

**BAHASA CHATTING DALAM KOMUNITAS GAME ON LINE
DOTA ALL STAR DI PALEMBANG**

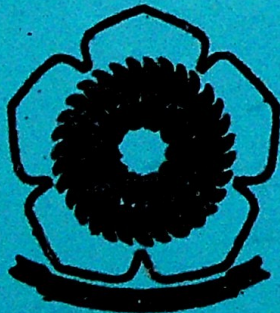
Skripsi oleh

Dian Meylia Rosliani

NIM 06053112005

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah

Jurusan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA**

2010

**BAHASA CHATTING DALAM KOMUNITAS GAME ON LINE
DOTA ALL STAR DI PALEMBANG**

Skripsi oleh

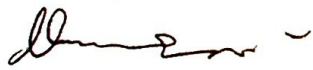
Dian Meylia Rosiliani

NIM 06053112005

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

Disetujui

Pembimbing 1,



Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

NIP 1959011171983031014

Pembimbing 2,



Drs. Supriyadi, M.Pd.

NIP 195905281983031001

Disahkan

a.n. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

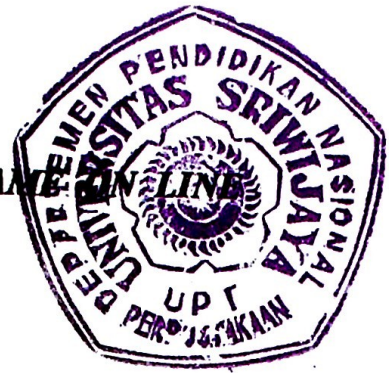


Dra. Zahra Alwi, M.Pd.

NIP 196212061989032003

S
415.07
Rosa
e-100778
2010

**BAHASA CHATTING DALAM KOMUNITAS GAME
DOTA ALL STAR DI PALEMBANG**



Skripsi oleh

Dian Meylia Rosiliani

NIM 06053112005

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah

Jurusan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

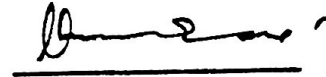
INDERALAYA

2010

Telah diuji dan lulus pada :
Hari : Kamis
Tanggal : 15 April 2010

TIM PENGUJI

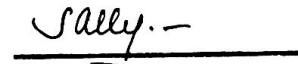
Ketua : Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.



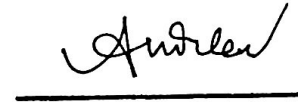
Sekretaris : Drs. Supriyadi, M.Pd.



Anggota : Dra. Siti Salamah Arifin



Anggota : Drs. R. H. M. Ali Masri, M.Pd.



Anggota : Drs. Kasmansyah, M.Si.



Inderalaya, 15 April 2010

Diketahui oleh,

**Program Studi Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia dan Daerah
Ketua,**



Dr. Surip Suwandi, M.Hum

NIP 195810101986021002

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat merampungkan skripsi yang berjudul *Bahasa Chatting dalam Komunitas Game On Line DotA All Star Di Palembang*. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah-satu syarat mencapai gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., selaku pembimbing 1 dan Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku pembimbing 2 yang telah sabar membimbing dan meluangkan waktu selama pembimbingan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Dra. Siti Salamah, Drs. R. H. M. Ali Masri, M. Pd., dan Drs. Kasmansyah, M.Si. selaku anggota penguji yang memberikan sejumlah saran untuk perbaikan sripsi ini.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Drs. Tatang Suhery, M.A., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dra. Zahra Alwi, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Drs. Surip Suwandi, M.Hum., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran bidang studi Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dan daerah di Sekolah Menengah dan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Inderalaya, April 2010

Penulis,

dn

Kupersembahkan kepada

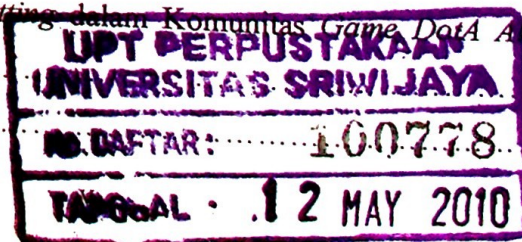
- Papa dan Mama yang selalu melimpahkan doa dan kasih sayangnya padaku
- Abang dan Kiyai yang senantiasa memberikan hal terbaik untukku
- Penghuni hatiku yang menopangku untuk tetap tegar berdiri
- Sahabat terbaikku yang tak lepas memberikan semangat dan bantuannya
- 1 Desember
- UKM Teater GABI yang memberikan sejuta pengalaman untukku
- Almamaterku....

Motto

-Nasib baik adalah pertemuan antara usaha dan kesempatan-

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAK.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah.....	5
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Variasi Bahasa.....	7
2.2 Proses Morfologis Bahasa <i>Chatting</i>	10
2.3 Jargon Bahasa <i>Chatting</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode.....	21
3.2 Sumber Data.....	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.4 Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Analisis.....	24
4.1.1 Proses Morfologis Bahasa <i>Chatting</i> dalam Komunitas <i>Game On Line Dota All Star</i> Di Palembang.....	24
4.1.2 Jargon pada Bahasa <i>Chatting</i> dalam Komunitas <i>Game Dota All Star</i> Di Palembang.....	36
4.2 Pembahasan.....	60



4.2.1 Proses Morfologis Bahasa <i>Chatting</i> dalam Komunitas <i>Game DotA All Star</i> Di Palembang.....	60
4.2.2 Jargon pada Bahasa <i>Chatting</i> dalam Komunitas <i>Game DotA All Star</i> Di Palembang.....	61
4.3 Aplikasi Penelitian Bahasa <i>Chatting</i> dalam Komunitas <i>Game On Line DotA All Star</i> di Palembang terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah.....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Data Hasil *Chatting*
2. Usul Judul Skripsi
3. Surat Keputusan Pembimbing
4. Kartu Bimbingan Skripsi

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Bahasa *Chatting* dalam Komunitas *Game On Line DotA All Star* Di Palembang. Penelitian ini mengemukakan masalah bagaimanakah sistem bahasa dan pola makna bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang. Secara khusus masalah dalam penelitian ini adalah 1) proses morfologis bahasa *chatting*, dan 2) jargon pada bahasa *chatting*. Tujuan skripsi ini adalah mendeskripsikan pemakaian bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang. Secara khusus, tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan secara rinci proses morfologis dan jargon yang digunakan pada bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis dan secara praktis. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat pada kajian sosiolinguistik khususnya tentang variasi bahasa dalam masyarakat. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah bagi guru khususnya bisa digunakan untuk bahan pengajaran, bagi pembaca dapat menambah pemahaman bahasa dalam masyarakat dan bagi penelitian lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian lain khususnya bidang sosiolinguistik. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif analisis kualitatif dengan sumber data hasil *chatting* 20 *gemers* yang tergabung dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang. Teknik yang digunakan adalah teknik observasi dengan melakukan pengamatan dan pencatatan. Dari hasil penelitian pada bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang hanya ada tiga dari empat proses morfologis, yaitu (1) afiksasi, (2) reduplikasi, dan (3) abreviasi. Sementara proses morfologis lain, yaitu komposisi tidak ditemukan. Hal ini dikarenakan bahasa *chatting* adalah bahasa yang memiliki ciri singkat sehingga penutur lebih memilih menggunakan kata lain yang hanya terdiri dari satu suku kata. Selain ketiga proses morfologis, dari hari analisis ditemukan tiga pola penulisan kata pada bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang, yaitu (1) penghilangan salah satu huruf vokal, (2) penambahan huruf, (3) penggantian huruf dengan huruf lain yang sama pelafalannya. Selanjutnya, pembagian pola makna jargon pada bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang, terdiri dari tiga bagian, yaitu (1) makna kata bebas, (2) makna akronim, dan (3) makna singkatan.

Kata Kunci : *sistem bahasa, pola makna, proses morfologis, jargon*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa mempunyai fungsi yang sangat penting di dalam tataran kehidupan bermasyarakat. Fungsi-fungsi bahasa tersebut, antara lain adalah, (1) sebagai wahana komunikasi antara anggota masyarakat, melalui bahasa anggota masyarakat mengomunikasikan pendapat antarsesama, (2) sebagai penyimpan pengetahuan, dan (3) sebagai cermin keadaan lingkungan sosial. Dengan fungsi-fungsi semacam itu, dapat dikatakan bahwa selama manusia hidup, tidak akan pernah lepas dari bahasa.

Satu di antaranya, manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Kegiatan ini telah dilakukan antarsesamanya sejak berabad-abad silam. Bahasa hadir sejalan dengan sejarah sosial kelompok-kelompok masyarakat atau bangsa. Sehubungan dengan itu, Grafura (2006:8) mengatakan bahwa dalam kelompok sosial, manusia terikat secara individu. Keterikatan individu-individu dalam kelompok ini sebagai identitas diri dalam kelompok tersebut. Setiap individu adalah anggota dari kelompok sosial tertentu yang tunduk pada seperangkat aturan yang disepakati dalam kelompok tersebut. Salah satu aturan yang terdapat di dalamnya adalah seperangkat aturan bahasa.

Sejalan dengan hal tersebut, Corder dalam Alwasilah (1992:9) mengatakan bahwa kita dapat berkomunikasi dengan orang lain hanya karena mereka bersama kita mempunyai cara bertindak yang disepakati. Bahasa di sini diartikan sebagai milik kelompok sosial, seperangkat aturan mutlak yang memungkinkan anggota-anggotanya berhubungan satu sama lain, berinteraksi satu sama lain, dan bekerja satu sama lain. Dengan demikian, bahasa menjadikan kita sebagai makhluk bermasyarakat. Bahkan dengan menguasai beragam bahasa, manusia dapat membuka jendela dunia dan memperoleh pengalaman yang sebelumnya mungkin tak terpikir apalagi membayangkannya.

Chaer dan Agustina (2004:61) mengatakan sebagai sebuah *langue* sebuah bahasa mempunyai sistem dan subsistem yang dipahami oleh semua penutur bahasa itu. Namun, karena penutur bahasa tersebut, meski berada dalam masyarakat tutur, tidak merupakan kumpulan manusia yang homogen, maka wujud bahasa yang konkret menjadi tidak seragam sehingga terciptalah keberagaman (variasi). Lebih lanjut Chaer dan Agustina (2004:61) mengemukakan bahwa terjadinya keberagaman atau kevariasian bahasa ini bukan hanya disebabkan oleh penuturnya yang tidak homogen, tetapi juga karena kegiatan interaksi sosial yang yang mereka lakukan sangat beragam.

Keberagaman ini menimbulkan satu ciri atau sifat bahasa yang tumbuh dalam masyarakat yaitu mengalami perubahan. Bahasa akan terus berkembang dan memiliki aneka ragam variasi. Sibarani (1992:58) mengemukakan bahwa variasi adalah ragam bahasa yang masing-masing mempunyai bentuk-bentuk tersendiri, namun secara keseluruhan mirip atau menyerupai pola dasar bahasa induknya. Lebih lanjut Sibarani (1992:58) menyebutkan terdapat dua faktor yang memberikan kesempatan penuturnya menggunakan variasi bahasa, yaitu faktor sosial dan situasional karena bahasa yang baik atau komunikatif harus sesuai dengan situasionalnya. Keberagaman aktifitas penutur menyebabkan mereka berinteraksi melalui berbagai cara sehingga mempengaruhi tingkah laku bahasanya. Sebagai contoh bahasa yang dipakai dalam ragam resmi seperti rapat anggota DPR berbeda dengan bahasa yang dipakai dalam pembicaraan para ibu di warung yang bahasanya tergolong dalam ragam santai.

Bertolak dari itu, saat ini pilihan alat berkomunikasi semakin beragam. Penggunaan telepon seluler dan internet telah banyak dipilih. Bahkan setelah menjamurnya warung internet (warnet) mempermudah semua orang mengakses fasilitas-fasilitas yang terdapat di internet. Selain untuk mencari informasi, internet dapat pula digunakan untuk berkomunikasi melalui fasilitas *chatting* (Smartilicious, <http://smartilicious.blogspot.com>). Sarana yang digunakan dalam kegiatan berkomunikasi –termasuk *chatting*—adalah bahasa, baik berupa lisan atau tulisan. Menurut pemakaiannya, komunikasi melalui bahasa dibagi menjadi dua, yaitu bahasa

lisan dan bahasa tulis. Dalam komunikasi dunia maya, *chatting*, menurut indonesiasaram (<http://indonesiasaram.wordpress.com>) terjadi peralihan dari komunikasi lisan menjadi komunikasi tulisan.

Kegiatan *chatting* dapat dilakukan melalui *game on line*. Perjalanan *game on line* di Indonesia dimulai sejak tahun 2001 (kotek, <http://www.ketok.com>). Tak terkecuali di Palembang bermula di tahun 2005 *game on line* mulai digandrungi masyarakat di Palembang (Radar, 2008). Peminat *game on line* ini membentuk komunitas yang tentunya di dalam suatu komunitas terdapat bahasa yang mereka gunakan sebagai ciri yang membedakan mereka dengan komunitas lainnya yaitu untuk memperkuat identitas kelompok tersebut.

Game on line merupakan permainan *multiplayer* (banyak pemain) yang koneksinya memerlukan internet baik dalam lingkup nasional maupun internasional agar dapat terhubung dengan pemain lainnya. Di dalam *game on line* terdapat banyak macam permainan satu di antaranya *warcraft 3*. *Warcraft 3* merupakan *multiplayer game* yang paling populer saat ini, karena popularitas salah satu *map*-nya yaitu : *DotA all star* (Nialrem, <http://nialrem.blogspot.com>).

DotA all star adalah singkatan dari "*Defense of the Ancients*". Seperti namanya tujuan dari game *DotA* ialah melakukan pertahanan terhadap *base* sendiri dan menghancurkan *base* musuh (Coolpie, <http://dotaworld.wordpress.com>). *DotA* merupakan permainan yang terdiri dari dua kelompok *Sentinel (Night Elf)* dan *Scourge (Undead)* masing-masing kelompok memiliki maksimal lima hero yang mempertahankan "Ancient" yaitu *The World Tree* untuk *Sentinel*, dan *The Frozen Throne* untuk *Scourge* (Coolpie, <http://dotaworld.wordpress.com>).

Untuk mempertahankan *base* masing-masing dan mengalahkan musuh setiap tim dapat mengatur strategi melalui *chatting*. Bahasa *chatting* yang digunakan dalam komunitas *game on line* di Palembang merupakan percampuran kosa kata yang berasal dari bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa daerah. Selain itu bahasa yang digunakan adalah bahasa khusus yang terdapat dalam *game on line*. Keberagaman bahasa yang menciptakan kekhasan bahasa inilah yang membuat

peneliti tertarik untuk meneliti bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line Dota all star* di Palembang. Contoh dialog yang terjadi dalam permainan sebagai berikut:

Ruckmini_back: *Oi Plaju* 'hei Plaju'

Plaju Darat : *Apo??* 'apa'

Ruckmini_back: *swap!* 'tukar karakter antar pemain'

Plaju Darat : *dak pacak* 'tidak bisa'

Ruckmini_back: *awalny share dlo td* 'seharusnya *share* terlebih dahulu'

Dewa_maksiat : *mnt mana kw lich* 'minta *mana* punya kamu *lich*'

Ruckmini_back : *lvl 3* 'level tiga'

: *jink kw!* 'anjing kamu'

Pada contoh di atas, terlihat timbulnya sebuah bahasa yang berbeda dari bahasa-bahasa yang dikenal sebelumnya. Tampak pada contoh terdapat percampuran bahasa, yaitu bahasa Palembang, Inggris, dan bahasa *Gaul*. Kekhasan bahasa yang terdapat dalam bahasa *chatting game on line Dota all star* juga terdapat pada tataran morfologi yang berbeda dari bahasa yang dikenal sebelumnya. Sejalan dengan itu Chaer dan Agustina (2004:62) menyatakan, setiap bidang kegiatan biasanya mempunyai sejumlah kosakata khusus atau tertentu yang tidak digunakan dalam bidang lain.

Dalam bahasa Indonesia terdapat beberapa variasi bahasa antara lain bahasa prokem, slang, dan jargon. Berdasarkan fungsinya bahasa prokem memiliki persamaan dengan bahasa slang dan jargon. Fungsi bahasa slang dan prokem sengaja dibuat untuk merahasiakan sesuatu kepada kelompok lain (Pateda, 1987:70). Sedangkan menurut Kridalaksana (1984:68) jargon merupakan kosakata yang khas dipakai dalam kehidupan tertentu. Selanjutnya Ohoiwutun (1997:21) menyatakan jargon adalah suatu terminologi khusus sebagaimana digunakan antarsesama profesi, tanpa suatu konotasi slang. Kelompok-kelompok profesi atau komunitas masyarakat memiliki jargonnya masing-masing misalnya para ahli fisika, hukum, bahasa, kelompok seni dan tidak menutup kemungkinan terhadap komunitas *game on line*.

Komunitas *game on line* sendiri merupakan perkumpulan penggemar *game on line* yang biasanya berkumpul di warung internet yang menyediakan fasilitas *game on line*. Pada penelitian ini dikhususkan pada *game on line DotA all Star* yang pemainnya berasal dari warung internet *game on line* di kota Palembang, selanjutnya disebut komunitas *game on line DotA all Star* di Palembang.

Sebelumnya penelitian mengenai variasi bahasa yang berasal dari mahasiswa Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Dona Vatriana (2005) dengan judul "Struktur Bahasa Gaul Di Kalangan Waria Palembang". Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ahmad Nawawi (2006) dengan judul "Bahasa Sistem Prokem di Kalangan Preman Kayu Agung".

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah selain terdapat perbedaan dari sumber juga terdapat perbedaan dari dasar variasi bahasa yang diangkat. Pada penelitian sebelumnya, baik Dona Vatriana maupun Ahmad Nawawi, hanya mengangkat variasi bahasa berdasarkan penutur sedangkan pada penelitian ini, peneliti mengangkat variasi bahasa berdasarkan segi pemakaian dan penutur. Selain itu, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti juga menganalisis struktur bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang yang ditinjau dari proses morfologis.

1.2 Masalah

Masalah penelitian ini adalah bagaimanakah sistem bahasa dan pola makna bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang? Sistem bahasa *chatting* ini ditinjau dari proses morfologis bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang, sedangkan makna bahasa *chatting* ini ditinjau dari jargon yang digunakan pada bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang

1.3 Tujuan

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemakaian bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang. Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan secara rinci proses morfologis dan jargon yang digunakan pada bahasa *chatting* dalam komunitas *game on line DotA all star* di Palembang.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah manfaat praktis dan manfaat teoritis. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat pada kajian sosiolinguistik khususnya tentang variasi bahasa dalam masyarakat.

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah bagi guru khususnya bisa digunakan untuk bahan pengajaran, bagi pembaca dapat menambah pemahaman bahasa dalam masyarakat dan bagi penelitian lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian lain khususnya bidang sosiolinguistik.

Daftar Putaka

- Alwasilah, A. C. 1993. *Linguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Alwasilah, A. C. 1993. *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Alwi, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baikoeni, Elfri Yoni. 2008. "Bahasa Jargon dan Argot Suatu Tinjauan Awal".
<http://baikoeni.multiply.com/journal/item/136/136>. Diakses 20 November 2008.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coolpie. 2007. "DotA General Guide by Coolpie".
<http://dotaworld.wordpress.com/2007/04/04/dota-guide/>. Diakses 20 November 2008.
- Grafura, Lubis. 2006. "Pemakaian Bahasa Gaul dalam Film Remaja Indonesia".
<http://wordpress.com/>. Diakses 20 November 2008.
- Indonesiasaram. 2009. "Bahasa Indonesia di Dunia Maya".
<http://indonesiasaram.wordpress.com/2009/10/30/bahasa-indonesia-di-dunia-maya/>. Diakses 6 November 2009.
- Irawati, Lidya. 2009. "Singkatan dan Akronim dalam Media Chatting dan SMS (Analisis Komunikasi Teks dalam Internet dan Telepon Selular)".
<http://sahaka.multiply.com/journal/item/6>. Diakses 12 Januari 2010.
- Joko. 2010. "Hakikat, Fungsi , dan Ragam Bahasa Indonesia".
<http://joko1234.wordpress.com/2010/03/15/hakikat-fungsi-dan-ragam-bahasa-indonesia/>. Diakses 12 April 2010
- Kridalaksana, Hari Mukti. 1984. *Fungsi bahasa dan Sikap Bahasa*. Ende-Flores:Nusa Indah.
- Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Kotek. 2008. "Sejarah Game On Line di Indonesia".
http://www.ketok.com/index.php?news_id=2447&start=0&category_id=12&parent_id=0&arcyear=&arcmonth. Diakses 10 Maret 2009.
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nawawi, Ahmad. 2008. "Sistem Bahasa Prokem Preman Kayu Agung". *Skripsi*. Ideralaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Nialrem. 2007. "Sejarah DotA dan Variannya".
<http://nialrem.blogspot.com/2007/05/dota-defense-of-ancient-selalu.html>.
Diakses 20 November 2008.
- Nurlaili. 2008. 'Proses Morfologis'.
<http://cakrabuwana.files.wordpress.com/2008/09/nurlaili>. Diakses 1 Mei 2009.
- Panitia Pengembangan Bahasa Indonesia. 2004. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. Jakarta: CV Putra Karunia.
- Ohoiwutun, Paul. 1997. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Lesikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Radar. 20 Juli, 2008. *Game On Line, Bentuk jaringan Komunitas*, hlm. 12.
- Ramlan, M. 2001. *Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV. Karyono.
- Sibarani, Robert. 1992. *Hakekat Bahasa*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Smarticilious. 2008. "Chatting Sosiolinguistik".
<http://smarticilious.blogspot.com/2008/03/chatting-sosiolinguistik.html>.
Diakses 2 Maret 2009.

- Sofa. 2008. "Kupas Tuntas Metode Penelitian Kualitatif bag 1".
<http://massofa.wordpress.com/2008/01/14/kupas-tuntas-metode-penelitian-kualitatif-bag-1/>. Diakses 10 Maret 2009.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta.
- Vatriana, Dona. 2005. "Struktur Bahasa Gaul di Kalangan Waria Palembang".
Skripsi. Ideralaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Inderalaya:
Universitas Sriwijaya.
- Yasin, Sulchan. 1988. *Tinjauan Deskriptif Seputar Morfologi*. Surabaya: Usaha Nasional.