

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, Andi Indri, Zein Abdullah dan Marsia Sumule. “Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends*,” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*. vol. 8. no. 2, 2018. Diakses melalui <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/viewFile/5080/3800>.
- Agustin, Alifatul Mutiara. “Variasi Bahasa dalam Sosial Media Twitter Akun @Piyeyobu Oktober 2020-Januari 2021 (Kajian Sociolinguistik).” *Jurnal Baradha*. vol. 17. no. 1, 2021. Diakses melalui <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38348>.
- Albaburrahim. *Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik*. Bojonegoro: CV. Madza Media, 2019.
- Alfian, Moh, Ach Imam Maulidi dan Roni Hasan, Go Fery Ja’far Shodiq. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 23 November 2022.
- Alfian, Moh, Ach Imam Maulidi dan Supriyanto. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Sadap dan Catat*. 22 November 2022.
- Alfian, Moh dan Ach Imam Maulidi. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 30 November 2022.
- Alfian, Moh dan Go Feri Ja’far Shodiq. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 30 November 2022.
- Alfian, Moh dan Go Fery Ja’far Shodiq. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 29 November 2022.
- Alfian, Moh, Roni Hasan dan Go Fery Ja’far Shodiq. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 23 November 2022.
- Alfian, Moh, Supriyanto dan Roni Hasan. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Sadap dan Catat*. 20 November 2022.
- Almajid, Muhammad Rais. “Tindak Verbal Abuse dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia:Kajian Sociolinguistik,” *Estetika*. vol. 2. no. 2, November 2019. Diakses melalui <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/download/1055/pdf>.
- Anwar, Moh Khairul. Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 25 November 2022.
- Arif, Muhammad dan Sandy Aditya. “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang.” *Journal of Intercultural Communication and Society*, vol. 1. no. 1, Juni 2022. Diakses melalui <https://journal.rccommunication.com/index.php/JICS/article/view/30>.
- Arifin, E. Zaenal, Wahyu Wibowo dan Somadi Sosrohadi, *Bahasa Indonesia Akademik: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri, 2010.

- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Chaer, Abdul. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Effendy, Moh. Hafid, dkk. *Malathe Sataman*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2015.
- Effendy, Moh. Hafid. "Interferensi Gramatikal Bahasa Madura ke dalam Bahasa Indonesia." *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. vol. 4. no. 1, Juni 2017. Diakses melalui <http://dx.doi.org/10.15408/dialektika.v4i1.6997>.
- Fajri Ilham Muhammad, Lalu, dkk. "Perilaku Berbahasa *Youtuber Gaming Mobile Legends*." *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*. vol. 6. no. 1, April 2022. Diakses melalui <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6753>.
- Fatmawati, Faijah Ida dan Teguh Setiawan. "Penerjemahan Kosakat Budaya dalam Film *Yowis Ben I*." *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*. vol. 9. no. 2, 2019. Diakses melalui <https://doi.org/10.26714/lensa.9.2.2019.137-155>.
- Febriansyah, Andri dan Sissy Nurvidati Rahim. "Analisis Terjemahan Kata-kata Vulgar dalam Komik Crayon Shinchan Volume 1." *Jurnal Bahasa Asing LIA*. vol. 2. no. 1, 2021. Diakses melalui <https://stbalia.e-journal.id/jurnalbahasaasing-LIA/article/download/78/55>.
- Gunawan, Heri Indra. *Bahasa Indonesia Lingua Franca Pencetak Karakter Negeri*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada, 2020.
- Hasan, Roni, Ach Imam Maulidi dan Supriyanto. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 29 November 2022.
- Hasan, Roni dan Moh Alfian. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 30 November 2022.
- Hasan, Roni dan Supriyanto. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 30 November 2022.
- Irwandi, Diki, Ruhban Masykur dan Suherman. "Korelasi Kecanduan *Mobile Legends* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa." *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. vol. 2. no. 3, Desember, 2021. Diakses melalui <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>.
- Jannah, Almaidatul, Wahyu Widayati dan Kusmiyati. "Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sosiolinguistik." *Jurnal Ilmiah: Fonema*. vol. 4. no. 2, Desember 2017. Diakses melalui <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.
- Janttaka, Nugrananda dan Wahyu Juniarta. "Analisis *Dampak Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. vol. 4. no. 2, 2020. Diakses melalui <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>.

- Khoiri, Nur Fikri. “Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo).” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2021.
- Khoirurrohman, Taufiq dan Muhammad Rohmad Abdan. “Analisis Pemakaian Variasi Bahasa Slang pada Remaja Desa Kalinusu: Kajian Sociolinguistik.” *Jurnal Ilmiah Semantika*. vol. 1. no. 2, Maret 2020. Diakses melalui <https://doi.org/10.46772/semantika.v1i02.165>.
- Mahsun. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Malabar, Sayama. *Sociolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2015.
- Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.
- Marinda, Citra Dewi, Syamsul Rijal dan Irma Surayya Hanum. “Variasi Bahasa dalam Film Serigala Terakhir: Kajian Sociolinguistik.” *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. vol. 6. no. 2, April 2022. Diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/413285-none-b05db515.pdf>.
- Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kudus: Media Ilmu Press, 2014.
- Mastang. “Penggunaan Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja Masyarakat Desa Mattabulu Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Maulidi, Ach Imam dan Moh Alfian. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 29 November 2022.
- Maulidi, Ach Imam, Supriyanto dan Go Fery Ja’far Shodiq. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Sadap dan Catat*. 22 November 2022.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mulyadi dan Umar Bukhory, “Stratifikasi Sosial Ondhág Bahasa Madura.” *Nuansa: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam*. vol. 16. no. 2, Januari-Juni 2019. Diakses melalui <https://doi.org/10.19105/nuansa.v16i1.2403>.
- Musdalifah, Rizky. “Bentuk dan Fungsi Pemakaian Umpatan pada Etnis Madura di Kabupaten Sampang: Suatu Kajian Sociolinguistik.” Skripsi, Universitas AirLangga Surabaya, 2018.
- Muslimah, Dianul, E.A.A. Nurhayati dan Suhartatik. “Afiksasi Bahasa Madura Dialek Sumenep Tingkat Tutur Rendah.” *Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. vol. 1. no. 1, September 2019. Diakses melalui <https://doi.org/10.36379/estetika.v1i1.3>.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books, 2014.
- Nugrawiyati, Jepri. “Analisis Variasi Bahasa dalam Novel Fatimah Goes To Cairo.” *Jurnal Studi Agama*. vol. 2. no. 1, Juni 2021. Diakses melalui <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/3930>.

- Nurarif, Ulfie. "Variasi Bahasa Vulgar dalam *Podcast Youtube "Gritte Agatha"* Berjudul Ditelantarkan Sejak Kecil." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- Nurdiyanto, Erwita. "Makna Kata Bahasa Indonesia yang Dapat Mengandung Unsur Makian." *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*. vol. 8. no. 2, November 2018. Diakses melalui <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/636/0>.
- Nurfairuziyah, Niswah. "Bahasa Vulgar dalam Pemakaian Bahasa Indonesia Ranah Iklan (Studi Kasus Iklan Media Elektronik)." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makkasar, 2021.
- Nuryani, Lina, Agus Budi Santoso dan Dhika Puspitasari. "Variasi Bahasa pada Pementasan Drama *Cipoa* dan *Sidang Para Setan* Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun 2017." *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. vol. 6. no. 1, Juni 2018. Diakses melalui <http://doi.org/10.25273/widyabastra.v6i1.3369>.
- Padmadewi, Ni Nyoman, Putu Dewi Merlyna dan Nyoman Pasek Hadi Saputra. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Paradina Pustaka, 2022.
- Para Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar Hasil Sadap, Simak Bebas Libat Cakap, dan Catat. 30 November 2022.
- Purwito, dkk. *Cinta Bahasa Indoensia, Cinta Tanah Air Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016.
- Putri, Dwi Novita dan Sayang Ajeng Mardhiyah. "Penggunaan Kata-Kata Kasar pada Pemain *Game Online*: Gambaran *Self Construal* yang Dimilik." *Psychology Journal of Mental Health*. vol. 1. no. 1, Desember 2019. Diakses melalui <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>.
- Putri, Nimas Permata. "Eksistensi Bahasa Indonesia pada generasi Millenial." *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. vol. 5. no. 1, Juni 2017. Diakses melalui <http://doi.org/10.25273/widyabastra.v5i1.1891>.
- Ramadhan, Ach Hariri. Pemain Solo *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat. 29 November 2022.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan dan Rehia K. Isabela Barus. "Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang* Terhadap Mahasiswa." *Perspektif*. vol. 7. no. 1, Januari 2018. Diakses melalui <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.
- Rokhman, Fathur. *Sosiolinguistik Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Satiti, Sabbihisma Debby dan Nadia Khumairo Ma'shumah. "Penggunaan Umpatan pada Siswa Sekolah Dasar di Kudus." *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*. vol. 9. no. 1, 2021. Diakses melalui <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v9i1.46162>.
- Satria, Darma Putra, dkk. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online "Mobile Legends"* di Lingkungan Keluarga." *Parahita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. vol. 2. no. 2, 2021. Diakses melalui <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>.

- Senjaya, Arip, Ilmi Solihat dan Erwin Salpa Riansi. "Kajian Sociolinguistik Pemakaian Variasi Bahasa Ken (*Cant*) oleh Para Pengemis di Lingkungan Lampu Merah Kota Serang, Provinsi Banten." *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*. vol. 3. no. 2, November 2018. Diakses melalui <http://dx.doi.org/10.30870/jmbpsi.v3i2.5224>.
- Setiawan, Rendi. "Bahasa Vulgar pada Anak Usia Remaja dan Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP." Skripsi, Universitas Pancasakti Tegal, 2020.
- Setiawaty, Rani, dkk. "Pengidentifikasian dan Pengkreasian Ungkapan Vulgar pada Komentar Akun *Facebook* Presiden Joko Widodo sebagai Inovasi Bahan Ajar." *Prosiding Seminar Nasional Geotik*, 2018. Diakses melalui <http://hdl.handle.net/11617/9781>.
- Shodiq, Go Feri Ja'far, Supriyanto dan Ach Imam Maulidi. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Sadap dan Catat*. 20 November 2022.
- Shodiq, Go Fery Ja'far dan Supriyanto. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 23 November 2022.
- Shodiq, Go Fery Ja'far dan Supriyanto. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 30 November 2022.
- Shodiq, Go Fery Ja'far, Roni Hasan dan Ach Imam Maulidi. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 25 November 2022.
- Shodiq, Go Fery Ja'far, Roni Hasan dan Supriyanto. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Sadap dan Catat*. 27 November 2022.
- Shodiq, Go Fery Ja'far, Supriyanto dan Ach Imam Maulidi. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Sadap dan Catat*. 27 November 2022.
- Suandi, Nengah. *Sociolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Sudrajat, H. Ajat dan Anita Setiarsih. "Analisis Bahasa Vulgar dan Slang pada Penulisan Status *Facebook* Siswa SMA yang Bergabung dengan *Facebook* Anita Setiarsih." *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*. vol. 10. no. 1, 2017. Diakses melalui <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v10i1.1030>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumarsono. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Supriadi, "Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal dalam Permainan *Mobile Legends* dan Interaksi Sosial pada Kelompok Bermain *Mobile Legends*." Skripsi, Universitas Sahid Jakarta, 2021.
- Supriatno, Djoko, Choirul Bachtiar dan Irma Noeviyanti. "Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam *Game Online Free Fire*." *Jurnal Paradigma Madani*. vol. 9. no. 1, 2022. Diakses melalui <https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>.

- Supriyanto dan Ach Imam Maulidi. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 30 November 2022.
- Supriyanto, Moh Alfian dan Ach Imam Maulidi. Satu Tim Pemain *Game Mobile Legends* di Desa Larangan Luar. *Hasil Simak Bebas Libat Cakap dan Catat*. 23 November 2022.
- Suyatno, dkk. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Bogor: IN MEDIA, 2017.
- Tjahyanti, Luh Putu Ary Sri. "Pendeteksian Bahasa Kasar (*Abusive Language*) dan Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) dari Komentar di Jejaring Sosial." *Daiwi Widya Jurnal Pendidikan*. vol. 7. no. 1, 2020. Diakses melalui <https://doi.org/10.37637/dw.v7i2.248>.
- Wahdiyati, Dini dan Reyvianto Dwi Putra. "Kekerasan Verbal dalam Konten *Gaming* di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legends* pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*)." *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*. vol. 3. no. 2, Februari 2022. Diakses melalui <https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>.
- Wahidatin, Atin. "Telaah Bahasa Vulgar dalam Berita-berita Kriminal pada Harian Memo Arema Edisi September-Oktober Tahun 2012." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2013.
- Wati, Usnia, Syamsul Rijal dan Irma Surayya Hanum. "Variasi Bahasa pada Mahasiswa Perantau di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman: Kajian Sociolinguistik." *Jurnal Bahasa, Sastra, Sosial, dan Budaya*. vol. 4. no. 1, Januari 2020. Diakses melalui <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v4i1.2559>.
- Wijayana, Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi, *Sociolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Wulandari. "Pemakaian Bahasa Jawa Vulgar pada Masyarakat Kota Yogyakarta: Tinjauan Sociolinguistik." Skripsi, Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta, 2017.
- Yamin, Dihan Saidul, Ilhamsyah dan Irfan Hafizh Izzatullah. "Penggunaan Jargon *Game Online Mobile Legends* pada Anak Remaja Karang Taruna Pluto dalam 2 Pisangan Tangerang Selatan (Tinjauan Sociolinguistik)." *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Unpam*. vol. 2. no. 1, November 2021. Diakses melalui <http://dx.doi.org/10.32493/sns.v2i1.16712>.
- Yogatama, I Ketut Sidharta, Agi Putra Kharisma dan Lutfi Fanani. "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang*)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. vol. 3. no. 3, Maret 2019. Diakses melalui <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>.