

RAGAM BAHASA *GAMER ONLINE FREE FIRE*

KAJIAN SOSIOLINGUISTIK

Nurul Latifah

Universitas Muhammadiyah Jember

@nurullatifa404@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian tersebut mengenai bagaimana Ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar memiliki tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan Ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar metode yang digunakan yaitu metode kualitatif yang dikaji ragam bahasa *Gamer* pada *Game Free Fire*, sehingga data yang telah dikaji yaitu peneliti berusaha untuk mengumpulkan data yang diperoleh, kemudian mengklasifikasikan, menganalisis, dan memberikan penjelasan atau deskripsi berdasarkan kategori yang sudah ditentukan. Hasil dalam penelitian ini yaitu ragam bahasa slang dan ragam bahasa vulgar yang menggunakan hasil temuan pengamatan observasi dan hasil wawancara tuturan ragam bahasa oleh pemain *Game Online* tersebut di Kelurahan Tegal Besar RT 03 RW 04. Ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Tegal Besar tersebut memiliki jenis dan penggunaan bahasa menurut pemakainya yang berbeda-beda dalam perbedaan tersebut terlihat pada topik yang dibicarakan dalam penemuan kedua ragam bahasa slang dan ragam bahasa vulgar tersebut yang sering dilakukan dan diujarkan oleh para *Gamer Online Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar.

Kata Kunci: ragam bahasa, *Gamer Online*, *Game Free Fire*, Kelurahan Tegal Besar, kajian sosiolinguistik

ABSTRACT

The problem in the study is how the Variety of *Online Gamer* Languages in *Free Fire Games* in Tegal Besar Village has the purpose of research, namely describing the Variety of *Online Gamer* Languages in *Free Fire Games* in Tegal Besar Village. The method used is a qualitative method studied by the variety of *Gamer* languages in *Free Fire Games*, so that the data that has been studied is that researchers are trying to collect the data obtained, then classify, analyze, and provide explanations or descriptions based on predetermined categories. The results in this study are the variety of slang language and the variety of vulgar language which uses the findings of observational observations and the results of interviews of speech of various languages by *Online Game* players in the large moor village RT 03 RW 04. The variety of *Online Gamer* languages in the *Free Fire Game* in Tegal Besar has different types and uses of language according to the user in these differences can be seen in the topics discussed in the discovery of the two varieties of slang language and the variety of vulgar languages that are often carried out and taught by *Free Fire Online Gamers* in Tegal Besar Village.

Keywords: variety of languages, *Online Gamers*, *Free Fire Games*, Tegal Besar Village, sociolinguistic studies

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana interaksi antara mitra tutur dan penutur. Interaksi bertujuan agar satu sama lain memahami maksud mitra tutur dan penutur. Bahasa meliputi dua bidang yaitu gelombang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap serta merangsang alat pendengar dan mempunyai arti yang terkandung dalam bunyi bahasa tersebut sehingga menyebabkan reaksi dalam komunikasi. Serta bahasa merupakan cabang ilmu bahasa yang berkaitan dengan komunikasi sosial merupakan ilmu sosiolinguistik.

Sosiolinguistik merupakan kajian yang menyusun teori tentang hubungan masyarakat dengan bahasa. Berdasarkan pengertian sebelumnya. Sosiolinguistik juga mempelajari dan membahas aspek kemasyarakatan bahasa, khususnya pada perbedaan yang terdapat dalam bahasa yang berkaitan dengan faktor-faktor kemasyarakatan (Nababan (dalam Chaer dan Agustina 2014:3) Berdasarkan beberapa pendapat bahwa sosiolinguistik tidak hanya mempelajari tentang bahasa, tetapi masyarakat juga mempelajari tentang aspek bahasa tentang kajian sosiolinguistik.

Sosiolinguistik menyatakan sebuah pendapat tentang masalah bahasa dan kajian bahasa yang mementingkan hubungan antar bahasa yang mempelajari penggunaan bahasa sebagai sistem interaksi sosial. Adapun bentuk bagian ragam bahasa atau variasi bahasa yang memiliki gambaran umum mengenai bahasa dan membedakan variasi bahasa berdasarkan pemakaian yang disebut dengan dialek dan *Register* dalam proses komunikasi yang sebenarnya telah memiliki kelompok sosial dan memiliki hidup dalam waktu dan tempat tertentu dari segi penutur yang membedakan variasi bahasa dengan penuturnya yaitu akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, jargon, argot, dan ken. Dari segi penggunaan disebut dengan variasi bahasa yang berkaitan dengan fungsiolek, ragam, atau *Register* bahasa dari segi penggunaan hubungan dengan bidang tertentu yang memiliki jumlah kosakata khusus yang tidak ada dalam kosakata bidang ilmu lainnya dalam variasi bahasa dari segi keformalan memiliki lima bagian variasi bahasa yaitu ragam baku, ragam resmi, ragam usaha, ragam santai, dan ragam akrab tersebut berdasarkan penggunaan bahasa yang sering tidak lengkap dan

pendek. Hal tersebut banyak terjadi karena para penutur tersebut sudah saling pengertian dan variasi bahasa dari segi sarana yang digunakan yaitu ragam bahasa lisan dan tulis dengan menggunakan simbol dan tanda baca yang telah di baca oleh penutur.

Membahas tentang hubungan bahasa dengan penutur bahasa sebagai anggota masyarakat. Dalam hal ini membahas tentang bagaimana ragam bahasa para *Gamer Online* pada *Game Free Fire* sebagai alat komunikasi yang baik. Istilah sosiolinguistik secara umum untuk mengkaji hubungan antar bahasa dan masyarakat. Bahasa Indonesia tidak hanya untuk dipakai oleh pejabat, tetapi dipakai oleh rakyat jelata. Maka dari itu, mengapa timbul ragam bahasa atau disebut juga dengan variasi bahasa (Sudaryanto, 2015) ragam bahasa merupakan suatu ciri khas seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam masyarakat. Serta komunikasi para *Gamer Online Free Fire* dengan lawan jenis di Kelurahan Tegal Besar RT 03/ RW 04 Jember.

Kelurahan Tegal Besar berada di kecamatan Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia. Kelurahan ini memiliki banyak kompleks perumahan dan kompleks perkampungan. Biasanya pada kompleks perumahan tersebut yang mendiami

adalah warga pendatang dari kota lain yang bekerja di Kabupaten Jember dan kompleks perkampungan tersebut asli warga kota Jember yang menetap di Kelurahan Tegal Besar RT 003/ RW 004 Jember. Daerah tersebut banyak sekali masyarakat dan yang utama yaitu kalangan anak-anak (usia 6 tahun sampai 10 tahun), remaja (usia 11 tahun sampai 19 tahun) dan orang dewasa (usia 20 tahun sampai 25 tahun). yang tertarik untuk bermain *Game Online Free Fire*.

Game Online Free Fire merupakan *Game* yang sedang firal di kalangan anak-anak maupun orang dewasa yang bisa dimainkan sendiri atau bertim. *Game Online Free Fire* tersebut mengungkapkan perasaan dan suasana hati dari para *Gamers* dengan cara berperilaku secara agresif, emosi dan perasaan frustrasi. Karena kalah dalam bermain, pada dasarnya seorang pemain akan berlaku curang dan teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka pemain tidak sengaja untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *voice chat* yang ditujukan kepada pemain lainnya dalam bentuk komunikasi dengan persetujuan tim. Dan tidak hanya itu juga, variasi atau ragam bahasa itu dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dalam pemain

mendapatkan perkataan atau pesan yang beraneka ragam dan bernada tinggi untuk memberi serangan kepada lawan pemain. Para lawan pemain melakukan timbal balik serangan *Game* tersebut kepada lawan yang sering menggunakan nada yang tinggi dengan lawan pemain game *Online Free Fire* menggunakan komunikasi tersebut sangatlah diperlukan untuk mengetahui ciri khas seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bicara dengan mengikuti aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok untuk mengetahui manfaat dan mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi, bermain *Game* merupakan suatu proses penyamaan jumlah dari logika berpikir anak-anak dan orang dewasa yang menggunakan ilmu pengetahuan aplikasi komputer yang sangat canggih.

Penelitian terdahulu oleh Husa (2017) berjudul *Bentuk Dan Pemakaian Ragam Bahasa Slang Pada Media Social Line (Akun Batavia UNZIP)*, menyatakan bahwa bentuk dan pemakaian slang dijabarkan dengan jelas secara deskriptif. Bentuk ragam bahasa slang terbagi menjadi bentuk dasar dan bentuk tuturan pada pola pembentukan ragam bahasa slang terdiri dari pola pembentukan yang berdasarkan perubahan pada struktur fonologis, pola pembentukan ragam

bahasa slang berdasarkan proses abreviasi, pola pembentukan ragam bahasa slang berdasarkan pembentukan kata baru dan pola pembentukan ragam bahasa slang berdasarkan kata pelesetan.

Penelitian terdahulu oleh Sartika (2017) berjudul *Penggunaan Variasi Bahasa Soisolek Pada Masyarakat Sulawesi Selatan (Studi Kasus Bahasa Kotu Di Kabupaten Enrekang)*, penelitian ini membahas tentang variasi bahasa yang dipengaruhi oleh adanya ragam regiolek yang dituturkan oleh masyarakat pendatang dari luar enrekang yang mayoritas menggunakan bahasa kotu yang hadir dalam kelompok masyarakat yang memiliki perbedaan dalam jenjang status sosial oleh penutur sendiri yang dapat terjadi karena perbedaan penuturnya seperti umur, pekerjaan, tingkat ekonomi, dan tingkat status kedudukan di dalam masyarakat tersebut mempengaruhi cara berbahasa antar masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain dan peneliti tersebut tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan variasi bahasa sosiolek.

Penelitian terdahulu oleh Zulfikar (2019) judul *ragam bahasa Game Online populer playerunknown's battlegrounds*. Penelitian ini membahas tentang sudut kebahasaan dan kosa kata dalam istilah

asing berdasarkan penutur yang menunjukkan siapa yang menggunakan bahasa, dimana tempat tinggalnya, bagaimana kedudukan sosialnya dalam masyarakat, yang membedakan gender dan kapan bahasa tersebut digunakan untuk membantu masyarakat umum memahami bahasa yang hanya digunakan di dalam komunitas *Game Online PlayerUnknown's BattleGrounds* yang menggunakan metode kualitatif dalam penelitian tersebut yang humanistic, yaitu manusia sebagai subjek utama dalam peristiwa sosial untuk menunjukkan bahwa kosakata bahasa, istilah bahasa dari beberapa bagian yang bersifat utuh, adaptasi, dan internasional dalam kosa kata dan frasa di dalam *Game Online PlayerUnknown's BattleGround* yang mengalami beberapa perubahan makna akibat dari asosiasi dan pengaruh makna akibat lingkungannya.

Fokus dalam penelitian ini yaitu mengkaji tentang ragam bahasa slang yang memiliki beberapa jenis bahasa menurut pemakainya yang berbeda-beda tersebut terlihat pada topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, lawan bicara, dan orang yang dibicarakan serta menurut ukuran dalam pembicaraan yang sering disebut juga dengan variasi bahasa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti

memberikan judul "*Ragam Bahasa Gamer Online pada Game Free Fire di Kelurahan Tegal Besar Jember*" dengan harapan mampu memberikan pengetahuan baru tentang makna ragam bahasa yang terkandung dalam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* dengan melalui kajian sosiolinguistik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan tujuan utama yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara cepat. Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup variabel penelitian yaitu ragam bahasa, subvariabel penelitian ini yaitu ragam bahasa atau variasi bahasa dari segi penutur kelas sosial bahasa vulgar dan bahasa slang, data penelitian ini yaitu menganalisis kalimat atau tuturan ragam bahasa para *Gamer* saat bermain *Game*.

Sumber data penelitian ini yaitu kalangan anak-anak (usia 6 tahun sampai 10 tahun), remaja (usia 11 tahun sampai 19 tahun), dan orang dewasa (usia 20 tahun). Dalam penelitian ini hanya para pemain *Game Online Free Fire* yang dipilih dan pemain tersebut sangat beragam sehingga menarik untuk di teliti. Dan lokasi penelitian ini yaitu di Kelurahan Tegal

Besar RW 04 RT 03. Teknik pengumpulan data ini merupakan cara untuk mengumpulkan sebuah data atau informasi yang diperlukan yaitu dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data ini menggunakan pengamatan (Observasi), wawancara, Teknik pencatatan. instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan sebuah data penelitian ini agar lebih sistematis dalam instrument pengumpulan data penunjang berupa tabel instrument pengumpulan data. Teknik penganalisisan data tersebut untuk mengatur, mengukur, mengelompokkan, memberikan kode atau tanda dan mengkategorikan suatu temuan dalam proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan untuk lebih mudah dipahami dalam penemuan yaitu penyediaan data, analisis data, penyajian data. Teknik pengujian kesahihan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik meningkatkan ketekunan yang memiliki dasar bukti keterangan untuk melakukan pengamatan dengan cermat.

3. PEMBAHASAN

Pemahaman ragam bahasa dari segi penutur tersebut dilihat dari segi ujaran oleh pemain *Game Online* tersebut yang

memiliki kata tuturan yang memfokuskan dua ragam bahasa yaitu pada ragam bahasa slang dan ragam bahasa vulgar.

Ragam bahasa slang dari segi penutur ini yang bersifat khusus dan rahasia ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok Menurut Sastramaja (2013), Sebuah hubungan *Game Online* dengan sosiolinguistik yaitu dilihat dari bahasa dan cara interaksi sosial yang terjadi dalam situasi nyata untuk berkomunikasi secara langsung dalam temuan ragam bahasa slang beserta tuturannya yang digunakan oleh pemain *Game Online*.

Data pada tabel 4.1 dianalisis dengan cara memperjelas sebuah tuturan dalam penyampaiannya. Dari tabel 4.1 ada 21 data penelitian ini menganalisis tuturan bahasa yang digunakan dengan cara memperjelas tuturan ragam bahasa yang sesuai dengan penggunaannya.

Tabel 4.1 Ragam Bahasa Slang Dari Segi Penutur

Data	Kode	Bahasa Slang	Deskripsi	Tuturan
1	BS-1.3	Pro	Jago	Tenag aja, kalo soal maen game mah Gua <i>Pro</i> kok Denis!
2	BS-1.5	Hode	Cowok yang menyamar menjadi Wanita di medsos	Kayaknya yang tadi maen game bareng kita itu <i>Hode</i> deh, lihat saja foto profilnya!
3	BS-1.6	Imba	Terlalu jago	Astaga naga, <i>imba</i> banget sih Dahlan itu selalu juara terus maen game nya
4	BS-1.7	Uti	Dihajar, Dihabisi	Eh Arit sana selesaikan tuh game nya, entar selalu di <i>Uti</i> nih sama lawan
5	BS-1.8	By One	Ngadu satu lawan satu	Yah ela Ardi, gitu aja gak bisa loh! <i>By One</i> Game FF nanti malam
6	BS-1.9	Safe Zone	Tempat berlindung	Awas cuy cari <i>Safe Zone</i> nih ada lawan banyak sekali
7	BS-1.13	AFK	Away From Keyboard, Ninggalin, Keluar	Bro, mih gua <i>AFK</i> dulu ya. Disuruh sholat magrib dulu nih sama Bokap
8	BS-1.15	Smurf	Akun dengan level atau rank kecil	Bantuan gua naik ke Grandmaster <i>dong</i> pake akun <i>Smurf</i> lo Tania
9	BS-1.17	OTG	On the Game, Masuk dalam Game	Bro, login ayok. Nih gua udah <i>OTG</i>
10	BS-1.18	Lag	Gangguan Koneksi	Buset deh, gau <i>lag</i> banget nih. Sampe nggak bisa gerak Cuy
11	BS-1.19	DC	Disconnect, keluar	Maaf ya, kemarin gua <i>DC</i> gara-gara mati lampu di rumah gue
12	BS-1.20	KS	Kill Steal, Nyampah	Gue yang nyicilin, lah lo yang nge- <i>Kill</i> . Hem dasar Nyampah
13	BS-1.1	GG	Good Game, Bagus, Keren	Penampilan game lo sangat menarik sekali, <i>GG</i> abis!
14	BS-1.2	Auto	Langsung, Dijamin, Pasti	Duh, kalo gua nggak pulang sekarang <i>Auto</i> dimarahin Nyokap nih
15	BS-1.4	Noob	Cupu, Payah	Ah, masa sih begini aja nggak bisa? Dasar Fahrel <i>Noob</i> banget
16	BS-1.6	Imba	Terlalu jago	Astaga naga, <i>imba</i> banget sih Dahlan itu selalu juara terus maen game nya
17	BS-1.10	Savage	Nekat, Berani	Widih, si Riski <i>Savage</i> banget tuh di depan lawan!
18	BS-1.11	GB	Gaji Buta, Terima Jadi	Cuy, <i>GB</i> -in Game gua dong entar jajanin makan malam deh di warteg
19	BS-1.12	Ez	Eazy, Mudah, Gampang	Ya elah, maen game <i>Ez</i> kek gini aja masa bingung
20	BS-1.14	Toxic	Nggak Sopan, Susah Diatur	Males banget gue main bareng sama Nury, udah nggak benar, <i>Toxic</i> pula dia di game
21	BS-1.16	Troll	Iseng, Jail	Mumpung si Zahra ulang tahun, kita <i>Troll</i> yuk Game dia

Ragam bahasa vulgar dari segi penutur merupakan suatu Tindakan yang tidak sopan, kasar, baik dalam perilaku maupun perbuatan yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Menurut Wahidin (2013) adanya bentuk bahasa vulgar diantaranya yaitu (1) bahasa vulgar yang berupa kata dasar dari bahasa Indonesia, dan (2) bahasa vulgar yang berupa kata dasar dari bahasa daerah. Bahasa vulgar ini memastikan sebuah kata dasar yang bermacam jenisnya dan memiliki ciri yang tampak pada kondisi setiap penutur dan tidak digunakan untuk berkomunikasi secara formal karena dipandang dengan bahasa kurang sopan yang kerap digunakan oleh kaum muda-mudi.

Data pada tabel 4.2 ini merupakan temuan ragam vulgar beserta tuturan yang digunakan oleh para pemain *Game Online free fire*. Pada data tabel 4.2 tersebut akan dianalisis dengan cara memperjelas sebuah tuturan ragam bahasa vulgar dalam penyampaiannya. Dari 12 data tersebut, bahwa peneliti akan menganalisis sebuah tuturan bahasa yang digunakan dengan cara memperjelas tuturan ragam bahasa yang sesuai dengan penggunaannya.

Tabel 4.2 Ragam Bahasa Vulgar Dari Segi Penutur

DATA	KODE	BAHASA VULGAR	DESKRIPSI	TUTURAN
1	BV-1.1	Asu	Kata dasar dari bahasa Indonesia "Anjing"	Ternyata raimu asu lak dolan game sering sering curang
2	BV-1.2	Bangsaf	mirip kutu busuk	Dasar bangsaf, koen iki, Enil
3	BV-1.3	Bajingan	Penjahat, pencopet, kurang ajar.	Andri, bajingan koen nuduh aku.
4	BV-1.4	Brengsek	Bandel, rewel, kacau	Waduh, teman, brengsek, si Aming.
5	BV-1.5	Bacot	Kata benda dari bahasa Indonesia "Mulut, Bibir, rongga di muka, cakap, perkataan"	Bacot ae, Ubat iki, tager dowo koyok sepur
6	BV-1.6	Geblek	Suatu ungkapan kepada seseorang. "bodoh sekali, bebal"	Dasar goblok, Aden iki, ra tau becus"
7	BV-1.7	Keparat	Memiliki makna jorok "manusia yang tidak bertuban."	Dasar keparat, Gaping itu, tak pernah tanggung jawab.
8	BV-1.8	Kunyuk	Nama hewan monyet. Orang bodoh	Dasar Kunyuk, fag iki, bisone layane di hajar.
9	BV-1.9	Koit	Penyebutan kata sifat "Matu, tidak bernyawa, diam atau berbedu"	Waduh, koit duluan dah Hp nya
10	BV-1.10	Mingat	Penyebutan kata kerja "melarikan diri, pergi tanpa minta izin"	Halah, Eko iki mesti wes lak mari nganu oppo. Mesti langsung minggat ratau di beahne.
11	BV-1.11	Sial	Penyebutan kata sifat "Tidak muur, tidak berhasil, malang, celaka, buruk nasibnya"	Dasar Sial, gitu aja kalah kamu Dit
12	BV-1.12	Gegares	Penyebutan kata kerja Banyak makan (takus)	Dasar gegares, koen Del, isone di apek pisan tak ku

4. SIMPULAN

Ragam bahasa *Gamer Online* pada *Game Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar tersebut memiliki jenis dan penggunaan bahasa menurut pemakainya yang berbeda-beda dalam perbedaan tersebut terlihat pada topik yang dibicarakan dan variasi bahasa dapat dilihat dari dua pandangan yaitu pertama, variasi bahasa

itu dilihat dari akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa. Kedua, variasi atau ragam bahasa itu sudah terpenuhi dalam fungsi, untuk sebuah alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam variasi bahasa.

Jenis pada variasi bahasa yang ditemukan oleh peneliti yaitu ragam bahasa slang dari segi penutur yang digunakan oleh suatu kelompok tertentu yang bersifat khusus dan memiliki kosa kata yang digunakan dalam variasi bahasa slang ini sering berganti-ganti oleh penutur dan ragam bahasa vulgar dari segi penutur yang memiliki ciri khusus pada penggunaan bahasa oleh sekelompok sosial atau golongan yang kurang terpelajar yang tidak berpendidikan yang cenderung tidak disenangi oleh masyarakat karena kurang sopan. Penemuan kedua ragam bahasa tersebut yang sering dilakukan dan diujarkan oleh para *Gamer Online Free Fire* di Kelurahan Tegal Besar.

Game Online merupakan *Game* yang sedang firal di kalangan anak-anak maupun orang dewasa yang bisa dimainkan sendiri atau bertim dan memiliki ragam bahasa dari segi penutur bahasa dalam pemain mendapatkan kumpulan kata yang beraneka ragam bahasa slang untuk

menghasilkan kata-kata kasar yang bersifat rahasia dan berpengaruh terjadinya sesuatu hubungan *Game Online* dengan sosiolinguistik yaitu dilihat dari bahasa dan cara interaksi sosial yang terjadi dalam situasi nyata untuk berkomunikasi secara langsung dalam temuan ragam bahasa slang beserta tuturannya yang digunakan oleh pemain *Game Online*.

DAFTAR RUJUKAN

- Aslinda, Leni Syafyahya. (2014). *Pengantar Sosiolinguistik*. Bandung: PT R efika Aditama
- Abriani, Andi Indri. (2018). *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*. Skripsi. Kendari: FISIP Universitas Halu Oleo.
- Agoesta, Surya Adhi. (2016). *Pola Komunikasi \Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Amrullah, Latif. 2018. *Slang Bahasa Inggris di Dunia Maya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. (2014). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harared, N. (2014). *Register Pelaku Kurir Ojek Online Di Jakarta: Register Pelaku Kurir Ojek Online Di Jakarta*., 2.
- Husa, Maharani Shoula. (2017). "Bentuk Dab Pemakaian Slang Pada Media Sosial Line (Akun Batavia UNDIP)". Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas I-ron)*. EProceedings of Management.
- Rohayati, R. (2017). *Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber): Suatu Proses Interaksi Simbolik*. Sosial Budaya. <https://doi.org/10.24014/sb.v14i2.4432>
- Sartika, (2017). Penggunaan Variasi Bahasa Sosiolek Pada Masyarakat Sulawesi (Studi Kasus Bahasa Kotu di Kabupaten Enrekang)". Skripsi Thesis. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Sumarsono. (2011). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumarsono. (2017). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudaryanto, 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sastratmaja, H. (2013). *Variasi Bahasa; Slang dan Jargon Tukang Ojek di Pangkalan Ojek Jalan Oscar Raya Bambu Apus Pamulang Tangerang Selatan Banten*. Ideas, Vol 1, No 1.
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan, K. (2019). *Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile)*. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>
- Ulandari, Mesi. 2018. "Bahasa Slang dalam Komunitas Hallyu Wave". Vol. 1, No. 1. Surabaya: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Valentine, E., & Sari, W.P. (2019). *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang, Koneksi*. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>.
- Waridah, (2015). *Penggunaan bahasa dan variasi bahasa dalam berbahasa dan budaya*. Staf pengajaran fisipol Universitas Medan Area.
- Wahidatin, A. (2013). *Telaah Bahasa Vulgar dalam Berita-berita Kriminal Pada Harian Memo Arema Edisi September-Oktober Tahun 2012* [Theis undergraduate (S-1), Universitas MuhammadiyahMalang]. <https://eprints.umm.ac.id/27545/>.
- Wijana, I Dewa Putu & Muhammad Rohmadi. (2012). *Sosiolinguistik: kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Zulfikar, (2017). "Ragam Bahasa *Game Online* Populer Player Unknown's battle grounds". Skripsi Thesis. Universitas Airlangga.