

Pemakaian Bahasa dalam Komunitas *Mobile Legend*: Studi Etnografi Virtual Sociolinguistik

Nirwana¹, Iffah Muthmainnah², Sisilia Saribunga³, Anita Candra Dewi⁴

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar

Email: nirr181223@gmail.com¹, iffahmuthmainnah4805@gmail.com², sisiliasaribunga@gmail.com³,
anitacandradewi@unm.ac.id⁴

Abstrak: *From a sociolinguistic standpoint, this study investigates language use in the Mobile Legend virtual game community. The study analyzes how language serves as a medium for social cohesiveness, identity formation, and norm establishment in digital environments using a virtual ethnography technique. Participant observation and content analysis of interactions within Mobile Legend community platforms were used to gather data. The results show a number of unique patterns of language use, such as game-related specialized registers, linguistic variances impacted by players' sociocultural backgrounds, and language functions that promote unity and govern social standards. The study shows that language has a vital role in forming community identity and preserving social harmony in virtual gaming communities, in addition to being a medium for communication. In the quickly changing digital age, this study advances our knowledge of language dynamics in virtual communities and applies sociolinguistic theories to virtual settings.*

Keywords: *language use, virtual community, Mobile Legend, virtual ethnography, sociolinguistics*

Abstrak: Studi ini mengeksplorasi penggunaan bahasa dalam komunitas virtual game Mobile Legend dari sudut pandang sociolinguistik. Penelitian ini menganalisis peran bahasa sebagai media untuk membentuk identitas, kohesi sosial, dan penetapan norma dalam dunia digital dengan menggunakan metodologi etnografi virtual. Data dikumpulkan dengan melihat orang yang berpartisipasi dan menganalisis interaksi di platform komunitas Mobile Legend. Hasil penelitian menunjukkan pola penggunaan bahasa yang unik, seperti register khusus yang terkait dengan permainan, variasi bahasa yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial-budaya pemain, dan fungsi bahasa yang mendorong persatuan dan mengatur norma komunitas. Studi ini menunjukkan bahwa bahasa di komunitas game virtual tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga berperan penting dalam membangun identitas komunitas dan menjaga keharmonisan sosial. Studi ini meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana bahasa berubah dalam komunitas digital dan memperluas teori sociolinguistik ke konteks virtual dalam era digital yang berkembang pesat.

Kata kunci: *pemakaian bahasa, komunitas virtual, Mobile Legend, etnografi virtual, sociolinguistik*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial manusia (Rabbani, & dkk, 2023). Salah satu fenomena yang menarik adalah munculnya komunitas virtual, berupa individu dari berbagai latar belakang dapat yang terhubung dan berkomunikasi melalui platform digital. Komunitas virtual ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial,

tetapi juga menjadi ruang identitas, nilai-nilai, dan norma-norma sosial dibentuk dan dinegosiasikan (Rheingold, 2000). Salah satu komunitas virtual yang populer saat ini adalah komunitas pemain *game online* Mobile Legend (Ananda & dkk, 2022). *Game* ini telah menjadi fenomena global dengan jutaan pemain aktif di seluruh dunia (Setyawan, 2019). Komunitas Mobile Legend menawarkan ruang interaksi yang kaya bagi para pemainnya, tidak hanya terbatas pada

permainan itu sendiri, tetapi juga melalui berbagai saluran komunikasi seperti forum, grup media sosial, dan platform obrolan.

Dalam perkembangannya, Mobile Legend tidak hanya menjadi sebuah permainan *online* biasa, tetapi telah bertransformasi menjadi sebuah ekosistem sosial yang kompleks. Sejak diluncurkan pada tahun 2016 oleh Moonton, popularitas Mobile Legend meningkat pesat di berbagai negara, terutama di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia (Putri & Sanjaya, 2022). Menurut laporan dari Niko Partners (2023), Indonesia menempati posisi teratas dalam jumlah pemain aktif Mobile Legend di Asia Tenggara dengan estimasi lebih dari 60 juta pemain. Fenomena ini tidak terlepas dari karakteristik permainan yang mudah diakses, dapat dimainkan secara tim, dan didukung oleh infrastruktur jaringan yang semakin memadai di berbagai wilayah Indonesia.

Komunitas Mobile Legend di Indonesia memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan komunitas *game online* lainnya. Heterogenitas pemain yang berasal dari berbagai latar belakang usia, pendidikan, sosial-ekonomi, dan budaya telah menciptakan sebuah ruang interaksi yang kompleks dan dinamis (Astuti & Permana, 2024). Interaksi dalam komunitas ini tidak hanya terjadi saat bermain *game*, tetapi juga meluas ke berbagai platform digital seperti grup WhatsApp, Discord, komunitas Facebook, dan platform streaming seperti YouTube dan TikTok. Melalui platform-platform tersebut, para pemain tidak hanya berbagi strategi dan informasi terkait permainan, tetapi juga membangun relasi sosial yang lebih luas, seperti pertemanan, kolaborasi, hingga pembentukan tim profesional (Wijaya & Rahman, 2023).

Keunikan komunitas Mobile Legend juga terlihat dari sistem turnamen yang rutin

diselenggarakan, mulai dari level amatir hingga profesional. Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia, misalnya, telah menjadi ajang bergengsi yang menarik perhatian jutaan penonton dan menginspirasi banyak pemain untuk menekuni *game* ini secara serius (Aziz & Pratama, 2024). Fenomena ini semakin memperkuat eksistensi komunitas Mobile Legend sebagai sebuah entitas sosial yang solid dengan karakteristik, nilai, dan norma yang khas.

Perspektif sociolinguistik, komunitas Mobile Legend merepresentasikan sebuah *speech community* atau masyarakat tutur yang menarik untuk dikaji. Konsep *speech community* yang dikemukakan oleh Labov (1972) merujuk pada sekelompok orang yang berbagi seperangkat norma dan pola dalam penggunaan bahasa. Dalam konteks komunitas Mobile Legend, norma dan pola bahasa yang terbentuk merupakan hasil dari interaksi kompleks antara berbagai faktor, seperti karakteristik permainan, latar belakang pemain, dan dinamika sosial dalam komunitas (Gumperz & Cook-Gumperz, 2008).

Salah satu aspek yang menonjol dalam komunitas Mobile Legend adalah munculnya variasi bahasa yang khas, yang mencakup register khusus, istilah-istilah teknis, jargon, singkatan, dan akronim yang digunakan untuk merujuk pada aspek-aspek tertentu dalam permainan. Menurut Hudson (1996), register merupakan variasi bahasa yang berhubungan dengan situasi atau konteks penggunaan. Dalam konteks Mobile Legend, register yang terbentuk tidak hanya mencerminkan aspek teknis permainan, tetapi juga merefleksikan identitas sosial para pemainnya (Sari & Nugraha, 2023).

Selain register, fenomena *code-switching* atau alih kode juga umum

ditemukan dalam interaksi komunitas Mobile Legend. Para pemain seringkali beralih dari satu bahasa atau dialek ke bahasa atau dialek lainnya, tergantung pada konteks dan lawan bicara. Menurut Wardhaugh (2006), alih kode dapat berfungsi sebagai strategi komunikasi untuk menegosiasikan identitas dan membangun solidaritas dalam sebuah komunitas. Dalam komunitas Mobile Legend, alih kode tidak hanya terjadi antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, tetapi juga melibatkan bahasa daerah seperti bahasa Jawa, Sunda, Minang, dan Bugis yang mencerminkan keberagaman latar belakang para pemain (Dewi & Arka, 2023).

Fenomena *borrowing* atau peminjaman bahasa juga merupakan aspek yang menarik dalam komunitas Mobile Legend. Para pemain seringkali mengadopsi kata-kata atau frasa dari bahasa asing, terutama bahasa Inggris, dan mengintegrasikannya ke dalam bahasa Indonesia dengan atau tanpa modifikasi. Menurut Thomason & Kaufman (1988), peminjaman bahasa dapat terjadi karena kebutuhan atau prestise. Dalam konteks Mobile Legend, peminjaman bahasa tidak hanya didorong oleh kebutuhan untuk merujuk pada aspek-aspek teknis permainan yang belum memiliki padanan dalam bahasa Indonesia, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi identitas sebagai pemain yang melek teknologi dan *up-to-date* (Nugroho & Wibowo, 2024).

Selain itu, penggunaan *slang* atau bahasa gaul juga menjadi ciri khas dalam komunitas Mobile Legend. *Slang* ini seringkali muncul sebagai bentuk kreativitas linguistik para pemain dan berfungsi untuk memperkuat identitas kelompok serta menciptakan rasa kebersamaan. Menurut Eble (1996), *slang* memiliki sifat yang dinamis dan terus berubah, mencerminkan nilai-nilai dan tren

yang sedang berkembang dalam masyarakat. Dalam komunitas Mobile Legend, *slang* yang berkembang tidak hanya terkait dengan aspek permainan, tetapi juga dipengaruhi oleh tren bahasa di kalangan anak muda secara umum (Fauzi & Hermawan, 2023).

Fenomena lain yang menarik adalah penggunaan *meme* dan *emoji* sebagai bentuk komunikasi non-verbal dalam komunitas Mobile Legend. *Meme* dan *emoji* ini seringkali mengandung referensi khusus pada aspek-aspek permainan dan hanya dapat dipahami sepenuhnya oleh anggota komunitas. Menurut Shifman (2014), *meme* dapat dilihat sebagai unit-unit budaya yang disebarkan dari satu orang ke orang lain melalui proses imitasi dan variasi. Dalam konteks Mobile Legend, *meme* dan *emoji* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengekspresikan emosi, membangun solidaritas, dan bahkan mengkritik aspek-aspek tertentu dalam permainan atau komunitas (Putri & Rahardjo, 2024).

Dimensi sosiolinguistik lain yang penting untuk dikaji adalah fungsi bahasa dalam komunitas Mobile Legend. Menurut teori fungsi bahasa yang dikemukakan oleh Halliday (1973), bahasa memiliki tujuh fungsi utama, yaitu instrumental, regulatori, interaksional, personal, heuristik, imajinatif, dan representasional. Dalam konteks komunitas Mobile Legend, bahasa berfungsi sebagai alat untuk memberikan instruksi dan strategi (fungsi instrumental), mengatur perilaku anggota komunitas (fungsi regulatori), membangun dan memelihara hubungan sosial (fungsi interaksional), mengekspresikan identitas dan emosi (fungsi personal), mencari informasi dan pengetahuan (fungsi heuristik), mengekspresikan kreativitas (fungsi imajinatif), dan menyampaikan informasi

faktual tentang permainan (fungsi representasional) (Rahman & Suhardi, 2023).

Lebih lanjut, bahasa dalam komunitas Mobile Legend juga berfungsi sebagai penanda identitas dan kohesi sosial. Menurut Tajfel & Turner (1979), identitas sosial terbentuk melalui proses kategorisasi diri, identifikasi, dan perbandingan sosial. Dalam konteks Mobile Legend, penggunaan bahasa tertentu dapat menjadi penanda identitas sebagai anggota komunitas dan membedakan mereka dari non-anggota. Misalnya, penggunaan istilah-istilah khusus seperti "gank," "buff," atau "jungling" tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi teknis terkait permainan, tetapi juga sebagai penanda identitas sebagai pemain Mobile Legend yang memahami dan menguasai aspek-aspek permainan (Sari & Nugraha, 2023).

Kajian tentang pemakaian bahasa dalam komunitas virtual seperti Mobile Legend memiliki relevansi yang tinggi dalam era digital, di mana semakin banyak interaksi sosial yang terjadi dalam dunia maya. Pemahaman yang mendalam tentang dinamika bahasa dalam komunitas virtual dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana identitas, nilai, dan norma sosial dibentuk dan dinegosiasikan dalam ruang digital. Selain itu, kajian ini juga dapat membantu menjembatani kesenjangan antara teori sociolinguistik tradisional yang lebih berfokus pada interaksi tatap muka dan realitas interaksi digital yang semakin mendominasi dalam era kontemporer (Postill & Pink, 2012).

Dalam konteks ini, pemakaian bahasa dalam komunitas Mobile Legend menjadi objek kajian yang menarik dari perspektif sociolinguistik. Bahasa merupakan cerminan identitas sosial dan budaya suatu kelompok masyarakat, serta memiliki peran penting

dalam membangun dan memelihara kohesi sosial (Chaer dan Agustina, 2010). Dengan demikian, mengkaji pemakaian bahasa dalam komunitas Mobile Legend dapat memberikan wawasan tentang dinamika sosial, nilai-nilai, dan norma-norma yang berlaku di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola-pola pemakaian bahasa, variasi bahasa, fungsi bahasa, serta faktor-faktor yang memengaruhi pilihan bahasa dalam komunitas Mobile Legend.

Kajian tentang pemakaian bahasa dalam komunitas virtual seperti saat ini memiliki relevansi yang tinggi dalam era digital hal ini sejalan dengan pendapat Dewi & dkk, (2023) yang mengatakan bahwa media sosial menjadi wadah bagi setiap individu, khususnya remaja untuk mengekspresikan bagaimana keinginan dan identitas dirinya. Semakin banyak interaksi sosial yang terjadi dalam dunia maya, semakin penting pula untuk memahami bagaimana bahasa digunakan dan dimaknai dalam konteks tersebut (Husna & dkk, 2024). Penelitian ini dapat memberikan kontribusi berharga terhadap bidang sociolinguistik, terutama dalam memahami hubungan antara bahasa dan masyarakat virtual yang berkembang pesat.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperluas pemahaman tentang hubungan antara bahasa dan masyarakat virtual, serta memberikan kontribusi terhadap bidang sociolinguistik dalam konteks komunitas digital. Temuan penelitian dapat membantu memahami bagaimana bahasa digunakan sebagai alat untuk membangun identitas, menyampaikan makna, menegakkan norma-norma, dan memperkuat kohesi sosial dalam komunitas virtual. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi berharga bagi pengembangan strategi komunikasi yang efektif dalam

konteks komunitas online, baik untuk kepentingan bisnis, pendidikan, maupun tujuan lainnya.

Dengan mengkaji pemakaian bahasa dalam komunitas Mobile Legend, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang kompleksitas hubungan antara bahasa dan masyarakat dalam lingkungan virtual yang dinamis dan terus berkembang. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi kajian-kajian sociolinguistik lanjutan terkait dengan komunitas virtual dan dampaknya terhadap perkembangan bahasa dan komunikasi manusia di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual (*virtual ethnography*) untuk mengkaji pemakaian bahasa dalam komunitas Mobile Legend. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena bahasa dalam konteks sosial yang kompleks (Creswell, 2014).

Data penelitian akan dikumpulkan melalui observasi partisipan dan analisis konten terhadap interaksi dalam komunitas Mobile Legend, seperti obrolan dalam grup media sosial, forum, dan platform obrolan lainnya. Observasi partisipan melibatkan peneliti untuk terlibat secara langsung dalam komunitas dengan tujuan memahami perspektif dan perilaku anggota komunitas secara alami (Spradley, 2016). Analisis konten akan dilakukan terhadap data tekstual dari interaksi online untuk mengidentifikasi pola-pola pemakaian bahasa, variasi bahasa, dan faktor-faktor yang memengaruhi pilihan bahasa.

Teknik *purposive sampling* akan digunakan untuk memilih partisipan yang dapat memberikan informasi yang kaya dan

representatif tentang komunitas Mobile Legend (Crystal, 2011). Kriteria pemilihan partisipan meliputi tingkat aktivitas dalam komunitas, peran dalam komunitas, dan keragaman latar belakang sosial-budaya.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara tematik dengan menggunakan pendekatan analisis konten dan analisis wacana. Analisis konten akan digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola pemakaian bahasa, seperti penggunaan register, variasi bahasa, dan fitur linguistik lainnya. Sementara itu, analisis wacana akan digunakan untuk mengeksplorasi makna dan fungsi bahasa dalam konteks sosial komunitas Mobile Legend.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian sebelumnya, hanya membahas mengenai bagaimana ragam bahasa pada permainan game online yaitu *Free Fire* “Ragam Bahasa Gamer Online Free Fire Kajian Sociolinguistik, Latifah (2023)”. Selain itu, terdapat pula penelitian dari (Anggraini & Sugiyanto, 2021) yang membahas mengenai bagaimana proses komunikasi yang terjadi di antara pemain game *free Fire*.

Maka dari itu, dalam analisis data, ditemukan beberapa pola pemakaian bahasa yang menarik dalam komunitas Mobile Legend. Pertama, terdapat penggunaan register khusus yang terkait dengan permainan Mobile Legend. Register ini mencakup istilahistilah teknis, singkatan, dan akronim yang digunakan untuk merujuk pada aspek-aspek tertentu dalam permainan, seperti nama karakter, item, strategi, dan lain-lain. Penggunaan register ini membantu memperkuat identitas dan kohesi anggota komunitas sebagai pemain Mobile Legend. Berikut adalah beberapa contoh kata-kata atau

ungkapan dalam register komunitas Mobile Legend.

Tabel 1. Contoh kata-kata atau ungkapan dalam register komunitas Mobile Legend

Kata/Ungkapan	Makna
"Gank"	Menyerang musuh secara bersama-sama
"Buff"	Bonus atau efek khusus yang diberikan pada karakter
"ML"	Singkatan untuk "Mobile Legends"
"JG"	Singkatan untuk peran "Jungler" (karakter yang mengumpulkan sumber daya dari hutan)
"Mythic"	Peringkat tertinggi dalam permainan

Selain itu, ditemukan juga adanya variasi bahasa yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial-budaya para anggota komunitas. Misalnya, penggunaan bahasa daerah atau dialek tertentu dalam interaksi komunitas. Hal ini mencerminkan keanekaragaman latar belakang anggota komunitas dan bagaimana mereka menegosiasikan identitas mereka dalam konteks virtual. Berikut adalah beberapa contoh variasi bahasa yang ditemukan:

Tabel 2. Contoh variasi bahasa yang ditemukan

Ungkapan	Bahasa/Dialek	Makna
<i>Rame euy</i>	Bahasa Sunda	Rame sekali
<i>Gokil tenan</i>	Bahasa Jawa	Sangat keren
<i>Baperan amat</i>	Bahasa Betawi	Terlalu berlebihan
<i>Tongannari?</i>	Bahasa Toraja	Apakah kamu serius?
<i>Jagona tawwa</i>	Bahasa Bugis	Kamu jago/hebat sekali

Dari segi fungsi bahasa, ditemukan bahwa bahasa digunakan untuk membangun solidaritas dan memupuk keakraban dalam

komunitas. Penggunaan gaya bahasa informal, candaan, dan ungkapan-ungkapan khas komunitas turut berkontribusi dalam menciptakan suasana keakraban dan rasa memiliki di antara anggota komunitas. Berikut adalah beberapa contoh ungkapan yang digunakan untuk membangun solidaritas:

Tabel 3. Contoh ungkapan yang digunakan untuk membangun solidaritas:

Kata/Unngkapan	Makna
"Anak baru, jangan toxic ya"	Ungkapan untuk menyambut anggota baru dengan ramah
"GG WP"	Singkatan dari "Good Game, Well Played" yang digunakan untuk memuji permainan lawan
"Jangan sama anak kembar"	Candaan untuk mengingatkan anggota agar tidak bermain dengan cara yang tidak sportif

Selain itu, bahasa juga digunakan untuk menegakkan norma-norma dalam komunitas, seperti mengingatkan anggota untuk bermain dengan sportif, menghindari perilaku *toxic* (beracun), dan menjaga suasana komunitas yang kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa berfungsi sebagai alat untuk mengatur perilaku dan menjaga harmoni dalam komunitas virtual.

Temuan-temuan ini memberikan wawasan tentang dinamika penggunaan bahasa dalam komunitas virtual seperti komunitas Mobile Legend. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan dalam membangun identitas, memperkuat

solidaritas, dan mengatur norma-norma dalam komunitas tersebut.

PENUTUP

Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pemakaian bahasa dalam komunitas virtual Mobile Legend. Melalui pendekatan etnografi virtual, ditemukan adanya register khusus yang berkaitan dengan permainan, variasi bahasa yang dipengaruhi oleh latar

belakang sosial-budaya anggota, serta penggunaan bahasa untuk membangun solidaritas, keakraban, dan menegakkan norma-norma dalam komunitas. Temuan ini menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam membentuk identitas, memperkuat kohesi sosial, dan mengatur perilaku dalam konteks komunitas virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18-34.
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1-17.
- Astuti, D. P., & Permana, I. (2024). Analisis Demografi Pemain Mobile Legends Bang Bang di Indonesia: Implikasi terhadap Industri E-Sports. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), 45-62.
- Aziz, H., & Pratama, D. (2024). Perkembangan Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia dan Dampaknya pada Ekosistem Esports Nasional. *Jurnal Sport Science*, 8(1), 112-128.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Crystal, D. (2011). *Internet Linguistics: A Student Guide*. London: Routledge.
- Dewi, A. C., Ain, W. A., Rusli, S. P. P., Dwiputra, A. D., Agung, M., Mang, M. N. D., & Family, R. S. S. (2023). Pengaruh Media Sosial terhadap Pemakaian Bahasa oleh Remaja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1550-1555.
- Dewi, N. K., & Arka, I. W. (2023). Alih Kode dan Campur Kode dalam Komunikasi Gamer Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 178-193.
- Eble, C. (1996). *Slang and Sociability: In-group Language among College Students*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Fauzi, A., & Hermawan, R. (2023). Slang Mobile Legends: Kreativitas Linguistik dan Dampaknya pada Bahasa Remaja Indonesia. *Jurnal Kajian Bahasa dan Budaya*, 5(3), 245-260.
- Gumperz, J. J., & Cook-Gumperz, J. (2008). Studying language, culture, and society: Sociolinguistics or linguistic anthropology? *Journal of Sociolinguistics*, 12(4), 532-545.
- Halliday, M. A. K. (1973). *Explorations in the Functions of Language*. London: Edward Arnold.
- Hudson, R. A. (1996). *Sociolinguistics* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Husna, H., Mahrita, M., & Lestari, L. P. (2024). Tinjauan Literatur: Transformasi Teknologi Digital Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-7.
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistic Patterns*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Latifah, N. (2023). Ragam Bahasa Gamer Online Free Fire Kajian Sosiolinguistik. *Unmuhjember*, 3(1), 80-90.
- Niko Partners. (2023). *Southeast Asia Mobile Games Market Report 2023*. San Jose, CA: Niko Partners.
- Nugroho, A., & Wibowo, S. E. (2024). Peminjaman Leksikal dalam Komunikasi Pemain Mobile Legends: Perspektif Sosiolinguistik. *Jurnal Linguistik Terapan*, 8(1), 67-82.

**PEMAKAIAN BAHASA DALAM KOMUNITAS MOBILE LEGEND: STUDI ETNOGRAFI
VIRTUAL SOSIOLINGUISTIK
(Nirwana, et.al)**

- Postill, J., & Pink, S. (2012). Social media ethnography: The digital researcher in a messy web. *Media International Australia*, 145(1), 123-134.
- Putri, A. D., & Rahardjo, W. (2024). Fungsi Meme dan Emoji dalam Membangun Identitas Komunitas Mobile Legends di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(1), 78-92.
- Putri, L. R., & Sanjaya, R. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Popularitas Mobile Legends di Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 11(2), 112-125.
- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. *Researchgate. Net*, 10(3), 1-13.
- Rahman, F., & Suhardi, S. (2023). Analisis Fungsi Bahasa dalam Komunikasi Tim Esports Mobile Legends Indonesia. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 41(1), 87-102.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier* (Rev. ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Sari, N. P., & Nugraha, D. S. (2023). Register dalam Komunitas Mobile Legends: Pembentukan dan Fungsi Sosialnya. *Jurnal Linguistik Terapan*, 7(2), 156-171.
- Setyawan, I. (2019, March 14). *Mobile Legends: Game Online yang Mendunia*. Tempo.co. <https://tekno.tempo.co/read/1186237/mobile-legends-game-online-yang-mendunia>
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Spradley, J. P. (2016). *Participant Observation*. Long Grove, IL: Waveland Press.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The Social Psychology of Intergroup Relations* (pp. 33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.
- Thomason, S. G., & Kaufman, T. (1988). *Language Contact, Creolization, and Genetic Linguistics*. Berkeley: University of California Press.
- Wardhaugh, R. (2006). *An Introduction to Sociolinguistics* (5th ed.). Oxford: Blackwell Publishing.
- Wijaya, S., & Rahman, A. (2023). Pola Interaksi Sosial dalam Komunitas Mobile Legends: Studi Etnografi Digital. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 8(2), 134-149.