



REFERENSI

Daftar Pustaka

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. London: Pearson Education.
- Chaer, Abdul, 1993. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferguson, C.A. 1971. *Language Structure and Language Use*. Stanford: Stanford University Press.
- Juul, Jesper. 2011. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- . 2011. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun, M.S. 2013. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Meyerhoff, Miriam. 2006. *Introducing Sociolinguistics*. New York: Taylor & Francis Group.
- Moeliono, Anton M. dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trenholm, Sarah dan Arthur Jensen. 2013. *Interpersonal Communication*. New York: Oxford University Press.
- Wiratno, Tri. 2021. *Pengantar Ringkas Linguistik Sistemik Fungsional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Daftar Artikel

- Choi, G. dan M. Kim. 2018. "Battle Royale Game: In Search of A New Game Genre". *International Journal of Culture Technology*, 2(2), 5.
- Ngalim, Abdul. 2013. *Sosiolinguistik: Suatu Kajian Fungsional dan Analisisnya*. Surakarta: PBSID FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prima, Rayditya Brilian. 2019. "Register dan Kekuasaan dalam Game Online Indonesia (Sebuah Kajian Sosiolinguistik)". *Humanus*, 18(2), 193--207.
- Ramendra, D. P. 2013. Variasi pemakaian bahasa pada masyarakat tutur kota Singaraja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 275--287.
- Rosyidi, Ahmad Zuhri dan Suparlan. 2021. "Register Bahasa Komentator Mobile Legends dalam Turnamen MPL Season 5". *NUSRA*, 2(2), 174--182.
- Waridah, W. (2015). Penggunaan Bahasa dan Variasi Bahasa dalam Berbahasa dan Berbudaya. *Jurnal Simbolika*, 1(1), 1--12.



Daftar Skripsi

- Jamaluddin, Nurul Azizah. 2021. "Analisis Makna Istilah dalam Game Online yang Digunakan Bukan pada Konteksnya". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Makassar.
- Latifah, Nurul. "Ragam Bahasa Gamer Online Free Fire: Kajian Sociolinguistik". Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jember. Jember.
- Putuwarsi, Alifnisla Firdausi. 2023. "Register Layanan GoFood dalam Aplikasi Gojek". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Sanyoto, Agung Lawu. 2015. "Register Komputer di Akun Jejaring Sosial Facebook: Tinjauan Sociolinguistik". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta
- Susilo, Wahyu Margianto. 2020. "Register Bidang Esports dalam Game Mobile Legends: Bang Bang". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

Daftar Laman

- Shahbazi, Nazanin. 2024. The Art of Pixels – Realistic vs. Stylized Art Style in Games. <https://pixune.com/blog/stylized-vs-realistic/#:~:text=%2DRealistic%20games%20use%20global%20illumination,may%20not%20be%20physically%20accurate.> Diakses pada 22 Februari 2024.
- Lexicon A to Z: A Definitive Guide to Gaming Terminology. 1996, Maret. *Next Generation*, h.29. <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/page/n29/mode/2up?view=theater>. Diakses pada 22 Februari 2024.