

DAFTAR RUJUKAN

- Aslinda, Leni Syafyahya. (2014). *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT Refika 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.
- Amri, Yusni Khairul. dan Putri, Dian Marisha. 2019. *Sociolinguistik Analisis Interferensi Budaya pada Media Sosial*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. (2014). *Sociolinguistik*. 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 Dan Pemakaian Slang Pada Media Sosial Line (Akun Batavia UNDIP)". Skripsi. Universitas Diponegoro.
- N., Edwardus Swandy. 2017. "Bahasa Gaul Remaja dalam Media Sosial Facebook". Vol. 1, No. 4. Jurnal Bastra.
- 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 Makassar.
- 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 Halyu 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* [Thesis undergraduate (S1), Universitas Muhammadiyah Malang]. <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 PlayerUnknown's battlegrounds*". Skripsi Thesis. Universitas Airlangga.

