

Daftar Pustaka

- Algifari, Muhammad Elfan. 2017. *Register Bahasa pada Komunitas Pemain Game Online Defence of The Ancient (Dota 2)*. Skripsi. Banjarmasin: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Alwasilah, A. Chaedar. 1993. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Batu, Y.L. 2021. *Kekuasaan Inti Permainan Dalam Register Game Online Mobile Legends (Kajian Sociolinguistik)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Budiarti, Imelya Mawahda. 2022. *Register Game Online Free Fire dalam Turnamen Free Fire Indonesia Masters 2021 Spring (Kajian Sociolinguistik)*. Skripsi. Universitas Jenderal Soedirman.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2014. *Sociolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Echols John M dan Hassan Shadily. 1997. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Halliday, M.A.K dan Ruqaiya Hasan. 1992. *Bahasa, Konteks dan Teks*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Holmes, Janet. 2013. *An Introduction to Sociolinguistics (fourth edition)*. New York: Routledge.
- Inderasari, Kalpika dan Riza. 2020. "Makna dan Fungsi Tuturan Register dalam Games Online Mobile Legend serta Pengaruhnya Bagi Gamers". *BAHASTRA*. 40(1), 47-59.
- Kemendikbud. 1995. *Sociolinguistik*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Mahsun. 2012. *Metodologi Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Maysari, Nurul Kholifah. 2019. "Register Pengguna Game Online Mobile Legend di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya". *Bapala*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

- Mustofa, Khoirul. 2020. *Register Game Mobile Legend*. Skripsi. Purwokerto: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman.
- Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Angkasa.
- Prima, R.B. 2019. "Register dan Kekuasaan dalam *Game Online* Indonesia (Sebuah Kajian Sosiolinguistik)". *Humanus*. 18(2), 193-207
- Rachmawati, N. D., Yuniawan, T., Syaifudin. A. 2017. "Register Pecinta Sugar Glider di Media Sosial Facebook". *Jurnal Sastra Indonesia (JSI)*. 6(3), 7-13.
- Rahayu, Nur Qoyum dan Mulyono. 2021. "Register Penggunaan *Game* Dragon Raja: SEA". *Bapala*. 8(3).
- Rokhman, Fathur. 2013. *Sosiolinguistik Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosyidi, A.Z. 2021. "Register Bahasa Komentator Mobile Legends dalam Turnamen MPL Season 5". *Nusra: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*. 2(2), 174-182.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. 2014. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda.
- Trigono, Fendi. 2022. *Register Pada Forum Pengguna Game Online Top Eleven di Indonesia*. Skripsi. Universitas Jenderal Soedirman.
- Wardhaugh Ronald. 1986. *An Introduction to Sociolinguistics*. Oxford: Basil Blackwell.
- Zaim, M. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: Sukabina Press.
- Wikipedia. 2021. "Lost Saga." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diakses pada 2 Oktober 2022, dari https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_Saga.