

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (1990). *Linguistik: Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Amalia, F., Umar, F., & Zakaria, U. (2025). Penggunaan Slang dalam Komunikasi Virtual pada Media Sosial oleh Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5242–5254.
- Amanda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *JIK: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34>
- Amri, Y. K., & Putri, D. M. (2019). *Analisis Interferensi Budaya pada Media Sosial* (Cetakan pertama). Bandung: Manggu Media.
- Amrullah, L. (2018). *Slang Bahasa Inggris di Dunia Maya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Anhar, A., Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang di Komunitas Gamer Indonesia: Perspektif Sociolinguistik. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3821–3829. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Aprilia, S. P. (2024). Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Media Radio. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 232–241. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3185>
- Apriliani, W., Ruminda, R., & Ardiansyah, E. A. (2024). Function and Representation of Slang Words in Movie Mid90s (2018): A Synchoronic Approach. 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.25217/jed.v3i01.5238>
- Arsyad, F. (2023). *Fenomena Penggunaan Bahasa Slang dalam Konten YouTube Qorygore*. Magelang: Universitas Tidar.
- Aswin, B. P. (2015). *Resitasi Idiom Itu Menyenangkan: Belajar Idiom Bagi Pelajar dan Pemula*. Jakarta: Grasindo. <https://books.google.co.id/books?id=xlFJDwAAQBAJ>
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62.
- Backlinko Team. (2025, February 25). *Roblox User and Growth Stats You Need to Know*. Backlinko. <https://backlinko.com/roblox-users>
- Bintang, R. N. S., Meiala, J. K., Zacky, F. M., Sembiring, O. C., & Azizah, N. (2025). Dinamika Bahasa Indonesia Terkait Tantangan Menjaga Kebakuan Bahasa pada

- Mahasiswa PPKn sebagai Generasi Z. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 325–344. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4011>
- Bloomfield, L. (1933). *Language*. New York: H. Holt and Company.
- Budiasa, I. G., Savitri, P. W., & Dewi, S. S. (2021). Penggunaan Bahasa Slang di Media Sosial. *Humanis: Journal of Arts and Humanities*, 25(2), 192. <https://doi.org/10.24843/jh.2021.v25.i02.p08>
- Budiatmoko, W. (2023). Analisis Pemakaian Bahasa Slang di Jejaring Sosial Twitter: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Ilmiah Sarasvati*, 5(2), 159–173.
- Budiman, Ningsih, D. S., & Harahap, M. K. (2024). Dasar-Dasar Dialektologi: Pemahaman Variasi Bahasa dalam Suatu Sosial Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1353–1359. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12565>
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sociolinguistik: pengenalan awal (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2011). *Internet Linguistics A Student Guide* (Fisrt edition). London: Routledge.
- Elawati, E., Herdiana, R., & Agustini, R. (2023). Penggunaan Ragam Bahasa Gaul dalam Komunikasi Lisan oleh Masyarakat Desa Cieurih Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis. *Jurnal Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 62–68. <https://dx.doi.org/10.25157/diksatrasia.v7i1.8195>
- Ferdiyansyah, F., Rohaniyah, J., & Bahrudin, D. V. Y. (2025). Sociolinguistic Exploration: How Mobile Legends Shapes Social Language Variations Among Teenagers. *IDEAS: Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(1), 2354–2376. <https://doi.org/10.24256/ideas.v12i1.6840>
- Ferrari, M., Sabetti, J., McIlwaine, S. V., Fazeli, S., Sadati, S. M. H., Shah, J. L., Archie, S., Boydell, K. M., Lal, S., Henderson, J., Jimenez, M. A., Andersson, N., Nielsen, R. K. L., Reynolds, J. A., & Iyer, S. N. (2022). Gaming My Way to Recovery: A Systematic Scoping Review of Digital Game Interventions for Young People's Mental Health Treatment and Promotion. *Frontiers in Digital Health*, 4. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2022.814248>
- Furianto, F., & Simanjuntak, R. R. (2023). Gaming Language as a Language Variations in Digital Humanities. *E3S Web of Conferences*, 388. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804010>
- Goddard, C. (2014). Interjections and Emotion (With Special Reference to “Surprise” and “Disgust”). *Emotion Review*, 6(1), 53–63. <https://doi.org/10.1177/1754073913491843>

- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3), 1–23. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Holmes, J. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics* (G. Leech & M. Short, Eds.; Fourth edition). New York: Routledge.
- Julianto, I. R. (2022). Pola pikir terhadap ungkapan emosi anak sebagai bentuk pengekspresian bahasa. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 61–68.
- Kridalaksana, H. (2023). *Kamus Linguistik* (Edisi keempat). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Li, I., & Kim, J. (2023). Exploring the Relationship Between Game Motives and Avatar Perception Among Russian Teenagers Roblox Players: A Survey-Based Analysis. *Korean Society For Computer Game*, 34(4), 117–128. <https://doi.org/10.21493/kscg.2016.29.2.1>
- Mahesti, A., & Jaya, A. (2024). Dinamika Penggunaan Bahasa Indonesia Gaul di Kalangan Generasi Muda. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/parataksis.v7i2.16522>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret
- Marini, M., & Salas, H. J. (2023). Metaverse Virtual Communication Through Roblox Games for Teenagers. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 42(1), 184–189.
- Marzuki, M., Ahyar, J., & Azhari, T. (2025). Studi Penggunaan Bahasa Slang pada Platform Media Sosial Instagram. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 73–97. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i1.1094>
- Matiini, G. (2024). Varieties of Neologism Used in Online Gaming Conversation. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 8(1), 346–361. <https://doi.org/10.30743/ll.v8i1.9190>
- Mesthrie, R., Swann, J., Deumert, A., & Leap, W. L. (2009). *Introducing Sociolinguistics* (Second edition). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Nababan, P. W. J. (1993). *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Nabila, H., Swatiningsih, D. I., & Wuriyanto, A. B. (2021). Bahasa Slang dalam Komunikasi Grup WhatsApp Remaja di Kota Lumajang. *Riksa Bahasa*, 6(2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/index>
- Nashrudina, P. G. G., Fajriyah, A. M., & Dewi, T. I. (2025). The Role of TikTok in Shaping Generation Z's Slang: Semantic Change and Language Use in Digital Communication. *Cultural Narratives*, 2(3), 146–156. <https://doi.org/10.59066/cn.v2i3.1005>
- Pahlevi, M. R., & Tesniyadi, D. (2024). Analisis Penggunaan Bahasa pada Komunikasi di Dunia Game Online yang terjadi pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi UNTIRTA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, (5), 10183–10195. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Partridge, E. (1954). *Slang To-Day and Yesterday* (Edisi Ke-3). London: Routledge & Kegan Paul LTD.
- Printsipalova, A. (2024). *Pragmatic Aspects of Using English Slang in Internet Communication (on the Example of Video Games)*. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4659800>
- Safa, N., Aulia, Y. G., Syahputra, A. D., & Islami, A. Y. (2025). Analisis Bahasa Slang pada Komunitas Windah Basudara di Aplikasi X. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 94–106. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i1.1814>
- Sitorismi, A. A. (2025). Bahasa Slang dalam Media Sosial: Studi Kasus pada Takarir Unggahan Akun Instagram @gojekindonesia. *Mimesis*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.12928/mms.v6i1.11979>
- Soeparno, S. (2003). *Dasar-dasar linguistik*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya. <https://books.google.co.id/books?id=s2CuAAAACAAJ>
- Sudaryanto, S. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik* (Cetakan pertama). Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (S. Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tasyarasita, A. Z., Duhita, M. E., Yulianti, W., & Yustanto, H. (2023a). Ragam Bahasa Slang oleh Remaja Gen Z pada Media Sosial Tiktok (Kajian Sociolinguistik). *Transling: Translation and Linguistics*, 3(2), 98–109. <https://jurnal.uns.ac.id/transling>
- Tasyarasita, A. Z., Duhita, M. E., Yulianti, W., & Yustanto, H. (2023b). Ragam Bahasa Slang oleh Remaja Gen Z pada Media Sosial TikTok (Kajian Sociolinguistik).

Transling: Translation and Linguistics, 3(2), 98–109.
<https://jurnal.uns.ac.id/transling>

Wibowo, M. T., Sinaga, A. I., Sitepu, N. A. S., Hasibuan, A. A., & Jannah, M. (2025). Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif Fikih Islam. *Jurnal Mudabbir: Journal Research and Education*, 5(1), 14–27.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.660>

Yahsy, U. S., & Syas, M. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal Interact*, 11(2). <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fiabikom/index>

Yule, G. (2010). *The Study Of Language* (Edisi Keempat). New York: Cambdridge University Press.

Zai, F. S., & Sihite, M. C. A. (2024). Perkembangan Bahasa Gaul Remaja Milenial dalam Media Sosial. *Identik: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan, Dan Teknik*, 1(3), 19–24.
<https://doi.org/doi.org/10.70134/identik.v1i3.133>

