

Daftar Pustaka

- Agustin, N. A. R., Sariono, A., & Setyari, A. D. (2019). Pemilihan Bahasa pada Masyarakat Etnik Madura di Desa Patemon, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember. *SEMIOTIKA: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 19(2), 147–156.
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 519–529.
- Alika, S. D., Rokhman, F., & Haryadi, H. (2019). Upaya Pemertahanan Bahasa Minangkabau Ragam Nonformal Pada Komunitas Seni Sakato di Kota Yogyakarta. *Lingua: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 193–203.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Estetik*, 2(2), 171–182.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Aziz, M. W. F. (n.d.). Model Penguatan Moderasi Beragama Berbasis Interaksionalisme Simbolik Pada Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB) KABUPATEN BANYUMAS.
- Baeti, A. N. (2023). Penggunaan Bahasa Prokem di Kalangan Anak Muda: Analisis Fonologis Generatif. *Jurnal Latihan PPJB-SIP*, 3(3A).
- Berger, A. A. (2019). Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer, trans. M. Dwi Mariyanto and Sunarto, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Chumairo, C., & Sufyanto, S. (2022). Ojung As A Cultural Tradition of Calling for Rain In Tongas Kulon Village, Probolinggo. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 1–8.
- Dewi, A. C., Saputra, G. A., Ain, N., & Rifki, A. (2023). Penggunaan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(5), 1032–1043.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Realitas Bahasa Terhadap Budaya Sebagai Penguatan Literasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Hamdi, M. Y. (2022). Analisis Ragam Bahasa Segi Tingkat Keformalan Dalam CBS Talkshow Oprah Winfrey dan Adele (2021)(Kajian Sociolinguistik). *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 5.

- Herdiana, A., & Pribadi, R. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends dalam Perspektif George Herbert Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 17–28.
- Hutapea, E. (2019). Identifikasi Diri Melalui Simbol-Simbol Komunikasi (Studi Interaksionisme Simbolik Komunitas Pemakai Narkoba Di Dki Jakarta). *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 2(01), 1–14.
- HUZAIMI, N. (2023). *Variasi Bahasa Slang di Game Mobile Legends: Kajian Sociolinguistik*. Universitas Mataram.
- Malasary, H. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Menggunakan Metode The Learning Cell Di Ma Tarbiyah Islamiyah Kerkap*. Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Martynowska, K. (2019). Kimberly S. Young, Cristiano Nabuco de Abreu, Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, New Jersey: Johan Wiley&Soons 2011. *Roczniki Pedagogiczne*, 10(3), 154–156.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Munir, S. (2021). *Penggunaan Slang pada Generasi Z di Twitter*. Tadriss Bhs. Indonesia IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Muslim, M. (2019). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 1(10).
- Nuryani, L., Santoso, A. B., & Puspitasari, D. (2019). Variasi Bahasa Pada Pementasan Drama Cipoa dan Sidang Para Setan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2017. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 62–75.
- Rahmadani, F. N., Ramadhan, M. A. F., Agustin, P. O., Albany, A. Z., Septyasari, I. S., Aziz, M. F. T., Muhammad, R., Fitriana, R. D., & Sholihatin, E. (2023). Analisis Sociolinguistik Ragam Bahasa dalam Komunikasi di Media Sosial Oleh Generasi Milenial Mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 253–263.
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2019). *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rohman, A. T., Andajani, S. J., & Sartinah, E. P. (2021). Pengembangan Panduan Parenting Berbasis Android Untuk Meningkatkan Komunikasi Verbal Anak

Spektrum Autis. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 1(2).

Soenarto, R. M. (2019). *RajaGrafindo Persada*.

Sulistyaningsih, L. S. (2019). Variasi Bahasa. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
[Http://File. Upi. Edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BHS. DAN SASTRAINDONESIA/196012161986032-LILISST.](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.PEND.BHS.DAN.SASTRAINDONESIA/196012161986032-LILISST.SULISTYANINGSIH/Variasi_Bahasax.Pdf)
SULISTYANINGSIH/Variasi_Bahasax. Pdf (Diakses Tanggal 18 September 2020).

Surbakti, K. (2019). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

TRI, F. (2022). *Analisis Alih Kode Dan Campur Kode Bahasa Melayu Pada Masyarakat Di Kecamatan Segedong Kabupaten Mempawah (Kajian Sociolinguistik)*. Ikip Pgri Pontianak.

Ulandari, M. (2019). Bahasa Slang dalam Komunitas Hallyu Wave. *Jurnal Unesa*, 1(1), 1–11.

Wirawan, D. I. (2019). *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma: fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial*. Kencana.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



SALSA BILLA PUTRI, lahir di Palembang, 07 Juli 2001. Anak kedua dari dua saudara dari pasangan Bapak Ponijan dan Ibu Setiawati. Kakak laki-laki bernama Hendro Saputra penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 53 Palembang pada tahun 2013 peneliti menempuh Pendidikan di SMP Kartika II-1 Palembang pada tahun 2016 peneliti menempuh pendidikan di SMA Negeri 15 Palembang dan lulus tahun 2019. Tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi yakni Universitas PGRI Palembang, Fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Dengan Rahmat dan karunia-nya, penulis mengucapkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT. Berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, doa dan dukungan yang tak henti-hentinya dari orang tua dan keluarga turut berperan besar dalam keberhasilan penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Ragam Bahasa *Game Online, Populer Player Mobile Legends* Dalam Kajian sosiolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik.”

Penulis, Juni 2024

SALSA BILLA PUTRI