**RAGAM BAHASA *GAME ONLINE, POPULER PLAYER MOBILE***

***LEGENDS* DALAM KAJIAN SOSIOLINGUISTIK TEORI**

**INTERAKSIONALISME SIMBOLIK**

**SALSA BILLA PUTRI**

**2020112002**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan bahasa pada komunitas ragam bahasa *game online, populer player Mobile Legends* dalam kajian sosiolinguistik menurut teori interaksionalisme simbolik yang digunakan oleh pemain. Di Lemabang Rt 25 Rw 05 di kecamatan 3 ilir palembang. Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif. Subyek pada penelitian ini ada lima orang yakni ( WD), (Ptrikk),(Winx),(Cici cute),(SBP). Teknik analisis data yaitu mengguankan teknik observasi, wawancara, rekam, dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan ragam bahasa *game* di indonesia memiliki 3 bentuk bahasa, yaitu : berupa frasa, berupa kata, berupa abreviasi. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *game* yaitu : faktor kontak bahasa, faktor kebiasaan, faktor kepraktisan berbahasa.

**Kata kunci : Ragam bahasa, kajian sosiolinguistik, Interaksionalisme simbolik, *Game online.***