

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, E. A., dkk. (2016). KBBI VI Daring. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Bahroni, A., Irfan, M., & Ernawati, T. (2024). Register komunitas pemain game online game mobile legend (kajian sosiolinguistik). *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 36-41. <https://doi.org/10.37630/jpb.v14i2.2040>
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2015). *Sintaksis Bahasa Indonesia: pendekatan proses*. Rineka Cipta
- Chaer, A. & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Rineka Cipta.
- Discord. (2022). *INDOMI [Discord server]*. Diambil dari <https://discord.com/servers/indomi-1022217385425510460>
- Ferguson, C. A. (2005). *Diglossia*. In P. Trudgill (Ed.), *Sociolinguistics: An introduction to language and society* (pp. 157-171). Penguin Books.
- Firdaus, Moh. I. (2023). Lexical forms and meanings of register words in valorant game. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 12(2), 175. <https://doi.org/10.31000/globish.v12i2.9226>
- Halliday, M. A. K. (1970). *Language Structure and Language Function*. In J. Lyons (Ed.), *New horizons in linguistics* (pp. 140–165). Penguin Books.
- Halliday, M. A. K., & Hasan. R. (1992). *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-aspek bahasa dalam pandangan semiotik sosial*. Gadjah Mada University Press.
- Harper, D. (2001). Online Etymology Dictionary. Etymonline.com. <https://www.etymonline.com/>
- Inderasari, E., Buana, K. C., & Sholikhaha, R. M. (2020). Makna dan fungsi tuturan register dalam games online “mobile legend” serta pengaruhnya bagi gamers. *BAHAstra*, 40(1), 47. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15608>
- Jamil, M. N., & Sayuti, M. (2024). *Variasi dan Register Bahasa Game Online Mobile Legend di Kalangan Remaja Korong Lantak Mingkudu Kabupaten Padang Pariaman* [Thesis]. Universitas Bung Hatta. <https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFKIP/article/view/26724>

- Kesuma, T. M. J. (2007). *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Carasvatibooks.
- miHoYo/HoYoverse. (2020). *Genshin Impact* [Game]. Cognosphere PTE. LTD.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miHoYo.GenshinImpact>
- Moeliono, A. M., dkk. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi ke-4*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Mujazin, & Buono, S. P. (2024). Analyzing language registers in mobile legends: bangbang for educational insights. *Prosiding 19th Urecol: Seri Pendidikan, Humaniora dan Agama*, 26-36.
- Mustofa, K. (2020). *Register game mobile legend* [Skripsi]. Universitas Jenderal Soedirman.
- Pratama, A. D. Y. (2022). Register used by indonesian casters in online game (mobile legends: Bang-bang). *Kulturistik: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 6(2), 87–92. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.6.2.5272>
- Prima, R. B. (2019). Register dan kekuasaan dalam game online Indonesia (sebuah kajian sosiolinguistik). *Humanus*, 18(2), 193.
<https://doi.org/10.24036/humanus.v18i2.107169>
- Putra, R. A. (2022). Game online genshin impact sebagai media komunikasi antarbudaya. *Sadida Islamic Communications Media Studies*, 2(1), 17–25.
- Qoyum Min Lutfi Rahayu, N., & Mulyono. (2021). Register pengguna game Dragon Raja: SEA. *Bapala*, 8(3), 90–100.
- Ramadhani, F. S. (2024). *Register Game Lost Saga Origin Komunitas Reborngates Id di Media Sosial Discord (Kajian Sosiolinguistik)* [Skripsi]. Universitas Jenderal Soedirman.
- Rosyidi, A. Z., & Suparlan. (2021). Register bahasa komentator mobile legends dalam turnamen MPL season 5. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 174–182. <https://doi.org/10.55681/nusra.v2i2.149>
- Septianingtyas, P. D. (2023). *Istilah register bahasa gamers dalam game online pada akun youtube oura gaming (kajian sosiolinguistik)* [Skripsi, Universitas Borneo Tarakan]. UPT Perpustakaan Universitas Borneo Tarakan. https://repository.ubt.ac.id/index.php?p=show_detail&id=16153
- Sumarsono. (2002). *Sosiolinguistik*. SABDA dan Pustaka Pelajar.

Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). *Pengantar Linguistik Umum*. In: *Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial*. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/BING4214-M1.pdf>

Wojowasito, S., & Wasito, T. (1983). *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia-316 hal Indonesia-Inggris-316 hal dengan Ejaan Yang Disempurnakan*. Penerbit Hasta.

