

REGISTER BAHASA KOMENTATOR *MOBILE LEGENDS* DALAM TURNAMEN *MPL SEASON 5*

Abmad Zubri Rosyidi ^{1*}, Suparlan ²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya - NTB, Indonesia 83511

*Corresponding author email: rosyidiahmad08@gmail.com

Article History

Received: 15 November 2021

Revised: 21 November 2021

Published: 30 November 2021

ABSTRACT

Register is a variety of languages used based on usage, such as online game players who have certain types and functions of registers that distinguish the gamers profession from other professions. Mobile legends is an online game that is played in groups. In a Mobile Legends tournament, not only players are involved in a match but there will also be commentators who will guide and provide comments on the match. The purpose of this study is to analyze the form of the Register Language used by the Mobile Legends game commentator in the MPL season 5 tournament. This research is a qualitative descriptive study. Data collection was done by observing the data by replaying the MPL season 5 grand final video many times, then transcribing the video script based on the expressions used and matching the script directly. The data analysis carried out consisted of three processes, namely data selection, data processing, and conclusions. The results of this study found that there was a use of register language that came from a foreign language, namely English which was used by Mobile Legends commentators such as the words first blood, retreat, recall, and play off.

Keywords: *Register language, Mobile legend, MPL*

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga di pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai dari alat-alat elektronik bahkan sampai akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia

dan memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan manusia (Ulum,2018). Menurut Max Weber melihat modernisasi itu sebagai gejala perubahan dari cara berpikir tradisional menjadi rasional. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah di dalam dunia olahraga.

E-sports merupakan permainan game elektronik yang bersifat kompetitif. Menurut

Anthony Khoo dalam *More or Less: Democracy and New Media* (2012) *E – Sport* adalah suatu aktifitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktifitas fisik maupun non – fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual. Kata E-Sports merupakan singkatan dari *electronic sports*, yaitu olahraga yang menggunakan game elektronik sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan secara profesional. Perkembangan E-sports di dunia khususnya di Indonesia cukuplah baik dan berkembang pesat hingga saat ini. Hal ini tentunya tercapai berkat dukungan dari kalangan talenta muda Indonesia yang kreatif dan inovatif di industri E-sports. Bakat tersebut tersalurkan melalui berbagai jenis jalan karir, seperti game developer, game publisher, tim profesional, dan masih banyak jenis profesi lainnya.

E-Sport merupakan cabang olahraga elektronik yang didukung oleh IESPA (*Indonesia E-Sport Association*) Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahragavnna biasanya, bedannya para atlet eSport tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan Strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. Dengan resminya IeSPA di mata pemerintah & para gamers kompetisi bisa lebih yakin hobi (atau bahkan profesi untuk beberapa orang) mereka ini akan mendapat dukungan lebih dari pemerintah.

Salah satu game yang saat ini masih menjadi game E-sport terbaik adalah *Mobile Legend*. *Mobile Legends* adalah game

ciptaan dari perusahaan mootoon yang menjadi satu-satunya game mobile yang masuk daftar game *E-sports* terpopuler di tahun 2019 (cnbcindonesia.com). Bukan hanya menjadi game terpopuler, game ini bahkan menjadi game yang jumlah download aplikasinya mencapai 20 juta kali (playstore.com). Game ini bisa dibilang sangat menarik karena selain di pertandingan di dalam piala presiden 2019, *game* ini juga masuk dalam game yang di pertandingan dalam seagame yang berlangsung di philipina. Oleh sebab itu game ini menjadi game yang sangat populer di Indonesia.

Di dalam sebuah turnamen *Mobile Legends* bukan hanya pemain yang ikut terlibat dalam suatu pertandingan tetapi juga akan ada komentator yang akan memandu dan memberikan komentar pada pertandingan tersebut. Peran komentator dalam game ini sangat penting dalam berjalannya suatu pertandingan. Menurut Oliy dan Hozilah (2013: 59), komentator dalam sebuah siaran langsung olahraga dihadirkan dengan tujuan untuk membuat suasana lebih meriah, juga sebagai referensi bagi penonton *E-sport mobile legend*. Dalam memandu jalannya sebuah pertandingan, komentator menggunakan kosakata yang berkaitan dengan bidang *Mobile Legend*. Meskipun begitu, para komentator tersebut juga menggunakan bahasa atau kosakata lain yang menjadi ciri khas dari profesi komentator *E-sport Mobile Legends*.

Saat pertandingan *E-sport Mobile Legends* berlangsung, terdapat banyak kejadian yang tidak bisa diungkapkan dengan menggunakan kosakata umum yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, komentator mobile legend sering menggunakan kosakata atau gabungan

kosakata untuk merepresentasikan kejadian-kejadian yang terjadi. Di antaranya dapat berbentuk kata tunggal, kata kompleks, frasa, klausa, kalimat, dan lain sebagainya. Kosakata yang digunakan harus sesuai dengan pemakaiannya atau fungsinya, dalam hal ini adalah bahasa yang digunakan oleh komentator yang hanya digunakan dalam *E-sport Mobile Legends* disebut dengan register.

Seperti yang dikatakan oleh Nababan (1984) Chaer dan Agustina (2010) mereka menyatakan bahwa variasi bahasa berkenaan dengan penggunaannya, pemakaiannya, atau fungsinya disebut fungsiolek, ragam, atau register. Sementara itu, menurut **Mustikawati (2015)** Register merupakan penggambaran ragam bahasa yang berbeda-beda sesuai dengan formal tidaknya suatu situasi, profesi, dan sarana bahasa. Register menurut Alwasilah (1993) pada hakikatnya merupakan satu 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.

Ferguson (1971) mengemukakan bahwa ciri-ciri register secara umum adalah (1) hanya mengacu pada pemakaian kosakata

khusus yang berkaitan dengan kelompok pekerja yang berbeda, (2) sesuai dengan situasi komunikasi yang terjadi berulang secara teratur dalam suatu masyarakat yang berkenaan dengan partisipan, tempat, fungsi-fungsi komunikatif, (3) digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu sesuai dengan profesi dan perhatian yang sama.

Secara umum register bahasa dibagi menjadi dua macam yaitu register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka (Halliday, 1992). Register selingkung terbatas maknanya sedikit, sifatnya terbatas jumlah kata dan maknanya terbatas sehingga beritanya terbatas dan tertentu. Register ini merupakan register yang tidak mempunyai tempat dengan individualitas dan kreativitas. Contoh register selingkung terbatas dapat dilihat pada orang-orang yang terlibat dalam ketentaraan. Pesan yang disampaikan di medan peran dengan telegram diawasi dengan ketat, panjangnya terbatas hanya sekitar seratus kata. "Selamat ulang tahun dan tolong kirim DDT", karena jumlah terbatas seperti itu, berita tersebut tidak perlu ditransmisikan. Namun demikian, berita yang ditransmisikan hanya berupa angka '31,67' atau semacamnya. Hal tersebut merupakan register yang jumlah beritanya terbatas sehingga tidak memerlukan pengiriman data berupa kata-kata tetapi hanya nomor indeksinya.

Register yang kedua adalah register selingkung terbuka. Register ini biasanya maknanya sudah diketahui oleh banyak kalangan sehingga pengguna bahasa cenderung lebih luas jika dibandingkan dengan register selingkung tertutup. Register

selingkung terbuka dapat dilihat misalnya mahasiswa kedokteran yang berasal dari luar negeri yang datang ke negara yang menggunakan Bahasa Inggris akan mempelajari teknis dengan cukup mudah. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa kedokteran tersebut sudah mengetahui makna dari bahasa yang berlaku di negara tersebut.

Register selingkung terbatas mempunyai makna sedikit, sifatnya terbatas, jumlah dan maknanya terbatas sehingga beritanya terbatas dan tertentu. Register selingkung terbuka mempunyai corak-corak makna yang berhubungan dengan register. Bahasa yang digunakan di dalam register yang lebih terbuka adalah bahasa tidak resmi atau percakapan spontan.

Penelitian tentang register bahasa telah banyak disteliti oleh akademisi seperti register bahasa waria di kuningan surabaya (Damayanti. 2018), register bahasa komentator bola (Utomo 2014), Register Bahasa Sepak Bola Pada Tabloid Soccer (Purwanto.2012), Register Driver Ojek Online Di Media Sosial Twitter (Briskarisma, 2019) , Register Penjual Online Shop dalam Media Sosial Instagram (Putri. 2017), namun belum ada yang meneliti tentang bahasa gamer yang digunakan oleh para komentator dalam turnamen mobile legend yang ada di Indonesia. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan untuk melihat bentuk register dan makna dari ungkapan yang digunakan dalam komentator turnamen *Mobile Legends* pada *grand final MPL season 5*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan video sebagai sumber data

yang diambil dari situs youtube. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang ditawarkan oleh Bungin (2003:70) yaitu: mengumpulkan, mengklasifikasi, menganalisa, menginterpretasi data dan menarik kesimpulan. Peneliti menggunakan metode ini guna mendiskripsikan tipe, pembentuk, dan fungsi dari penggunaan Register pada turnamen *Mobile Legend*.

Langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut: Mengamati data dengan cara memutar ulang berkali-kali video grand final MPL season 5, kemudian menranskrip skrip video berdasarkan ungkapan yang digunakan dan mencocokkan skrip secara langsung, memberikan tanda di setiap halaman skrip ungkapan komentator yang terdapat fenomena penggunaan Register yang diujarkan oleh komentator dalam turnamen tersebut, mengumpulkan data dari halaman-halaman skrip yang telah ditandai dengan menggunakan *data cards* (kartu data).

Setelah dikumpulkan, data-data tersebut diklasifikasikan dan dianalisa dengan langkah; memilih data-data yang tersedia di *data cards*, mengklasifikasikan data berdasarkan tipe, pembentuk, dan fungsinya dengan menggunakan *data sheets*, menganalisa data dari table dengan menggunakan teori yang berkaitan dengan register bahasa, melakukan validitasi data untuk memperoleh hasil yang valid melalui *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *comformability* (Moleong, 2002:173-175), serta membuat kesimpulan dari data yang telah dianalisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komentator merupakan sebuah profesi yang membutuhkan penguasaan kosakata bahasa yang luas sehingga sebuah acara bisa berjalan dengan lancar. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa ada beberapa penggunaan register bahasa yang hanya digunakan dalam permainan mobile legend. Berikut ini ada beberapa ungkapan yang digunakan oleh komentator dalam pertandingan ketika game berlangsung:

a. Register bahasa kategori kata Tunggal

1. Kata kerja

“Dia tidak bisa maksa, dia harus recall ”

Ungkapan di atas merupakan ungkapan komentator mobile legend yang menggunakan kosa kata yang termasuk dalam bahasa register karena tidak semua orang mengerti tentang makna dari kata *recall*. Kata ini hanya bisa difahami apabila orang tersebut merupakan bagian dari game tersebut/ penggemar dari game tersebut sehingga pesan yang ingin disampaikan dimengerti oleh pendengar. Maknan kata *recal* sendiri adalah pulang markas untuk mengisi ulang HP atau energi yang sudah hampir habis dari hiro yang digunakan.

“Xin dengan hayabusa masih bebas Farming”

Ungkapan di atas merupakan kosa kata yang termasuk dalam bahasa register karena tidak semua orang mengerti tentang makna dari kata *farming*. Maknan kata *farming* sendiri adalah membunuh minion atau moster yang ada di area hutan untuk mendapatkan level tertinggi dan perolehan gold terbanyak sehingga memudahkan hiro untuk membeli item lebih cepat. Farming ini hanya dilakukan oleh hiro yang memiliki

burs damage yang besar dan biasanya dijadikan hiro core dalam pertandingan. Apabila hiro core ini sering mati atau kalah dalam perang maka kemungkinan besar sebuah team akan mengalami kekalahan.

2. Kata benda

“Marksman yang tersisa yang cukup kuat yaitu Grangger ”

Kata *marksman* dalam ungkapan tersebut adalah ungkapan yang hampir tidak pernah kita temukan dalam percakapan sehari hari kecuali dalam game mobile legend. Arti kata marksman dalam Mobile Legends adalah hiro yang memiliki kemampuan jarak jauh dan biasanya menggunakan senjata sejenis tembakan atau senapan dan berperan sebagai hiro yang memiliki damage paling tinggi dalam pertandingan. Hiro ini bisa menjadi sebuah penentu dalam sebuah pertandingan kerana hiro yang type marksman ini biasanya digunakan sebagai eksekutor hiro musuh yang memiliki durabilitas tinggi.

Dia gak bisa maksa, dia harus pulang ke Base

Kata *base* dalam ungkapan tersebut adalah merujuk kepada sebuah tempat yang dimana hiro akan memulai pertandingan. kata base dalam Mobile Legends adalah tempat yang digunakan semua hiro dalam tim untuk mengisi HP atau mana yang. Hiro ini bisa menjadi sebuah penentu dalam sebuah pertandingan kerana hiro yang type marksman ini biasanya digunakan sebagai eksekutor hiro musuh yang memiliki durabilitas tinggi.

“Turret pertama akan hancur ”

Kata *turret* dalam ungkapan tersebut adalah kata yang hanya ada dalam game mobile legend. Arti kata turret dalam Mobile Legends adalah sebuah tiang berbentuk

kristal yang harus di pertahankan oleh sebuah tim dalam sebuah pertandingan. Dalam permainan mobile legend ada 7 turret yang harus di pertahankan oleh masing-masing team ada 3 turret di bagian atas, 3 turret di bagian tengah dan 3 turret bagian bawah dan 1 turret adalah base turret yang apabila turret ini hancur maka pertandingan akan berakhir.

b. Register bahasa Kategori frasa

1. Frasa Verba

*Satu hiro dari evos legend harus **Terpick off***
Kata *Pick off* dalam ungkapan tersebut adalah ungkapan yang bersifat tertutup karena tidak akan dipahami oleh yang mendengarnya kecuali orang tersebut adalah seorang pemain dari game mobile legend. Arti kata *Pick off* dalam Mobile Legends adalah sebuah inisiasi dari sebuah tim untuk membunuh hiro musuh secara berkelompok dan biasanya dilakukan secara sembunyi-sembunyi sehingga ketika akan melakukan perang secara berkelompok tim musuh akan kekurangan orang dan peluang untuk menang perang lebih besar.

*Tim RRQ harus melakukan **Team fight***

Team fight merupakan frasa yang berasal dari bahasa inggris yang terdiri dari dua kata yaitu team dengan fight. Makna team fight dalam ungkapan tersebut adalah melakukan penyerangan secara tim bukan 1 lawan 1. Ini akan menjaga peluang menang suatu team apabila memangkan perang secara tim karena akan banyak hiro yang akan mati sehingga memudahkan suatu tim untuk menghancurkan turret musuh yang masih ada.

2. Frasa Nomina

*“**Death sonata** dikeluarkan oleh Xin “*

Kata *Death sonata* dalam ungkapan tersebut adalah ungkapan yang bersifat tertutup karena tidak akan dipahami oleh yang mendengarnya kecuali orang tersebut adalah seorang pemain dari game mobile legend. Arti kata death sonata dalam Mobile Legends adalah sebuah jurus andalan dari salah satu marksman yaitu granger yang memiliki kekuatan yang sangat besar untuk mengeliminasi musuhnya.

*“Wann dengan retribustionya berhasil mengamankan **red Buff**”*

Ungkapan di atas merupakan ungkapan komentator mobile legend yang menggunakan selinkung tertutup karena tidak semua orang mengerti tentang makna dari kata *red Buff*. Kata ini hanya bisa dipahami apabila orang tersebut merupakan pemain dari game mobile legend. Makna kata *red Buff* adalah salah satu moster junggel yang akan memberikan damage tambahan kepada hiro core apabila bisa membunuh moster tersebut. Apabila hiro dapat membunuh red buff, maka hiro ini akan memiliki damage yang sangat besar kepada hiro musuh.

***Inhibiter turret** sudah mulai di inisiasi*

Makna Inhibiter turret dalam mobile legend adalah turret ketiga yang berada di bagian belakang. Apabila turret ini dihancurkan maka minion atau prajurit yang akan menyerang base turret akan membesar sehingga sebuah tim akan mati- matian untuk mempertahankan turret ini untuk menjaga peluang menang dari sebuah tim.

3. Frasa adjektiva

*“**First blood** langsung didapatkan oleh Xin”*

Kata *first blood* dalam ungkapan tersebut merupakan ungkapan yang hanya bisa di temukan dalam turnamen mobile legend. Kata *first blood* dalam game Mobile Legends adalah sebuah ungkapan yang digunakan untuk menggambarkan apabila seseorang dapat membunuh hiro musuh pertama kali dalam game tersebut dan ini hanya dipakai di menit- menit awal dalam sebuah pertandingan.

“Salah satu hiro dari evos harus **terShut down** “

Kata *shut down* dalam ungkapan tersebut merupakan ungkapan yang hanya bisa di temukan dalam turnamen mobile legend. Kata *shut down* sendiri dalam game berarti bahwa hiro yang digunakan seseorang dalam game mati tertembak oleh hiro musuh yang bertipe marksman.

c. Register bahasa Kategori singkatan

“Seorang xin dengan hayabusanya sudah mempunyai **BOD**”

Blade of despair sebuah item dalam mobile legend yang memiliki damage yang paling besar dari semua item dalam mobile legend. Tidak hanya paling besar deamgenya tetapi juga item ini paling mahal untuk di beli.

“Rekt dengan clude belum sakit karena belum memiliki **DHS**”

DHS adalah sebuah item dalam mobile legend yang digunakan untu meningkatkan attack speed hiro dan penghilang armor musuh sehingga item ini paling sering digunakan untuk hiro yang membutuhkan kecepatan dalam menyerang seperti hiro markman. Kepanjangan dari DHS itu sendiri adalah Dimond hunter sword

“Dia harus recall karena **HPnya** tinggal sedikit”

Heal point atau biasa disingkat HP merupakan sebuah bahasa yang paling sering

digunakan dalam game bukan hanya di mobile legend tetapi juga di seluruh game karena pada dasarnya setiap permainan mempunyai healing poin atau HP yang bermaksud untuk melihat tingkat durabilitas hiro atau ketahanan hiro dalam permainan. Di dalam game mobile legend HP ini akan berkurang apabila mendapat serangan dari musuh dan apabila sudah sedikit maka harus kembali ke base untuk mengisi HP tersebut.

“RRQ mendapatkan salah satu hiro **OP**”

Kata OP adalah singkatan yang berasal dari kata Over Power artinya sebuah hiro yang memiliki damage yang paling besar dan biasanya hiro- hiro yang masuk dalam kategori OP akan di band dalam sebuah pertandingan oleh tim yang bertanding.

Seluruh ungkapan di atas merupakan beberapa ungkapan yang digunakan oleh komentator mobile legend yang bersifat register. Namun masih banyak lagi bahasa unik yang digunakan dalam pertandingan game tersebut. Setelah dianalisis lebih dalam ternyata register bahasa yang digunakan dalam mobile legend lebih banyak diambil dari bahasa inggris yang kemudian diadopsi oleh komentator untuk menggambarkan keadaan pertandingan di dalam lapangan. Penyampaian pesan dengan bahasa asing tanpa memberitahukan makna dari ungkapannya merupakan bagian dari gaya register bahasa terbatas karna makna dari bahasa yang digunak masih banyak yang belum mengetahuinya sehingga dalam komentator mobile legend ini penggunaan bahasa asing atau bahasa inggris di suatu Negara yang tidak menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa keseharian bisa di kategorikan sebagai register bahasa tertutup karena pesan yang disampaikan tidak tersampaikan kepada pendengar yang tidak

mengerti bahasa inggris dan bahasa game yang haya digunakan dalam turnamen mobile legend.

KESIMPULAN

Register bahasa merupakan satu ragam bahasa yang dipergunakan untuk maksud tertentu yang dibatasi pada acuan pokok ujaran yang akan berbeda-beda tergantung pada jenis situasi dan bagaimana jenis media yang digunakan. Sehingga bahasa yang di gunakan oleh para komentator *mobile legends* harus sesuai bidang yang sedang dikomentarkannya. Hasil dari analisis penelitian ini adalah bentuk bahasa register komentator *Mobile Legends* yang ditemukan dalam *MPL season 5* berbentuk bahasa asing yang menggunakan bahasa inggris. Penggunaan bahasa asing diniali akan sulit difahami bagi orang yang mendengarnya namun tidak bagi para pemain yang memainkan game ini sehingga hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat penggunaan register bahasa yang sifatnya tertutup yang digunakan oleh komentator *Mobile Legends* seperti kata marksman, first blood, retreat dan masih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Ch.. (1993). *Pengantar sosiologi bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Briskarisma, L. (2019). *Register Driver Ojek Online Di Media Sosial Twitter* (Doctoral dissertation, UNNES).
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 274 Hal.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chaer, Abdul dan Agustina. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- CNBC Indonesia (2020) <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190402144606-37-64321/10-game-online-android-terbaik-terpopuler-untuk-mabar> (diakses 12-06-2020)
- Damayanti, R. (2018). Register dalam Komunikasi Waria di Kembang Kuning Surabaya. *SeBaSa*, 1(2), 142-152.
- Google (2020) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends> (diakses 12-06-2020)
- Halliday, M.A.K dan Ruqaiya Hasan. (1992). *Bahasa, Konteks dan Teks*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Khoo dalam (2012) *More or Less : Democracy and New Media addiction research and theory*, 1-15.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Mustikawati, D. A. (2019, June). Register Bahasa Transportasi (Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi). In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 831-837).

- Olii, Helena, dan Lala Hozillah. (2013). *Reportase Radio & Televisi*. Ed. 2; Jakarta: Permata Puri Media.
- Pateda, Mansyur. (1990). *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Ferguson, C.A (1971). *Language structure and language use*. Stanford: Stanford University Press
- Purwanto, D. (2012). *Register Bahasa Sepak Bola Pada Tabloid Soccer Edisi Mei-Juni 2011* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Putri, A. Y. (2017). Register Penjual Online Shop dalam Media Sosial Instagram. *Bahasa Dan Sastra Indonesia-SI*, 6(4), 500-518.
- Ulum, B. (2018). *Game “Mobile Legends Bang Bang” di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Utomo, D. W. (2014). Register laporan pandangan mata komentator sepakbola (Sebuah kajian sosiolinguistik). *Jurnal Sasindo UNPAM*, 1(1).