

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Crystal, D. 2006. *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eriyanti, dkk. 2020. *Linguistik Umum*. Malang: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Gu Bon Gwan, dkk. 2015. *Hangugo Munbob Chongron I*. Seoul: Jibmundang
- Jin, Dal Yong. 2010. *Korea's Online Gaming Empire*. London: The MIT Press.
- Kesuma, Tri Mastoyo Jati. 2007. *Pengantar Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lee Gwan Gyu. 2016. *Gugeo Gyoyugeul Wihan Gugeo Munbeobron*, Yeogarak.
- Lee, Y. dan Gerber, H. 2013. *It's a WoW World: Second language acquisition and massively multiplayer online gaming. Multimedia-Assisted Language Learning*, 16(2), 53-70.
- Muis, Muh M. M. 2010. *Perluasan makna kata dan istilah dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ningsih, A. N. 2019. *Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Menunjang Ilmu Pengetahuan di Era Global*. Solo: Universitas Sebelas Maret.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books
- Prasetyo, A.A. dan Amin, F. 2022. *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Hero Tank Mobile Legends Terbaik dengan Metode Moora*. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 22(2), 1291-1295.
- Rahayu. 2019. *Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*. Lampung
- Simpén, I Wayan. 2021. *Morfologi: Kajian Proses Pembentukan Kata*
- Sin, S.C. 2005. *Enssisopeuteu 'Gildeuwo'*. *Digital Contents*, 6, 86-89
- Subroto, Edi. 2019. *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media

Suhardi, D. 2013. *Pengantar Linguistik Umum*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

DAFTAR KAMUS

Korean Naver Dictionary (ko.dict.naver.com)

Korean Naver Open Dictionary (open-pro.dict.naver.com)

Oxford Learners Dictionaries (www.oxfordlearnersdictionaries.com)

Cambridge Dictionary (dictionary.cambridge.org)

DAFTAR LAMAN

- Bonnef, M. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
(https://books.google.co.id/books?id=-IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false). Diakses pada 13 Februari 2021.
- Buff* (<https://www.dictionary.com/browse/buff#>)
- Cho Heekyoung. 2016. “*The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative*”.
(<https://tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>). Diakses pada 13 Februari 2021
- Deuktem* <https://namu.wiki/w/득템>
- Deuruideu* <https://namu.wiki/w/드루이드>
- Dewanti, Maria Eva Yudha. 2015. *Analisis Morfosemantik Kata Serapan Bahasa Inggris Dalam Bahasa Korea*. digilib FIB UGM
- Eobiseu* <https://namu.wiki/w/어비스>
- Eondedeu*. <https://namu.wiki/w/엔테드>
- Jeon Giyeon. 2019. *eobiseu(abyss) dodaeche museun tteut?*
(<https://www.ajunews.com/view/20190507104719073>)
- Game Maker Academy. *hilleo* (https://sandboxgame.gitbook.io/the-game-maker-academy_kr/behaviours/types-of-behaviours/npc-healer)
- Gemtunkipeo. 2006. [*Geimgwa monseuteo*]kkhomulkkhomul, *seullaim*.
<http://gamtoon.com/new/gs/focus/view.gam?num=150&pageno=173&starpage=171&sele=#>
- Gollem* <https://namu.wiki/w/골렘>
- Kim Gyeong Jin. 2019. ‘*Inseutageuraemeobeul*’ ‘*Raenseon Jipsa*’...*ajae Myeonhal* ‘*IT sinjoeo*’ *Seolmyeongseo*. (<https://www.joongang.co.kr/article/23346684#home>)
- Mana* <https://namu.wiki/w/마나>
- Murakami, B. 2021. *Utopian Yearnings and “Real Life” in the Shōnen Isekai Tensei Shitara Slime Datta Ken (“Slime Isekai”): Community, Progress, and Nation Building*. (<https://imagnetextjournal.com/utopian-yearnings-and-real-life-in-the-shonen-isekai-tensei-shitara-slime-datta-ken-slime-isekai-community-progress-and-nation-building/>)
- NAVER WEBTOON <https://webtoonscorp.com/en/> , diakses pada 14 Februari 2021
- Nekeuromaenseo* <https://namu.wiki/w/네크로맨서>
- Pati* <https://namu.wiki/w/파티#s-2.1>

Posyeon <https://namu.wiki/w/포션>

Prasetya, Bagas Aji. 2017. *Bentuk Istilah Asing Dalam Bahasa Korea Di Bidang Sepakbola. digilib FIB UGM*

Rendeom <https://namu.wiki/w/렌덤#s-3>

Seukil <https://namu.wiki/w/스킬>

Seutaet <https://namu.wiki/w/스택>

Seuteon <https://namu.wiki/w/스턴>

Taengkeo <https://namu.wiki/w/탱커>

The Gamer. <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=552960> Diakses pada 12 Februari 2021

TribunLifestyle, <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>, diakses pada 13 Februari 2021

Weiner, R. G. 2011. *Marvel Comics and the Golem Legend.* Shofar. (<https://www.jstor.org/stable/10.5703/shofar.29.issue-2>)

Widya Hastuti Shiwie. 2015. *Pembentukan Istilah Sains dan Teknologi dalam Komik Sci-fi “Nobeulleseu” Kajian : Morfosemantik. digilib FIB UGM*