



## Register Komunitas Pemain Game Online Game Mobile Legend (Kajian Sociolinguistik)

Agung Bahroni<sup>1\*</sup>, Moh. Irfan<sup>1</sup>, Titin Ernawati<sup>1</sup>

Universitas Hamzanwadi

\*Correspondence: [agung202201001@student.hamzanwadi.ac.id](mailto:agung202201001@student.hamzanwadi.ac.id)

### Artikel Info

### Abstrak

#### Submission

2024-10-17

#### Revisions

2024-12-20

#### Publish

2024-12-31

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh serta bentuk-bentuk register yang kerap diungkapkan oleh para pemain mobile legend, dengan pendekatan sociolinguistik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan data yang diperoleh dari mic check MPL ID season 13 pada sosial media dan percakapan antar pemain mobile legend dalam skuad Thelhood. Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain game online mobile legend. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik simak libat cakap, rekam, dan catat. Hasil penelitian menemukan sejumlah register bahasa yang berupa kosakata, singkatan, ataupun kalimat dari bahasa pemain game online mobile legend saat sedang bermain game kemudian dianalisis pengaruh munculnya dan di klasifikasikan ke dalam register menurut Pateda. Teori utama dalam penelitian ini adalah teori Hartman & Stork yang mengatakan bahwa pada hakikatnya register merupakan suatu ragam bahasa yang dipergunakan untuk maksud tertentu yang dibatasi pada acuan pokok ujaran, serta teori pendukung dari Pateda yang mengklasifikasikan register ke dalam lima jenis dan register santai atau casual adalah register yang paling mendominasi data penelitian.

**Kata kunci:** Pemain Mobile Legend; Register; Sociolinguistik

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi dalam upaya menyampaikan pikiran dan perasaan agar bisa selaras dan mudah dimengerti oleh lawan bicara yang menjadi alat komunikasi yang selalu berkembang seiring dengan berjalannya pertumbuhan dan pemikiran manusia. Menurut Chaer dan Agustina (2010:11) fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi atau alat interaksi yang hanya dimiliki manusia. (Putri Dwi Indrisni, 2022) linguistik sebagai ilmu yang mempelajari bahasa secara khusus mendefinisikan bahasa sebagai suatu sistem tanda bunyi yang disepakati untuk digunakan oleh suatu kelompok masyarakat ketika berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Sociolinguistik sesuai namanya adalah ilmu interdisipliner antara ilmu sosial dan ilmu linguistik atau bisa juga dikatakan kajian tentang bahasa yang dikaitkan dengan kondisi kemasyarakatan. Sociolinguistik disebut juga linguistik institusional atau sosiologi bahasa, namun hakikat keduanya sama dengan sociolinguistik. Dalam sociolinguistik sendiri terdapat pembahasan tentang register yang masuk ke dalam cakupan variasi bahasa. Halliday membedakan variasi bahasa berdasarkan dua hal yaitu: (a) pemakai yang disebut dialek, dan (b) pemakaian yang disebut register. Perbedaan pekerjaan, profesi jabatan atau tugas para penutur dapat juga menyebabkan adanya variasi bahasa. Variasi bahasa berdasarkan pemakaian atau yang dikenal dengan register menyangkut bahasa itu digunakan pada keperluan atau bidang apa. Register dapat dijabarkan sebagai kombinasi dari pemilihan leksikogrammatikal yang tepat untuk keadaan sosial dan konteks tertentu.

Pemakaian bahasa pada komunitas pemain game online mobile legend dikatakan unik karena memiliki ciri khas dan perbedaan dibandingkan dengan bahasa pada umumnya. Kata unik menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia artinya adalah, tersendiri dalam bentuk dan jenisnya selain itu juga lain dari pada yang lain. Penggunaan bahasa komunitas ini pun memiliki jenis pembentukan sendiri yang berbeda dari yang lain, karena memang penuturnya hanya orang-orang yang bermain game online mobile legend saja.

Game online adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet, tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis game online, artian di atas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini game online tidak hanya dapat dimainkan di komputer ataupun PC, melainkan game online dapat juga dimainkan di gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dan sebagainya. Game online terlebih dulu dikenal sebagai game jaringan, di mana dalam hal ini beberapa personal komputer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada game jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah counter strike. Game jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Bertambahnya tahun demi tahun membuat teknologi itu mengikuti perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan game jaringan dan digantikan oleh game online pada masa ini. Dewasa ini perkembangan game online di Indonesia sangatlah pesat khususnya game online mobile legend, sejak game ini dirilis dan merupakan game online dengan peminat terbanyak. Tercatat sebanyak lebih dari 90 juta pemain aktif setiap bulannya ditingkat dunia, sementara jumlah pemain aktif di asia tenggara sebanyak 70 juta. Pemain aktif tersebut hampir 50 persennya berasal dari Indonesia, hal inilah yang menjadikan adanya register pada komunitas pemain game online mobile legend ini.

Komunikasi antar pemain mobile legend Thelhood Skuad menunjukkan adanya variasi bahasa berdasarkan penggunaannya, yang perlu diketahui bahwa variasi bahasa berkenaan dengan penggunaannya atau fungsinya inilah yang disebut fungsiolek, ragam atau register. Register menurut kamus kata baku bahasa Indonesia (Sutanto, 2010) adalah bentuk baku dari kata rejister yang berarti daftar yang disusun secara sistematis dan menurut abjad, sedangkan dalam konteks sosiolinguistik variasi ini biasanya dibicarakan berdasarkan bidang penggunaan, gaya, tingkat keformalan, serta sarana penggunaannya (Abdul Chaer dan Leonie Agustina). Adanya variasi bahasa atau register di dalam komunikasi antar pemain mobile legend Thelhood skuad ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk mengulas, mengklasifikasikan register yang kerap diungkapkan oleh para pemain. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah: 1) hal apa saja yang mempengaruhi terjadinya register yang digunakan komunitas pemain mobile legend dalam berkomunikasi saat bermain game? Dan 2) bagaimana bentuk register yang diungkapkan komunitas pemain mobile legend saat bermain game?.

Beberapa teori yang mendukung untuk menjelaskan konsep di dalam penelitian ini adalah Register menurut Hartman & Stork (Alwasilah 1986: 63) pada hakikatnya merupakan suatu ragam bahasa yang dipergunakan untuk maksud tertentu yang dibatasi pada acuan pokok ujaran. Penggunaan bahasa yang terjadi akan berbeda-beda tergantung pada jenis situasi dan bagaimana jenis media yang digunakan. Register digunakan oleh kelompok - kelompok profesi (pekerjaan) tertentu. Orang-orang yang memiliki keterlibatan dalam suatu kelompok pada mulanya akan berusaha untuk melakukan suatu komunikasi kepada sesamanya yang termasuk dalam kelompok tersebut, kemudian langkah dari tindak lanjut mereka adalah terjadinya komunikasi yang efisien di dalam suatu kelompok tersebut. Kelompok tersebut mulai menciptakan ungkapan dan kalimat khusus yang saling disepakati antar sesama anggotanya sebagai bahasa komunikasi yang cocok dan mencerminkan profesi (pekerjaan) mereka. Tindak lanjut dari hasil perwujudan ungkapan dan kalimat khusus tersebut menjadikan setiap anggota kelompok itu beranggapan sudah dapat saling mengetahui karena mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, dan kepentingan yang sama antara anggota kelompok. Kemudian menurut Pateda (1987) adalah pemakaian bahasa yang berhubungan dengan pekerjaan seseorang. Ada lima jenis register menurutnya, yakni register beku, formal, konsultatif, casual atau santai, dan register intim atau akrab. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa register adalah variasi bahasa yang digunakan menurut profesi seseorang dan mempunyai maksud tertentu serta memiliki ciri khas bahasa tersendiri: 1) *oratorical* atau *frozen* (beku), register ini digunakan pembicara yang profesional karena pada kaidahnya sudah mantap, biasanya pada situasi yang khidmat seperti pada mantra, undang-undang, dan kitab suci; 2) *deliberative* atau formal, register ini digunakan dalam situasi resmi sesuai dengan tujuan untuk memperluas pembicaraan yang disengaja, misalnya pidato kenegaraan, peminangan, dan sebagainya; 3)

*consultative* atau usaha, register ini biasanya digunakan dalam transaksi kenegaraan. Selain itu, register ini juga digunakan dalam acara peminangan, dan sebagainya; 3) *casual* atau santai, register casual ini biasanya digunakan dalam situasi yang tidak resmi. Ragam ini banyak menggunakan *alegro*, yaitu bentuk kata yang diperpendek, misalnya *negosiasi* menjadi *nego* dan lain-lain; dan 4) *intimate* atau intim, register ini biasanya digunakan dalam hubungan keluarga. Hubungan dalam keluarga dapat dilihat pada percakapan antara ayah dengan ibu, kakak dengan adik, dan anak dengan orang tua (Wilkins dalam Pateda, 1990: 60).

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif jenis deskriptif. Penelitian kualitatif sendiri merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terperinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar yang alamiah (Walidin, 2015). Bogdan dan Taylor (1975:5) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif yang memberikan gambaran berupa register yang digunakan oleh pemain profesional atau *proplayer mobile legend* Indonesia khususnya pada komunitas *Thelhood*.

Data di dalam penelitian ini terbagi ke dalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini yaitu ungkapan berupa register para pemain *game online mobile legend Thelhood* skuad saat sedang bermain *game* yang hanya diungkapkan saat permainan sedang berlangsung. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah seluruh ungkapan register pemain *game online mobile legend indonesia* yang diambil dari *mic check MPL ID season 13* di sosial media *tiktok* dan *youtube*.

Ada tiga teknik yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu, teknik simak libat cakap, teknik rekam, dan teknik catat, berikut penjelasannya: (1) teknik simak libat cakap (SLC), teknik simak libat cakap adalah teknik yang melibatkan peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan cara menyimak atau menyadap sekaligus berpartisipasi langsung dalam pembicaraan (Mahsun, 2012). Penelitian ini melibatkan peneliti langsung dalam percakapan saat bermain *game online mobile legend* bersama komunitas *Thelhood*, setelah itu peneliti menyimak ungkapan-ungkapan berupa register yang diungkapkan oleh para pemain termasuk peneliti sendiri; (2) teknik rekam merupakan teknik dasar yang dilakukan peneliti dengan cara menyadap percakapan dengan bentuk audio visual anantara pemain *mobile legend Thelhood* skuad maupun tim *mobile legend indonesia* lainnya untuk mendapatkan data yang valid (Efita Nur Khoiriyah, 2017); dan (3) teknik catat, pada teknik ini peneliti mengumpulkan data dengan mencatat apa saja yang diungkapkan oleh para pemain *mobile legend Thelhood* skuad maupun dari *mic check MPL ID* saat para pemain sedang bermain *game mobile legend* (Efita Nur Khoiriyah, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan memahami pengaruh munculnya register dalam komunitas pemain *game online mobile legend*, serta bentuk-bentuk register yang diungkapkan oleh para pemainnya, Penelitian ini menemukan sejumlah register bahasa yang berupa kosakata, singkatan, ataupun kalimat dari bahasa pemain *game online mobile legend* saat sedang bermain *game*. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa dalam interaksi antar pemain *game online mobile legend* terdapat bahasa-bahasa rahasia atau register yang bahkan hanya dipahami oleh orang-orang yang juga bermain *game* ini. Peneliti menemukan sebanyak seratus dua puluh register bahasa berupa kosakata, singkatan ataupun kalimat.

### Pengaruh Terjadinya Register Pemain Game Online Mobile Legend

Sama halnya dengan register pada komunitas lain yang terjadi karena mereka sama-sama memiliki pengetahuan, pengalaman, dan kepentingan yang sama, register komunitas pemain *game online mobile legend* juga mempunyai alasan tersendiri sehingga menjadikan munculnya bahasa register pada komunitas ini. Pengaruh tersebut meliputi pengaruh internal atau segala sesuatu yang berada di dalam permainan dan berkaitan dengan permainan ini, adapun pengaruh eksternal yang meliputi segala sesuatu di luar permainan ini. Berikut dua hal yang mempengaruhi terjadinya register pada komunitas pemain *game online mobile legend*.

### ***Pengaruh Internal***

Pengaruh munculnya register pada komunitas pemain *game online mobile legend* terpengaruhi oleh faktor di dalam permainan tersebut yang meliputi terminologi *game*, *event* dan *upgrade*, serta efisiensi komunikasi antar pemainnya, berikut penjelasannya: (a) terminologi *game* merujuk pada istilah-istilah khusus yang hanya digunakan di dalam dunia permainan ini, istilah-istilah ini sering kali memiliki makna yang spesifik dan digunakan oleh para pemain untuk berkomunikasi secara efektif tentang berbagai aspek permainan; (b) *event* dan *upgrade game* adalah acara atau kegiatan khusus yang diadakan oleh pengembang *game* (*moonton*) dalam waktu tertentu yang meliputi *event* berkala, *event* khusus, hingga *event* kompetisi yang biasa diikuti oleh para *pro player* dan pencinta *game* ini. *Upgrade* sendiri mengacu pada peningkatan kemampuan atau atribut dalam *game* yang dapat membantu pemain untuk bermain lebih baik yang mencakup *emblem* atau salah satu sistem peningkatan pada permainan ini yang memungkinkan pemain untuk memperkuat *hero* mereka dengan memberikan tambahan atribut seperti serangan fisik, serangan magis, kecepatan gerak, dan lain sebagainya. Selain itu *battle spell* atau kemampuan tambahan yang dapat digunakan oleh semua *hero* di dalam satu permainan juga merupakan hal yang selalu mengalami peningkatan di dalam permainan ini; (c) efisiensi komunikasi, di dalam permainan ini merupakan hal yang tidak kalah pentingnya dari aspek-aspek lain yang telah disebutkan sebelumnya, ini berpengaruh besar untuk memastikan bahwa semua anggota tim berada pada halaman yang sama di dalam berkomunikasi, bertindak secara sinkron, dan merespons situasi dalam permainan dengan cara yang paling efektif. Efisiensi komunikasi juga berfungsi untuk pengambilan keputusan secara cepat karena satu detik di dalam permainan ini adalah hal yang sangat berharga, selain itu untuk menjaga motivasi dan semangat antar sesama tim.

### ***Pengaruh Eksternal***

Pengaruh eksternal sendiri merupakan hal-hal yang menyebabkan munculnya register di luar permainan ini dan berkaitan dengan pemain-pemainnya yang meliputi jangka waktu bermain *game*, chemistry antar sesama tim, serta kebutuhan strategi dan taktik *game* ini. Berikut penjelasannya: (a) jangka waktu bermain *game*, proses terjadinya bahasa register pada komunitas pemain ini tidak terjadi dalam waktu singkat, tetapi salah satu penyebab para pemain mampu saling memahami antar satu dengan yang lainnya adalah karena banyaknya waktu yang telah diluangkan untuk bermain bersama anggota skuad. Oleh karena itu istilah “*push*, *gank*, atau *ulti*” merupakan istilah yang sudah seringkali digunakan di dalam permainan ini. Intensitas waktu yang digunakan oleh para pemain ini ditinjau dari skor rata-rata keaktifan skuad yang mencapai angka 15326, dengan skor keaktifan masing-masing pemain yang mencapai 2132 angka. Skuad *Thehood* sendiri telah berpartisipasi sebanyak sepuluh kali dalam kejuaraan mingguan dan memperoleh dua kali kemenangan; (b) chemistry antar sesama tim adalah perasaan saling terhubung yang terbangun diantara beberapa orang, hal inilah yang menjadikan proses saling memahami antar sesama pemain terbentuk. Hal ini mengacu kepada hasil penelitian yang menunjukkan banyaknya bahasa register adalah bahasa Indonesia baku, akan tetapi makna bahasa ini berbeda dengan makna bahasa pada umumnya. Dibuktikan ketika satu pemain mengungkapkan kata “gigit” kepada pemain lain yang jika diartikan secara leksikal kata “gigit” berarti jepitan dengan gigi, sedangkan kata gigit sendiri sesuai register komunitas ini adalah informasi bahwa *skill ultimate* dari *hero* Franco telah digunakan; serta (c) kebutuhan strategi dan taktik, strategi di dalam permainan ini mengacu kepada rencana jangka panjang yang disusun untuk mencapai tujuan utama permainan ini, yaitu memenangkan permainan. Hal ini mengacu kepada pemilihan *hero* ketika sedang fase *draft pick*, pengaturan tim sebelum *match* dimulai, analisis peta dan objektif bahkan hingga distribusi *lane* atau pembagian tugas anggota tim yang bertugas sebagai apa di dalam sebuah pertandingan tertentu yang mencakup *jungler*, *roamer*, *gold laner*, *exp laner*, *mid laner*. Taktik sendiri merupakan rencana atau aksi jangka pendek yang tidak direncanakan bahkan praktiknya ketika permainan sedang berlangsung. Hal ini mencakup rotasi para pemain atau lebih dikenal dengan istilah *ganking* di atau menyerang bersama rekan setim, hingga taktik bertahan atau *defense* dan menyerang atau *pushing*.

### **Bentuk-Bentuk Register Komunitas Pemain *Game Online Mobile Legend***

#### ***Register Casual Menurut Pateda (1987)***

Terdapat 5 pembagian register menurut Pateda, tetapi register *casual* atau santai yang mendominasi data pada penelitian ini, hal ini disebabkan karena aktivitas bermain *game online mobile legend* bukanlah kegiatan

yang bersifat resmi melainkan bersifat fleksibel yang artinya siapa saja bisa memainkan *game* ini dengan syarat mempunyai gawai yang bisa terhubung dengan jaringan internet. Berikut beberapa contoh data penelitiannya.

Tabel 1. Data Penelitian

| No | Data Penelitian | Makna Register  | Penjelasan   |
|----|-----------------|---|--|
| 1  | TBin dong!      | Perintah kepada rekan tim yang digunakan untuk meminta rekan satu tim supaya lebih awal untuk menerima <i>damage</i> baik dari <i>turret</i> ataupun lawan. | Kata “TB” merupakan singkatan dari “tahan badan” yang mengambil awal huruf dari kedua kata tersebut yaitu huruf “T” dan “B”.     |
| 2  | Mage NF         | Pemberitahuan bahwa hero <i>mage</i> musuh sudah tidak mempunyai <i>spell flicker</i>   | Kata “NF” merupakan singkatan dari “no flicker” yang mengambil awal huruf dari kedua kata tersebut yang yaitu huruf “N” dan “F”. |
| 3  | NR              | Pemberitahuan bahwa hero jungler musuh sudah tidak mempunyai <i>spell retribution</i>   | “NR” merupakan singkatan dari “no retri” yang mengambil awal huruf dari kedua kata tersebut yaitu huruf “N” dan “R”.             |
| 4  | NS              | Pemberitahuan bahwa hero musuh sudah menggunakan <i>spell sprintnya</i>   | NS”” merupakan singkatan dari “no sprint” yang mengambil awal huruf dari kedua kata tersebut yaitu huruf “N” dan “S”.            |

### Register Menurut Artinya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa register jika dipandang dari segi artinya terdapat register yang bisa diartikan secara terminologi karena tersusun sesuai dengan aturan kebahasaan, selain itu terdapat register yang tidak bisa diartikan karena menggunakan kata-kata yang tidak sesuai dengan struktur kebahasaan bahasa Indonesia, selain itu register ini juga banyak dicampur dengan bahasa asing.

Tabel 2. Register Beraturan

| No | Data penelitian      | Arti register   | Struktur          |
|----|----------------------|---|-------------------|
| 1  | Dino udah makan      | Informasi bahwa <i>skill ultimate hero Barat</i> sudah digunakan  | Subjek + predikat |
| 2  | Gua bisa gigit       | Informasi bahwa <i>skill ultimate</i> dari <i>Franco</i> untuk membuat musuh terkena efek beku sudah siap | Subjek + predikat |
| 3  | Busnya udah dipegang | <i>Vision</i> sudah diambil musuh terlebih dulu   | Subjek + predikat |

Tabel 3. Register Tidak Beraturan

| No | Data Penelitian               | Makna Register di Dalam <i>Game</i>                 | Penjelasan Register   |
|----|-------------------------------|---|---|
| 1  | Gua nagain                    | Membantu dengan <i>skill ultimate</i> Yu Zhong      | Kata naga seharusnya menjadi objek di dalam kalimat tersebut, akan tetapi ditambahkan akhiran “in” yang dipahami berarti sama seperti verba.                            |
| 2  | Gua <i>visionin</i>           | Saya akan maju untuk membuka map terlebih dahulu    | Kata <i>vision</i> yang berarti pandangan seharusnya menjadi objek di dalam kalimat tersebut, tetapi ditambahkan akhiran “in” yang dipahami berarti sama seperti verba. |
| 3  | Pak dokter udah <i>hil</i> ya | <i>Hero Estes</i> sudah menggunakan <i>ultimate</i> | Kata <i>hil</i> di dalam data ini merupakan kata bahasa inggris yaitu <i>heal</i> yang berarti menyembuhkan   |

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan menganalisis penggunaan register atau bahasa khusus yang digunakan oleh komunitas pemain game online mobile legend. Register ini mencakup istilah-istilah khusus, singkatan, dan frasa yang hanya dimengerti oleh anggota komunitas tersebut. Penggunaan register ini menunjukkan adanya kesatuan kesatuan dalam komunitas, memperkuat identitas kelompok, dan memfasilitasi yang lebih efisien antar anggota kelompoknya. Dari lima jenis register yang diuraikan pada kajian teori, yang mendominasi data pada penelitian ini adalah register casual atau santai, dikarenakan aktivitas bermain game online ini termasuk kedalam aktivitas yang tidak resmi, karenanya bahasa yang digunakan pun bahasa-bahasa yang tidak resmi. Terdapat enam pengaruh munculnya register pada komunitas ini, diantaranya jangka waktu bermain karena yang menjadikan para pemain bisa saling memahami adalah banyaknya waktu yang telah mereka gunakan untuk bermain bersama. Penelitian ini juga menemukan klasifikasi register yang terbagi menjadi dua bagian diantaranya; register casual atau santai menurut Pateda, serta register menurut arti katanya yang dijabarkan lagi ke dalam register beraturan dan register tidak beraturan.

Secara keseluruhan ditemukan sebanyak seratus dua puluh register yang di dapat melalui percakapan langsung bersama anggota skuad Thehood saat sedang bermain game, kemudian dari hasil rekaman mic check MPL ID season 13 yang terdapat pada media sosial tiktok. Register-register tersebut ada yang berupa singkatan, kata, frasa hingga kalimat. Bahasa-bahasa ini akan terus berkembang seiring berkembangnya teknologi dan zaman. Selain itu, penelitian ini juga berhasil menunjukkan bahwa register ini berkembang seiring dengan perkembangan permainan dan interaksi sosial di dalam komunitas, mencerminkan dinamika dan adaptasi bahasa dalam konteks digital. Temuan ini memberikan wawasan tentang bagaimana bahasa dapat berkembang dalam komunitas berbasis hobi atau minat yang spesifik.

## Daftar Pustaka

- Abdul Ghani, M. I. (2022). Pengaruh Mobile Legend Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa. *Holistic Journal Of Sport Education (Hjse)*, 40-51.
- Ahyani Radhiani, F. (2012). Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus). *Jurnal Psikologi*, Vol. 08.
- Brown, D. W. (2011). Dialek And Register Hybridity: A Case From Schools. *Sage Journal*, 39.
- Efita Nur Khoiriyah, D. S. (2017). Register Dalam Transaksi Jual Beli Rajungan Di Desa Tasikharjo Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang. *Undip E-Journal System*, 1-10.
- Keraf, G. (2008). *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Pt Grandmedia Pustaka Utama.
- Lailatun Niswa, M. (2017). Pilihan Bahasa Dalam Masyarakat Multilingual Di Kemujan Karimun Jawa Jepara. *Caraka*, 110-126.
- Leli Triana, K. K. (2021). Register Nelayan Di Desa Munjungagung, Kramat, Tegal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 33-38.
- Lexy J. Moleong, M. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Maharani, A. (2020). Pemakaian Diksi Dalam Penulisan Caption Media Sosial Instagram. *Diksi*, 179-189.
- Mahsun, M. (2012). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Memet Sudaryanto, S. E. (2014). Registrasi Anak Jalanan Kota Surakarta. *Basastra*, 514-528.
- Pateda, Mansoer. (1987). *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Putri Dwi Indrisni, S. (2022). Variasi Bahasa Dalam Film "Nyengkuyung" Karya Wahyu Agung Prasetyo (Kajian Sosiolinguistik). *Jurnal Pengembangan Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jawa*, 976-992.
- Sumarlam, M. (2011). *Pelangi Nusantara Kajian Berbagai Variasi Bahasa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanti, H. (2020). Struktur, Fungsi Dan Kearifan Lokal Sasak Pada Mantra Pengobatan Di Desa Menceh Dusun Ketapang Sakra Timur.