

PENGUNAAN BAHASA DALAM GAME *ONLINE* MOBILE LEGENDS SERTA DAMPAK YANG DITIMBULKAN TERHADAP KESANTUNAN BERBAHASA REMAJA PADA USIA 16-25 TAHUN DI DESA INDRAPURA KAB.BATU BARA

Adelia Syafitri¹, Lisa Septia Dewi Br Ginting²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, Indonesia

adeliasyafitri@umnaw.ac.id, lisaseptiabrginting@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The development of technology and the internet has brought significant changes to the culture of Indonesian society, especially in the preservation of traditional media to new technology. One phenomenon that has emerged is the increasing use of online games, especially Mobile Legends: Bang Bang, which has become popular among teenagers. This research aims to analyze the use of language in these games, which tends to be informal and often contains slang and jargon, as well as the negative impacts of gaming addiction. Communication between players is an important factor, although it is often translated into harsh language and provocation, which can trigger conflict. In addition, Online Game Addiction can change teenagers' lifestyles, disrupting their way of thinking and behavior. This research is based on the author's experience in playing Mobile Legends, which makes it easier to collect data and understand the impacts.

Keywords: Technology, Teenagers, Game Online

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa perubahan signifikan terhadap budaya masyarakat Indonesia, terutama dalam peralihan dari media tradisional ke teknologi baru. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya penggunaan Permainan Daring, khususnya Mobile Legends: Bang Bang, yang menjadi populer di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan bahasa dalam permainan tersebut, yang cenderung tidak formal dan sering kali mengandung bahasa slang dan jargon, serta dampak negatif dari kecanduan bermain game. Komunikasi antar pemain menjadi faktor penting, meskipun sering kali diwarnai dengan bahasa kasar dan provokasi, yang dapat memicu konflik. Selain itu, kecanduan permainan daring dapat mengubah pola hidup remaja, mengganggu cara berpikir dan perilaku mereka. Penelitian ini didasarkan pada pengalaman penulis dalam bermain Mobile Legends, yang memudahkan pengumpulan data dan pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan

Kata Kunci: Teknologi, Remaja, Permainan Daring

A. PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa dalam Game Online Mobile Legends yang dipakai ialah tidak formal dan cenderung menggunakan bahasa sehari-hari tetapi dicampuri juga dengan bahasa slang dan jargon. Namun diperlukan komunikasi yang baik untuk menyampaikan strategi, penunjuk arah, dan kerjasama tim. Seringkali bahasa yang digunakan Ujaran bahasa yang disampaikan oleh para pemain Mobile

Legends ini bersifat khusus yang hanya dapat dimengerti oleh sesama pemain. Komunikasi antar pemain menjadi salah satu aspek yang sangat penting. Pemain harus dapat menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh seluruh anggota tim. Namun kenyataannya masih banyak ditemukan penggunaan bahasa yang kasar, hinaan, dan bahkan ujaran kebencian di dalam Game Mobile Legends.

Game Online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Game Online Merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang atau bersamaan melalui sambungan internet dengan menggunakan platform khusus seperti komputer, konsol, ataupun smartphone. (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023)

Menurut WHO (World Health Organization) remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut peraturan Menteri kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, Remaja adalah penduduk dalam rentan usia 10-18 tahun, dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia menurut sensus penduduk di dunia diperkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia. Remaja dibagi menjadi 3 Fase diantaranya sebagai berikut:

- Early Adolescence (Remaja Awal)
- Middle Adolescence (Remaja Pertengahan)
- Middle Adolescence (Remaja Pertengahan). (Fadila, Robbiyanto, & Handayani, 2022)

Bahasa adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi. Bahasa juga sebagai sarana untuk menyampaikan, pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya. Karena itu, bahasa memiliki peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas. Dalam proses berkomunikasi seorang komunikator maupun komunikan membutuhkan kemampuan berbahasa agar dapat memahami isi pembicaraan. Mereka berhitung pada bahasa untuk membedakan dan membedakan setiap problem sosial dalam proses berkomunikasi. Bahasa selalu tunduk pada penggunaannya. Di sinilah aspek bahasa memainkan peran yang sangat penting di dalam berkomunikasi.

Bahasa dan komunikasi memiliki hubungan yang sangat erat. Hubungan keduanya tercermin dalam pengertian

bahasa menurut rumusan linguistik dan tinjauan komunikasi, yaitu bahasa sebagai alat atau media komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya. Sebaliknya komunikasi, membutuhkan media yaitu bahasa. (Mailani, Nuraeni, Syakila, & Lazuardi, 2022)

Sosiolinguistik merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi dan linguistik, dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Maka, untuk memahami apa itu sosiolinguistik harus dibicarakan dahulu apa yang dimaksud sosiologi dan linguistik. Sosiologi adalah kajian yang objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam masyarakat, lembaga-lembaga, dan proses sosial yang ada di dalam masyarakat. Sosiologi berusaha mengetahui bagaimana masyarakat itu terjadi, berlangsung, dan tetap ada. Sosiologi mempelajari lembaga-lembaga sosial dan segala masalah sosial dalam masyarakat, maka akan diketahui cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, bagaimana mereka bersosialisasi, dan menempatkan diri dalam tempatnya masing-masing di dalam masyarakat. Sedangkan linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa, atau bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya. Jadi, sosiolinguistik adalah bidang ilmu antardisiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat.

Variasi bahasa adalah varian dari sebuah bahasa menurut pemakaian. Variasi tersebut bisa berbentuk dialek, aksen, laras, gaya, atau berbagai variasi sosiolinguistik lain, termasuk variasi bahasa baku itu sendiri. Variasi di tingkat leksikon seperti slang dan argot, sering dianggap terkait dengan gaya atau tingkat formalitas tertentu, meskipun penggunaannya kadang juga dianggap sebagai suatu variasi atau variasi tersendiri. (Wati, Rijal, & Hanum, 2022)

B. METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk

kata-kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain. Metode deskriptif kualitatif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen-dokumen. Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan-perlakuan lain. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Alasan peneliti memilih metode kualitatif ini ialah dengan penelitian deskriptif kualitatif peneliti dapat lebih mudah menjabarkan tentang penggunaan Bahasa yang ada pada Game Online Mobile Legends serta pengaruh bermain Game Online. Kemudian dapat memberikan deskripsi dan gambaran terhadap fenomena yang dikaji, baik yang bersifat ilmiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan kualitas, karakteristik, maupun ketertarikan antar kegiatan.

2. Sasaran Penelitian

Tidak ada partisipan dalam penelitian ini, karena dalam pengumpulan data peneliti dapat melakukannya sendiri dengan menggunakan sistem simak baca, dan pengamatan dalam pengambilan data. Sumber data dari penelitian ialah dari sebuah aplikasi Game Online Mobile Legends.

Kemudian tempat untuk melakukan penelitian ini bisa dilakukan dimana saja tidak ada tempat terkhusus untuk melakukan penelitian ini, karena status peneliti yang merupakan pemain dari Game Online Mobile Legends dapat memudahkan peneliti mengumpulkan data-data penggunaan bahasa dalam Game Online Mobile Legends serta dampak yang ditimbulkan dalam bermain Game ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitiannya merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen yaitu simak baca, mencatat data yang didapatkan, wawancara, dan tangkap layar dengan metode deskripsi, mengamati dan dokumentasi.

Untuk memudahkan peneliti dalam menyusun data, maka instrumen penelitian ini harus menggunakan tabel yang mencantumkan bentuk bahasa yang digunakan dalam Game online Mobile Legends. Kemudian bukti tangkap layar yang diambil dari aplikasi Game online Mobile Legends.

Dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan teknik wawancara untuk mengumpulkan data secara lengkap tentang masalah penggunaan bahasa dalam Game online Mobile Legends serta dampak yang ditimbulkan bagi remaja. Maka dari itu, kriteria orang-orang yang saya jadikan sebagai narasumber untuk memperkuat hasil penelitian ini ialah orang yang memainkan aplikasi Mobile Legends, dengan patokan usia mulai dari 16-22 Tahun. **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian teknik analisis data yang digunakan peneliti ialah analisis percakapan yang ada di Game Online Mobile Legends. Analisis percakapan merupakan perkembangan dari ilmu pragmatik lebih mengarah pada studi bahasa yang digunakan masyarakat. Bagaimana sebuah bahasa digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana bahasa digunakan masyarakat untuk menyampaikan maksud-maksud kelompok sosial tertentu.

Secara garis besar, analisis percakapan dapat dipahami sebagai bentuk penelitian yang meneliti bagaimana orang yang berbicara bersamaan sebagai hubungan sebab akibat komunikasi, penggunaan bahasa berupa kata, kalimat hingga diksi serta istilah bahasa hingga fenomena komunikasi baik lisan maupun nonlisan. Ketika komunikasi (orang yang berkomunikasi) secara verbal maka mereka akan saling bergantian memberikan giliran (kesempatan) bicara terlepas dari narasi,

karakteristik komunikasi hingga tensi interaksi tersebut. Maka dari itu alasan peneliti memilih teknik ini karena dianggap sesuai dengan judul penelitiannya tentang penggunaan bahasa yang ada pada Game Online Mobile Legends, dengan teknik ini peneliti jadi tau lebih dalam gimana penggunaan bahasa yang ada pada Game Online Mobile Legends.

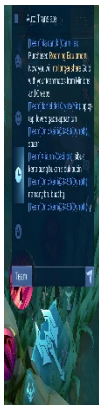
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

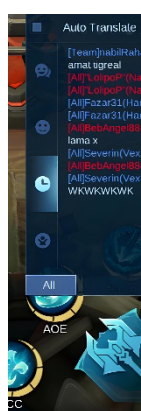
1. Hasil Penelitian

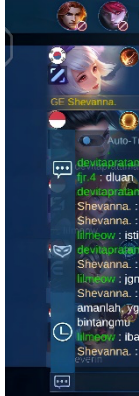
Selama penelitian, peneliti melakukan olah data dari sebuah aplikasi Game Online Mobile Legends untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara pada remaja 16-25 Tahun yang ada di Indrapura.

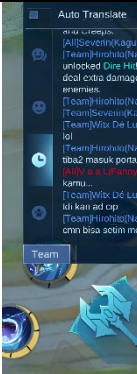
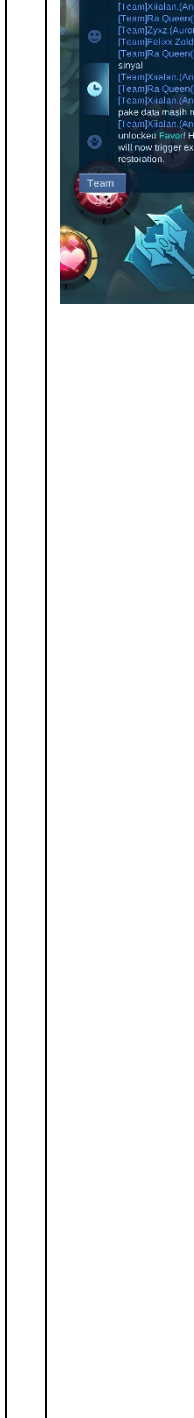
Berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil tangkapan layar mengenai penggunaan bahasa dalam Game Online Mobile Legends, maka hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel yang tidak hanya mencantumkan tetapi juga mendeskripsikan berbagai aspek penggunaan bahasa yang ditemukan dalam game Mobile Legends tersebut. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap informasi yang ada.

Tabel 1 Hasil Penelitian

No	Tangkap layar	Sosiolinguistik				Penjelasan
		Ragam Bahasa				
		Bahasa Baku	Bahasa Asing	Bahasa Gaul	Bahasa Kasar	
1.				✓		1. PP : Adalah singkatan dari <i>Photo Profile</i> , jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, PP artinya Foto Profil. Foto Profil adalah foto yang digunakan sebagai profil akun media sosial kita, salah satunya di akun <i>Mobile Legends</i> , foto

						profil biasanya berupa foto wajah, foto logo, foto anonim. 2. Cp: Adalah singkatan dari <i>Couple</i> , jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia ialah pasang/pasangan. Jadi. pp cp artinya foto profil (di akun media sosial) yang couple-an/berpasangan/sama antara dua orang. Misalnya foto profil si A dan si B di WhatsApp sama-sama pakai foto yang sama.
2.		✓			✓	1. N: Dalam <i>Mobile Legends</i> "N" merupakan singkatan dari kata "End" yang berarti selesai. Biasanya istilah ini dipakai ketika ada momen untuk memenangkan pertandingan atau membalikkan keadaan. 2. Bb: Dalam <i>Mobile Legends</i> "Bb" merupakan singkatan dari nama hewan yaitu "Babi". Menurut KBBI Daring memiliki makna "binatang menyusui yang bermoncong panjang, berkulit tebal, dan berbulu kasar". Kata ini disingkat supaya pemain bisa terlepas dari sensor chat <i>Mobile Legends</i> seperti mute atau tidak dapat

					mengirim <i>chat</i> dalam pertandingan . Makanya agar <i>chat</i> mereka tidak terkena sensor, caranya ialah dengan menyingkat ketikan atau mengubah beberapa huruf menjadi angka.							✓		sebagai ejekan. Troll dalam Mobile Legends (ML) adalah perilaku yang mengganggu permainan, seperti mencoba menyabotase tim, sengaja bermain jelek atau mengganggu konsentrasi lawan. Trolling dapat merusak pengalaman bermain dan mempengaruhi suasana hati serta kepercayaan diri pemain. 3. Protect: Kata "protect" dalam bahasa Inggris berarti "melindungi" dalam bahasa Indonesia. Kata "protect" memiliki beberapa arti lain, yaitu: Membela, Melindungi, Menjaga, Memperindungi, Memperlindungi, Memelihara, Menyentosa.
3		✓			1. Req: Pada saat fase Ban dan Pick (pemilihan hero sebelum bermain), biasanya ada player yang menyebutkan kalimat "Req". Request artinya meminta sesuatu dari seseorang atau kita yang meminta seseorang melakukan sesuatu kepada kita. Dilansir dari Cambridge Dictionary, request adalah tindakan sopan atau resmi untuk meminta sesuatu. Jadi, dalam Mobile Legends req artinya menyuruh rekan tim yang lain untuk meminta menggunakan hero yang mereka inginkan. 2. Troll: Istilah "troll" berasal dari bahasa Inggris yang berarti pesan yang ditujukan kepada seseorang di internet untuk membuatnya marah. Istilah ini sudah menjadi istilah yang umum digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan tujuan yang sama.	✓					4	✓		1. Ayam: Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Ayam (Gallus domesticus) adalah binatang unggas dari ordo

		Galliformes yang biasa dipelihara untuk dimanfaatkan daging, telur, dan bulunya. Namun, istilah kata "Ayam" dalam konteks permainan Mobile Legends adalah sebagai ejekan yang mengacu pada seseorang yang dianggap penakut, tidak berani dalam mengambil tindakan, atau kurang percaya diri dalam permainan.				lingkup pemain Mobile Legends, LOL ialah singkatan dari kata tolol. Tentunya ini adalah kata kasar yang sifatnya mengejek dan menghina
	✓ ✓	Pemain sering menggunakan kata "Ayam" dengan format 4yam atau ay4m agar tidak terdeteksi sebagai kata kasar oleh sistem <i>Mobile Legends</i>. 2. Lol: LOL adalah bahasa gaul yang merupakan singkatan dari "<i>Laughing Out Loud</i>" atau "tertawa terbahak-bahak". LOL merupakan elemen populer dalam bahasa gaul internet dan sering digunakan dalam percakapan nonformal, seperti dengan teman atau orang yang sudah akrab. Namun, kata LOL juga punya makna lain yang sifatnya sangat toxic karena digunakan untuk mengejek. Dalam	5		✓ ✓	1. Lag: Kata lag berasal dari bahasa Inggris yang artinya 'ketinggalan'. Tetapi dalam bahasa gaul kata ini digunakan untuk keperluan lain. Lag adalah ketika kamu main game dan game tersebut lambat/kurang responsif saat dimainkan. Misalnya seperti gambarnya patah-patah (frame skip), game lambat, dan sebagainya. Kata ini populer di kalangan gamers, dan terkadang juga bisa digunakan untuk alasan ketik. Lag dalam game Mobile Legends (ML) adalah keterlambatan respons antara tindakan pengguna dan reaksi perangkat. Lag bisa terjadi saat loading screen, saat memilih hero, atau saat bertarung di arena. 2. Cit: Adalah kata lain dari Cheat, yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai "curang" atau "kecurangan", merupakan suatu metode atau tindakan

					yang digunakan oleh pemain game untuk memperoleh keuntungan yang tidak adil atau tidak sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan.					map alias buta. Istilah ini sebenarnya terbilang 'kasar'. Sebab dia merujuk pada ejekan atau hinaan terhadap pemain lain.
6		✓	S	✓	1. Ban: Ban merupakan kata lain dari Banned yang artinya situasi dimana suatu akun atau individu terkena sanksi, dihapus hak keanggotaannya, atau diabaikan. Namun, dalam Mobile Legends ban hero adalah proses memilih hero yang tidak boleh diikuti sertakan dalam pertandingan. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan potensi adanya hero yang kuat di pihak lawan. Di sisi lain, mem-banned hero tertentu bisa menjadi sebuah strategi yang manis untuk bisa memenangkan pertandingan. 2. Buta Map: Buta map dalam dunia game Mobile Legends merujuk pada kejadian di mana sebuah tim tidak terlalu memperhatikan map yang berbuah kerugian pada tim tersebut. Dinamakan demikian karena pemain tidak memperhatikan pergerakan lawan dan tidak melihat		✓	✓	✓	1. <i>Report</i> : Merupakan bahasa asing yang diartikan dalam bahasa Indonesia ialah Melaporkan. Dalam <i>mobile legends</i>, <i>report</i> merupakan salah satu fitur yang digunakan untuk melaporkan gangguan dalam permainan ke customer service. 2. <i>Suren</i> : merupakan kata lain dari <i>surrender</i> yang berarti menyerah. dalam <i>mobile legends</i>, <i>Surrender</i> untuk mengakhiri permainan dengan cara melakukan <i>voting</i> dengan syarat 4 dari 5 pemain menyatakan setuju. 3. <i>Ez</i> : merupakan kata lain dari <i>Easy</i> yang berarti mudah, dalam <i>mobile legends</i>, kalimat <i>Ez</i> akan digunakan pada saat mudah dalam memenangkan permainan. 4. <i>U</i> : merupakan kata lain dari <i>you</i> yang berarti kamu, dalam <i>mobile legends</i>, <i>U</i> digunakan untuk kalimat panggilan

						kepada pemain lain. 5. <i>Feed</i> : dalam <i>mobile legends</i> , <i>feed</i> digunakan kepada rekan maupun musuh jika dikalahkan oleh lawannya dengan jumlah death lebih banyak dibandingkan dengan kill, maupun assist
8					✓	1. <i>Poke</i> : Merupakan singkatan dari <i>point</i> kecil. Dalam <i>mobile legends</i> , kalimat <i>poke</i> digunakan apabila pemain tersebut memiliki <i>Highrank</i> yang cukup rendah. 2. <i>Tolol</i> : merupakan kalimat kasar yang berarti bodoh, dalam <i>mobile legends</i> kalimat ini digunakan apabila pemain lain sangat tidak kompetitif dalam memenangkan permainan. 3. <i>Konco</i> merupakan bahasa kasar dari medan yang memiliki arti kelamin pria.

2. Pembahasan

Berdasarkan pada gambar-gambar yang telah dijelaskan dalam tabel diatas, menunjukkan bagaimana cara pemain berinteraksi satu sama lain melalui chat. Mereka seringkali menggabungkan bahasa seperti bahasa asing, bahasa gaul, bahasa baku dan bahasa kasar. Dalam konteks ini, penggunaan bahasa kasar sering kali mencolok, terutama saat terjadi ketegangan dalam permainan. Pemain cenderung menggunakan kata-kata yang emosional untuk mengekspresikan rasa kesal dan marah terhadap tim maupun lawan.

Sebaliknya, bahasa gaul banyak digunakan di kalangan pemain, dengan istilah-istilah yang telah menjadi bagian dari budaya gaming. Istilah seperti "*Poke*" (*Point* kecil) atau "*Lol*" (*laughing of laugh*) menunjukkan kecenderungan pemain untuk berkomunikasi dengan cepat dan efisien. Penggunaan bahasa ini tidak hanya mencerminkan keakraban antara pemain, tetapi juga membangun rasa kebersamaan.

Di sisi lain, bahasa baku jarang terlihat dalam interaksi di game ini. Meskipun ada beberapa momen di mana pemain mencoba menggunakan bahasa yang lebih formal, biasanya hal ini tidak berlanjut karena suasana permainan yang lebih santai dan kasual.

Penggunaan bahasa asing, terutama bahasa Inggris, juga menjadi bagian penting dari interaksi, terutama ketika pemain bermain dengan tim internasional. Ini menunjukkan adaptasi pemain terhadap lingkungan global, di mana komunikasi lintas bahasa menjadi vital.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian "*Penggunaan bahasa dalam game online mobile legends* serta dampak yang ditimbulkan terhadap kesantunan berbahasa remaja pada usia 16-25 tahun di Desa Indrapura Kab.Batu Bara" dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan bahasa yang digunakan bahasa dalam *game online* masih banyak pemain yang menggunakan berbagai bahasa diantaranya bahasa baku, bahasa asing, bahasa gaul atau non formal, bahkan sampai dengan penggunaan bahasa kasar yang berdampak baik dalam kesantunan berbahasa serta berperilaku buruk pada lingkungannya. Dampak *game online* sangat berpengaruh pada emosional serta kecerdasan remaja dikarenakan tidak dapat mengontrol dalam berperilaku baik saat bermain *game online* maupun lingkungannya, dikarenakan usia remaja masih mencari jati dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia). *"Game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa"*, 164-169.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan. *"Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja"*, 17-31.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, A. S., & Lazuardi, J. (2022). Kampret Journal. *"Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia"*, 1-10.
- Wati, U., Rijal, S., & Hanum, I. S. (2022). Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya. *"Variasi Bahasa Pada Mahasiswa Perantau Di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman: Kajian Sociolinguistik"*, 21-37.