahmawati, A. (2014). *a Sociolinguistics Analysis of Register Used in Soccer Page of Social Media Facebook*.
- Turner, P. D. (1997). Document resume c?515 -. *Paper, 1*, 12.  
<https://eric.ed.gov/?id=ED417056>
- Wright, S. (2016). Language choices: Political and economic factors in three European states. In *The Palgrave Handbook of Economics and Language*. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-32505-1>
- Yoga, G. S., & Setiawan, S. (2016). The Use of Slang Words by Gamers in the Game Online. *Jurnal Mahasiswa Teknologi*, 1–8.  
<http://ejournal.unesa.ac.id/article/17674/22/article.pdf>
- Zhang, L. (2013). *Register Theory in Functional Linguistics and its Implication in Language Teaching*. *Erse*, 164–168.  
<https://doi.org/10.2991/erse.2013.47>