

PERILAKU BERBAHASA YOUTUBER GAMING MOBILE LEGEND

**Lalu Muhammad Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah,
Tegar Wijiarko, Laili Etika Rahmawati**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

email: a310190078@student.ums.ac.id, a310190077@student.ums.ac.id,
a310190079@student.ums.ac.id , a310190076@student.ums.ac.id,
Laili.Rahmawati@ums.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari kekhasan perilaku bahasa yang digunakan oleh para Youtuber *gaming* Mobile Legends. Tujuan dari penelitian untuk mendeskripsikan register pemain Mobile Legend, perilaku berbahasa dan dampak perilaku berbahasa dalam konten youtube *gaming* Mobile Legend. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa ujaran berupa kata-kata, kalimat yang diucapkan atau disisipkan dalam video pemutaran Mobile Legends. Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur seperti jurnal dan buku. Pengumpulan data menggunakan teknik simak catat dan studi pustaka. Data dianalisis dengan teknik translasi dan teknik analisis data sosiopragmatik. Selanjutnya adalah penyajian dan kesimpulan data. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Register Mobile Legend berupa kata, frasa, dan abreviasi kebanyakan berbahasa Inggris. (2) Perilaku bahasa yang ditunjukkan mengarah pada perilaku negatif seperti campur kode dan kata-kata makian. (3) Perilaku berbahasa yang negatif berdampak pada eksistensi bahasa Indonesia dan hubungan sosial dalam masyarakat.

Kata kunci: Register, Perilaku Bahasa, Youtuber, Mobile Legend

ABSTRACT

This research departs from the peculiarities of the language behavior used by Youtubers gaming Mobile Legends. The purpose of this study is to describe the register of Mobile Legend players, language behavior and the impact of language behavior in the Mobile Legend gaming Youtube content. This type of research is descriptive qualitative. The data in this study are in the form of utterances in the form of words, sentences that are spoken or inserted in the Mobile Legends video playback. While secondary data obtained from literature such as journals and books. Collecting data using the technique of note-taking and literature study. The data were analyzed by translation techniques and sociopragmatic data analysis techniques. Next is the presentation and conclusion of the data. The results of this study are: (1) Mobile Legend register in the form of words, phrases, and abbreviations mostly in English. (2) The language behavior shown leads to negative behavior such as code mixing and swear words. (3) Negative language behavior has an impact on the existence of the Indonesian language and social relations in society.

Keywords: Register, Language Behavior, Youtuber, Mobile Legend

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini setiap individu menghabiskan sebagian banyak waktunya bukan hanya dalam relasi sosial di ruang nyata namun juga ruang maya. Bentuk interaksi di ruang maya

sangat bervariasi wujud dan tujuannya, ada yang melakukan interaksi untuk urusan pekerjaan, kesenian, bisnis, berbelanja, hiburan termasuk juga bermain *game*.

Salah satu yang banyak diakses oleh masyarakat saat ini adalah Youtube, karena Youtube memuat berbagai macam video yang dapat dinikmati atau digunakan oleh penggunanya. Menurut Santoso & Fatimah, (2021:3) Youtube adalah salah satu media sosial yang paling banyak digunakan dalam 5 tahun terakhir. Hampir seluruh pengguna internet menggunakan aplikasi Youtube baik hanya untuk menikmati konten-konten Youtube ataupun menjadi kreator konten. Membuat konten Youtube telah menjadi lapangan pekerjaan baru yang menghasilkan uang yang cukup banyak.

Setiap hari berjuta-juta video diputar oleh berbagai pengguna Youtube di berbagai belahan dunia. Pengguna Youtube rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun. Savitri (2021:67) menjelaskan, Youtube telah banyak menguntungkan para konten kreator sehingga mereka bersaing membuat konten yang unik, berkualitas tinggi dan menarik minat penonton. Keberadaan Youtuber dengan pelanggan (*subscriber*) yang banyak dan jumlah penonton konten videonya yang tinggi, menandakan populernya Youtuber tersebut. Youtuber yang sudah terkenal dapat menjadi tokoh yang berpengaruh dalam membuat tren di kalangan generasi muda.

Salah satu konten Youtube yang banyak dinikmati adalah konten *gaming*. Target penonton dari konten ini cukup luas mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. Tak heran jika bermunculan Youtuber yang mengisi kanal youtubanya dengan konten-konten bermain *game*. Wibowo & Rusdi (2019:32) menjelaskan, Youtuber akan selalu mencari cara untuk meningkatkan dan mempertahankan popularitas mereka, seperti dengan merekam diri mereka bermain *game online*, menjelaskan permainan, memberikan tutorial untuk bermain *game*, dan memberikan informasi

tentang *game online*, lalu unggah videonya ke Saluran Youtube.

Game online merupakan sebuah permainan melalui jaringan internet. Internet menyajikan ruang virtual di mana antar pemain dapat berinteraksi secara verbal. Salah satu *game online* yang sedang populer adalah Mobile Legends: Bang Bang. *Game* ini merupakan tergolong *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menampilkan permainan tim 5 pemain melawan 5 pemain. *Game* tersebut dikembangkan perusahaan Moonton (Valentina & Sari, 2019:301).

Maraknya kalangan anak-anak sampai dengan dewasa bermain *game* turut membawa pengaruh terhadap perilaku berbahasa. Terdapat beberapa kekhasan variasi bahasa yang digunakan dalam interaksi bermain *game online* dan tak jarang variasi tersebut juga turut dibawa dalam bentuk komunikasi sehari-hari dari kelompok pemain.

Fenomena tersebut senada dengan yang dijelaskan Aisah dan Noviadi (2018:71) bahwasanya bahasa yang digunakan dalam suatu kelompok masyarakat tutur yang memiliki kesamaan pandangan dalam berinteraksi dan berkomunikasi memiliki kekhasan tersendiri. Dayanti dan Syafi (2020:2) menjelaskan, ketergantungan remaja terhadap *game online* dapat berdampak pada perilaku penyimpangan perilaku sosial khususnya tindakan komunikasi yang negatif. Senada dengan yang dikemukakan Satria dkk. (2021:45) dalam penelitiannya, kecanduan terhadap *game online* memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal. Pengaruh tersebut ada yang mengarah pada pengaruh positif maupun negatif. Salah satu informan dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa bermain *game* membuat kualitas komunikasi dengan keluarga menurun. Namun di sisi lain, bermain *game*

melatih kemampuannya dalam berkomunikasi sebab dalam *gema online* pemain harus bekerjasama. Fauzan dkk. (2021:35) menyebut segala tindakan yang mengganggu permainan sebagai *toxic behaviour*, salah satunya adalah berkata kasar. Dalam penelitian tersebut dijelaskan terdapat beberapa perilaku komunikasi yang terjadi antar pemain *game online*, salah satunya polarisasi. Polarisasi merupakan kondisi di mana pemain mengajak pemain lainnya untuk membalas umpatan atau kata-kata kasar pemain lain sehingga kelompok mabar tersebut sama-sama berani berkata kasar. Bangun dkk. (2021) serta Ramadhani & Yamin (2021) meneliti hubungan antara *game online* dengan perilaku komunikasi.

Seperti yang dipaparkan pada penelitian di atas, penelitian ini sama-sama membahas fenomena sosial yang terjadi dalam permainan *game online*. Fenomena yang dibahas juga berkaitan dengan komunikasi yang dalam penelitian ini difokuskan pada perilaku berbahasa yang ditunjukkan oleh Youtuber *gaming Mobile Legend*. Seperti penelitian Savitri (2021) dan penelitian Ibrahim dan Qura, (2021) penelitian ini mengambil data dari ruang publik maya yakni Youtube serta berupaya menelaah variasi bahasa dari tuturan youtuber. Hal yang menjadi keutamaan dari penelitian ini adalah penelitian ini fokus meneliti pada satu *game online* yakni *Mobile Legend* untuk mendapatkan data mengenai fenomena berbahasa yang terjadi dalam permainan tersebut. Data ini diperoleh dari beberapa konten Youtube milik *Youtuber gaming* yang populer. Hal ini dilakukan atas dasar dugaan bahwa tayangan youtube *gaming* ini juga berpengaruh pada perilaku berbahasa kelompok pemain *Mobile Legend*.

Peminat dari konten *gaming* amat banyak, mulai dari kalangan kanak-kanak sampai dengan orang dewasa.

Variatifnya peminat konten ini membuat susah penyaringan konten mana yang baik bagi anak dan orang dewasa, sehingga sering ditemukan anak-anak mengucapkan kata-kata yang semestinya tidak mereka ucapkan. Namun karena terbiasa mendengarnya di Youtube, mereka juga turut mempopulerkan kata-kata tersebut.

Fenomena ini menarik untuk dikaji sebagai suatu gejala bahasa yang ada di dalam lingkup sosial. Urgensi dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan fenomena, menguraikan masalah yang terjadi serta dampak yang dapat timbul akibat perilaku berbahasa yang ditunjukkan pada konten *gaming Mobile Legend*. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan register bahasa yang banyak digunakan Youtuber *gaming Mobile Legend* (2) Mendeskripsikan perilaku bahasa yang ditunjukkan Youtuber *gaming Mobile Legend* (3) Mendeskripsikan dampak perilaku berbahasa dalam konten Youtube *gaming Mobile Legend*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif dipilih untuk menggeneralisasikan data sehingga diperoleh pengetahuan mengenai fenomena bahasa dalam konten Youtube *gaming Mobile Legend*. Data dalam penelitian ini berupa ujaran berupa kata, kalimat yang diucapkan atau diselipkan dalam video bermain *Mobile Legend*. Jenis data ini bersasal dari lingkup maya karena diambil tidak secara langsung, melainkan melalui video Youtuber *gaming Mobile Legend*. Sumber data diperoleh dari tiga kanal Youtube dengan mengambil satu sampel video. Tiga kanal tersebut di antaranya ialah: (1) Akun Xinn (<https://youtu.be/B0ARrbsRELo>).

(2) Akun Markocap (<https://youtu.be/qUI8NEo6oLg>).

(3) Akun Pascol Kintil (https://youtu.be/fw_dtkRmRps).

Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur yang diperoleh dari jurnal dan buku. Data primer diperoleh dengan teknik simak catat kemudian dilakukan transkripsi dari bentuk lisan ke bentuk tulisan. Sedangkan data sekunder diperoleh dengan teknik studi pustaka. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik translasional dan teknik analisis data sosiopragmatis. Teknik padan translasional sebagaimana dijelaskan (Kusmanto et al., 2021) digunakan untuk menganalisis bahasa dengan menggunakan bahasa lain sebagai alat penentunya. Teknik ini digunakan untuk menganalisis register bahasa yang ditemui pada konten *gaming* Mobile Legend. Teknik analisis sosiopragmatis digunakan untuk menganalisis data yang berkaitan dengan perilaku berbahasa (Raymonda et al., 2016). Selanjutnya data direduksi diklasifikasi kemudian disajikan dan dibahas. Terakhir dilakukan generalisasi pada bagian penyimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Register bahasa yang banyak digunakan Youtuber *gaming* Mobile Legend

Bahasa setiap waktu semakin berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan kebudayaan manusia. Sebagaimana dijelaskan (Wibisono, 2020:33) perkembangan bahasa dan perilaku berbahasa mengikuti zamannya, sehingga dari bahasa yang digunakan dapat diterka terjadi pada zaman apa dan dikemukakan oleh siapa. Hal ini dikarenakan zaman ditandai oleh bahasa dan perilaku berbahasa.

Setiap hari manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran atau menyatakan sesuatu kepada orang

lain (Qoyyimah & Sabardila, 2021:173). Setiap individu dalam berbagai relasinya melahirkan bahasa yang khas. Dwijayanti dan Mujiyanto (2021:71) menjelaskan, keberagaman latar belakang penutur serta keragaman interaksi menimbulkan keragaman bahasa. Keberagaman bahasa muncul akibat keberagaman aktivitas manusia. Keragaman akan bertambah siring dengan jumlah penutur bahasa dalam suatu daerah. Ragam atau variasi bahasa dilihat dari penggunaannya disebut dengan register. Register merupakan konsep makna berdasarkan susunan sarana, peserta hingga situasi secara khusus serta dikaitkan satu sama lain.

Dalam penelitian ini register bahasa yang ditemukan dalam konten Youtube *gaming* Mobile Legend cukup beragam. Wujudnya berupa frasa, kata, maupun abreviasi. Berikut Peneliti tampilkan data-data tersebut.

Berupa frasa misalnya:

- *mytical glory*,
- *enemy has slain*,
- *first blood*,
- *double kill*,
- *triple kill*,
- *gold lane*,
- *killing spree*,
- *wiped out*.

Berupa Kata misalnya:

- *turtle*,
- *lord*,
- *stack*,
- *push*,
- *maniac*,
- *victory*,
- *savage*.

Berupa abreviasi misalnya:

- *Retri* (*retribution*)
- *MMR* (*match making rate*)
- *MVP* (*most valuable player*)
- *AFK* (*away from keyboard*)
- *mabar* (*main bareng*)
- *ban* (*banned*)

- *ulti (ultimate)*

(Anggraini & Sugiyanto, 2021:3) menjelaskan, komunikasi yang terjadi di dalam lingkup pemain *game* menjadi sangat menarik, melihat bagaimana setiap pemain menggunakan bahasa yang amat beragam. Berbagai istilah muncul menjadi variasi yang khas dalam *game* tersebut.

Dalam kelompok pemain Mobile Legend kebanyakan register yang berkembang adalah yang berasal dari bahasa asing karena tidak dapat dipungkiri bahwa *game* ini dibuat oleh negara asing. Hermawan dkk., (2020:12) mengemukakan, bahasa yang banyak digunakan kelompok pemain Mobile Legend merupakan turunan dari bahasa asing yang telah mengalami berbagai proses morfologis.

2. Perilaku berbahasa yang banyak ditunjukkan oleh Youtuber *gaming* Mobile Legend

Campur kode

Setiap masa, seiring dengan adanya globalisasi yang didukung kemajuan teknologi, bahasa kian berkembang dan turut mempengaruhi perilaku berbicara penutur. Rizkiansyah & Rustono (2017:26) menjelaskan, perilaku berbahasa erat kaitannya sikap berbahasa. Terdapat sikap berbahasa yang negatif dan positif. maka sifat negatif tampak saat berbahasa penutur bahasa meremehkan mutu tercermin dalam perilaku tidak peduli terhadap kaidah bahasa. Perilaku tersebut menyebabkan bahasa yang dikuasai lebih awal bahasa ibu juga bahasa nasional digunakan tanpa memerhatikan apakah benar atau salah.

Salah satu perilaku negatif dalam berbahasa adalah kebiasaan melakukan campur kode dalam pertuturan sehari-hari. Nyatanya hal tersebut benar-benar terjadi dan juga dapat dipengaruhi oleh interaksi dalam bermain *game*. Dalam penelitian ini ditemukan berbagai data

yang menunjukkan adanya campur kode. Beberapa di antaranya sebagai berikut:

- *Farming* sampai goblok!
- pecah kau *boy, wat da fuck!*
- *cheater* taik!
- bijimu keringetan!

Fenomena campur kode ini dapat mendatangkan masalah sebagaimana dijelaskan Sitanggang Gusar & Simanungkalit (2021:706), peristiwa campur kode itu terjadi karena faktor keterbatasan penggunaan kode oleh penutur.

Kata makian

Dalam penelitian ini sangat banyak ditemukan data berupa kata makian. Di satu sisi hal ini mungkin menjadi bentuk ke spontanitas akan kekesalan Youtuber saat bermain Mobile Legend. Namun di sisi lain hal ini sepertinya dijadikan daya tarik tersendiri yang mencirikan Youtuber tersebut. Salah satu akun Youtube *gaming* Mobile Legend yang banyak menampilkan kata makian adalah milik Pascol. Beberapa kata makian yang ditemukan di antaranya adalah:

- Janda Firaun
- taik
- anak Dajjal
- bangke-bangke
- apa sih goblok?
- bantai bantai!
- enak banget anjing
- *wat da fick*
- pecah kau *boy*
- mau ke mana kau *kintil*
- ngga ada otak
- sodok sodok!
- bapakmu tolol!

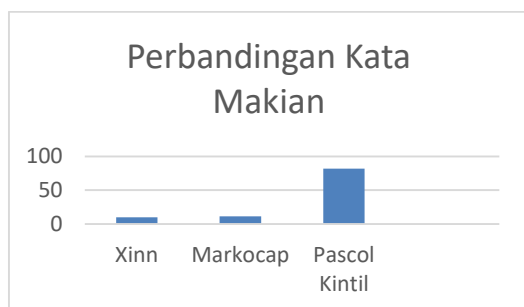
Pada akun Youtube ini, kata-kata makian diucapkan secara langsung lugas dan jelas seolah-olah menjadi bagian emosi dari Youtuber bernama Pascol. Namun hal ini nyatanya menjadi daya tarik yang membuat penontonnya

terhibur dengan tingkah lakunya yang emosian dan blak-blakan.

Pada akun Youtube lain, misalnya milik Markocap dan Xinn, kata-kata makian tidak diucapkan secara langsung. Sebagian besar kata makian merupakan hasil editan di mana suara kata-kata makian tersebut disisipkan dalam konten videonya saat bermain *game* Mobile Legend. Beberapa kata makian yang dimunculkan di antaranya adalah:

- E goblok!
- ada ibu-ibu *gais*
- anak kecil pulang saja!
- aidah sakit *gais*
- mampus lu!
- bodo amat!
- mau ke mana bu?
- Woi sakit goblook!
- anak kecil
- bangsat kau!
- buka celananya!
- kurang ajar dia ya
- duar memek!
- mati lo sini anjing!

Dari hasil penelitian ini diperoleh data bahwa sebagian besar perilaku berbahasa yang ditunjukkan oleh Youtuber Mobile Legend adalah kata-kata makian. Di antara kanal Youtube Xinn, Markocap, dan Pacol Kintil, ditemukan bahwa pada akun Pascol Kintil lah kata makian paling banyak ditemukan. Berikut perbandingannya:



Kata-kata makian yang digunakan Youtuber *gaming* sebagaimana dalam

bermain *game* bersama (mabar) secara langsung sepertinya tidak pernah benar-benar digunakan untuk menghujat dan memaki. Hal itu hanya sebagai ungkapan kekesalan bahkan dalam kelompok pemain *game* Mobile Legend hal ini memicu keakraban satu sama lain. Rahayu dan Mulyono (2021:99) menjelaskan bahasa yang dituturkan seringkali dengan tujuan mengakrabkan diri dengan kelompok. Berbagai register bahasa digunakan salam suatu kelompok dengan tujuan memunculkan perasaan persahabatan, kedekatan, melalui proses komunikasi.

Setiap pendengar yang bukan dari kelompok pemain *game online* akan menganggap perkataan dari percakapan yang mengandung unsur makian dan pertengkaran adalah kata-kata kotor. Namun dalam lingkup register pemain *game online* perkataan tersebut bukanlah perkataan kotor sama sekali. Bahkan bagi mereka perkataan yang mengandung makian, *pisuhan*, atau ragam kata kasar lainnya adalah kata yang wajar dan malah wajib diekspresikan saat bermain bersama. Beberapa register yang digunakan adalah kata-kata khusus yang tidak diketahui masyarakat yang tidak bermain *game online*, namun kadang mereka juga menggunakan kata-kata sehari-hari (Mayasari & Savitri, 2018). (Sunarto dkk, 2019:44) menjelaskan pemain Mobile Legend Memiliki pengalaman dan makna dari *game online* Mobile Legends, karena mereka telah berulang kali berinteraksi dengan hal-hal yang terkandung dalam *game* selama ribuan jam, bersama dengan lingkungan yang mereka mainkan baik di dalam *game* maupun di luar *game* (komunitas), yang melaluinya terjalin interaksi, mereka dapat menafsirkan simbol-simbol yang ada dari proses interaksi.

3. Dampak Perilaku Berbahasa Yang Negatif dalam Konten Youtube Gaming Mobile Legend.

Meskipun dapat dikatakan bahwa kata-kata makian tersebut sebagai bentuk keakraban dan sebagai daya tarik tersendiri namun tak dapat dipungkiri bahwa fenomena ini membawa dampak yang amat buruk khususnya bagi anak-anak. Sebagaimana dijelaskan Almajid (2019:173), permainan Mobile Legend ini mengakibatkan pemain sering menggunakan kata makian dan umpatan yang dapat digolongkan sebagai kekerasan verbal. Kekerasan verbal merupakan tindakan yang dilakukan oleh pihak penutur kepada orang mitra tutur dengan ujaran berupa kata, frasa atau kalimat yang kasar berupa celaan dan hinaan yang merendahkan. Selain itu, sebagaimana dikatakan Hasan dkk. (2021:11), *game online* Mobile Legends juga menimbulkan sikap agresifitas berlebihan pada penggunaannya, hal ini tentu dapat merugikan dan menyakiti pemain Mobile Legends tersebut maupun orang-orang di sekitarnya.

Keberadaan *game online* yang notabene diciptakan oleh negara-negara asing menimbulkan banyak istilah-istilah baru dalam pertuturan generasi muda sehari-hari. Istilah-istilah tersebut sering digunakan untuk menjalin interaksi antar pemain dan untuk membangun kerjasama. Bahasa ini merupakan turunan dari bahasa asing yang telah mengalami berbagai proses morfologis (Hermawan dkk., 2020:12).

Bahasa dapat dipengaruhi ataupun mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang akan menjadi kebiasaan lantas akan menjadi sifat dan kemudian karakter. Selanjutnya karakter apabila telah dibiasakan dalam masyarakat akan membentuk budaya (Kustanti & Prihmayadi, 2017:170).

Sangat dikhawatirkan apabila perilaku berbahasa yang negatif di kalangan pemain Mobile Legend akan menjadi budaya setelah perilaku tersebut disebar dan menjadi tontonan sehari-hari dalam konten Youtube *gaming*.

Kebiasaan masyarakat yang lebih senang menggunakan bahasa asing daripada bahasa Indonesia merupakan salah satu penyakit berbahasa yang marak terjadi di era globalisasi ini. Dampak dari penyakit ini tidak dapat dirasakan secara langsung namun lambat laun akan menggerogoti kedaulatan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Jika bahasa nasional ini punah akan begitu banyak kekayaan budaya nasional yang turut dilupakan (Fajri & Sabardila, 2021:12) Perilaku kesenangan menggunakan bahasa asing akan menimbulkan luntarnya rasa nasionalisme dan identitas berkebangsaan.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan di antaranya:

1. Register bahasa yang digunakan dalam permainan Mobile Legend kebanyakan berasal dari bahasa Inggris. Bentuk-bentuknya berupa kata, frasa, dan abreviasi.
2. Perilaku berbahasa yang ditunjukkan Youtuber *gaming* Mobile Legend lebih mengarah pada perilaku negatif. Seperti halnya banyak ditemukan campur kode dan kata-kata makian.
3. Perilaku berbahasa yang negatif sebagaimana yang telah ditemukan dapat membawa pengaruh yang buruk terhadap eksistensi bahasa Indonesia dan hubungan relasi sosial di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Aisah, S., & Noviadi, A. (2018). Ragam Bahasa Lisan Para pedagang Buah

- Pasar Langensari Kota Banjar. *Literasi: : Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 2(1), 81–87.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.21009/communications.4.1.1>
- Bangun, D. P., Harahap, & Sintia, E. I. S. (2021). Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1–6.
- Dayanti, D., & Syafi, M. (2020). Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1). Diambil dari http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/article/view/2306
- Dwijayanti, T. A., & Mujiyanto, G. (2021). Analisis Penggunaan Variasi Register Berdasarkan Model Interaksi Speaking Dalam Media Sosial Youtube. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 70–83. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v7i2.3505>
- Fajri, L. M. I., & Sabardila, A. (2021). Humor Bahasa dalam Film Ooo Menu Jarin: Kurang Menge sebagai Kritik terhadap Fenomena Xenoglossophilia di Ruang Publik. *Cakrawala Linguista*, 4(1), 11–21.
- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., Wibowo, A. A., Komunikasi, I., Veteran, U., & Timur, J. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32–47. Diambil dari <https://play.google.com/store/apps/top/category/GAME>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Student Journal Of Community*, 1(1), 1–13. Diambil dari <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Hermawan, A. I., Ruma, N., & Putra, T. Y. (2020). Analisis Abbreviation Bahasa Game Online Pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi). *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Volume (1)(1), 8–18.
- Ibrahim, N., & Qura, U. (2021). Speech Acts Used By A Gaming Youtuber In An Online Game Video. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 14(2), 125–133.
- Kusmanto, H., Sabardila, A., & Al-Ma'ruf, A. I. (2021). Diksi dalam Wacana Humor Indonesia di Media Sosial (Diction in Indonesia Humor Discourse on Sosial Media). *Kandai*. <https://doi.org/10.26499/jk.v17i1.2186>
- Kustanti, D., & Prihmayadi, Y. (2017). Problematika Budaya Berbicara Bahasa Inggris. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 14(1), 161–174. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v14i1.1798>

- Mayasari, N. K., & Savitri, A. D. (2018). Register Pengguna Game Online "Mobile Legend" Di Warung Kopi Daerah Lidah Wetan Surabaya. *BAPALA*, 5(2).
- Qoyyimah, A. L. N. Q., & Sabardila, A. (2021). Bentuk Kesalahan Berbahasa dalam Pidato Mahasiswa yang Memerankan Diri sebagai Bupati Terpilih Kabupaten Blora. *Jurnal Literasi*, 5(2), 173–186.
- Rahayu, N. Q. M. L., & Mulyono. (2021). Register Pengguna Game Dragon: RAJA SEA. *Bapala*, 8(3), 90–100.
- Ramadhani & Yamin. (2021). Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Education*, 7(3), 818–824.
- Raymonda, A., Djatmika, D., & Subroto, E. (2016). Analisis Sosiopragmatik Pada Tindak Tutur Komunitas Pemain Game Online Di Kota Solo. *PRASASTI: Journal of Linguistics*, 1(2), 230–248. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v1i2.1308>
- Rizkiansyah, R. A., & Rustono. (2017). Perilaku Berbahasa Pengembang Perumahan, Pengelola Hotel, dan Pengelola Toko. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 25–33.
- Santoso, B. B., & Fatimah, F. (2021). Komunikasi antar Budaya Masyarakat Pedalaman Papua Melalui Model Komunikasi di Youtube Expedisi Segaris Episode 9. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 13(02), 1–8. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v13i02.154>
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online "Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47.
- Savitri, P. W. (2021). Variasi Bahasa Para Content Creator Di Youtube: Kajian Sociolinguistik. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMNALISA)*. Agustus 2021, 1(1), 67–73.
- Sitanggang Gusar, M. R., & Simanungkalit, K. E. (2021). Campur Kode Dan Fungsinya Dalam Komunitas Pemain Mobile Legend Bang Bang: Kajian Etno Sosiopragmatik. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 696–708. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1416>
- Sunarto, S. A., Wulandari, C., & Hartanto, E. (2019). Communication Meaning in The Community Online Mobile Legends Based on Depok Players Realities. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(10), 43–48.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300–306. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>
- Wibisono, B. (2020). *Perilaku Berbahasa Masyarakat Pada Era Disrupsi*. *E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar* (Vol. 1). UNEJ e-Proceeding.
- Wibowo, A., & Rusdi, F. (2019). Analisis Personal Branding Youtuber Gim : (Studi Fenomenologi Michael Souw). *Prologia*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i1.6132>