

Permainan Bahasa dalam Meda Sosial

Ary Setyadi
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
mr.arysetyadi@gmail.com

Abstract

The title of the article "In Social Media is" Language Games "(?)" Departing from the purpose of proof that the existence of Social Media is a source of data "language games". Such statements are reasonable, because the actors, adolescents or who youthful, can present the desired content of the message regardless of the rules of the binding language.

The application of theory combines the linguistic theory of semantics with sociolinguistic (theory), because between them are empirical sciences. The existence of both of them complement each other. The assessment phase starts from: 1. provision of data, 2. classification and analysis of data, and 3. preparation / writing.

The data finding is more secondary, because the data is obtained from written sources, that is, as the facts of the text in Social Media. The findings of the form of "language games" are based on: 1. text typology, and 2. text content (messages).

The results of the study based on the typology of the text produce: a. type of word alignment (in sentence form), b. dialog type, and c. type of poetry. While the results of the study based on the contents (message) of the text produce: a. `satire`, b. `invitation`, c. `warning, and d. `harassment and / or punching`.

Keywords: "Language games"; adolescents; written variety; typology; messages.

Intisari

Bentuk "permainan bahasa" banyak dijumpai dalam Medsos. Pelaku terciptanya "permainan bahasa" berlaku bagi siapa saja, baik khususnya bagi remaja maupun yang berjiwa remaja. Berdasarkan temuan data yang bersifat sekunder, sebab data diperoleh dari sumber tulis, mencakup: 1. tipologi teks, dan 2. isi (pesan) teks. Hasil kajian berdasarkan tipologi teks menghasilkan: a. bertipe penjumlahan kata (berbentuk kalimat), b. bertipe (semacam) dialog, dan c. bertipe (semacam) syair. Sedangkan hasil kajian berdasarkan isi (pesan) teks menghasilkan: a. `sindiran`, b. `ajakan`, c. `peringatan, dan d. `pelecehan dan/atau pelesetan`.

Kata kunci: Permainan bahasa; remaja; variasi tertulis; tipologi, pesan.

Pendahuluan

Makna ajakan/himbauan, "Berbahasa Indonesia yang baik dan benar" mencakup dua kepentingan, yaitu 1. "Berbahasa Indonesia yang baik" dan 2. "Berbahasa Indonesia yang benar". Persoalan "baik" ternyata tidak harus berlaku pada ragam tulis sebagaimana dalam Medsos, sebab penggunaan (ragam) bahasa dalam Medsos pada umumnya tidak berada pada ranah komunikasi tulis formal; tetapi berada pada komunikasi tulis informal.

Akibat keberadaan penggunaan (ragam) bahasa dalam Medsos merupakan komunikasi tulis informal, maka siapa pun pelakunya berani melanggar tatanan berbahasa Indonesia yang "baik". Sebab siapa pun pelakunya beranggapan: bahwa dalam komunikasi

(massa dalam ragam tulis, terlebih di Medsos) yang diutamakan adalah demi tersampainya isi pesan. Atau dengan kata lain: yang penting saat berkomunikasi bersifat komunikatif (demi pesan), sehingga cara penyampaian pesan tidak harus/selamanya dikemas yang “baik”. Sebab jika isi pesan harus dikemas yang “baik”, maka pihak pelaku harus memahami, menaati, kaidah bertata bahasa. Dalam komunikasi ragam tulis di Medsos pelaku berkesempatan melarikan diri dan melepas dari kaidah bertata bahasa yang “mengikat”. Fakta semacam, boleh jadi, pelaku ingin melakukan tindak komunikasi yang bertampilan beda dengan tampilan komunikasi pada umumnya (yang relatif (atau selalu) taat asas berkaidah tata bahasa).

Bertolak dari posisi pelaku dan paparan latar belakang di atas, akhirnya dapat dikedepankan tujuan yang hendak dicapai atas objek kajian ini adalah: adanya upaya pembuktian bahwa dalam Medsos dapat ditemukan bentuk “permainan bahasa” atau *language games*.

Berdasarkan data yang ada (dari pengamatan sepintas), ternyata dapat dijumpai bentuk “permainan bahasa” sebagai akibat adanya perilaku kalangan remaja yang saat berkomunikasi dalam ragam tulis diperlukan adanya seni berbahasa sebagai wujud kreativitas. Oleh sebab itu fakta dijumpainya bentuk “permainan bahasa” di Medsos bukan suatu yang aneh, atau dengan kata lain berlaku wajar. Sebab kemunculan data yang berkadar “permainan bahasa” bertolak dari: usia pelaku, pola gaya hidup, dan pola berpikir yang pada umumnya dilakukan oleh golongan kaum remaja atau yang berjiwa remaja, sehingga seolah berlaku konsep: `dari, oleh, dan untuk` mereka.

Penyebab lain kemunculan “permainan bahasa” dalam Medsos merupakan budaya dalam dunia maya dan situs-situs jejaring sosial yang berpengaruh terhadap terciptanya bahasa (ragam) gaul, sebagaimana pendapat dalam artikel (jurnal ilmiah bahasa) yang berjudul “Analisis Nilai Moral Bahasa Gaul (Alay) Terhadap Pendidikan Remaja pada Media Sosial” (Muliana dan Sumarni). Bahkan mungkin disebabkan oleh faktor alami/kodrati bahwa keberadaan bahasa merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat, bukan merupakan sesuatu yang berdiri sendiri. Atau dengan kata lain bahwa keberadaan bahasa merupakan *language in culture* dan *language and culture* sebagaimana yang dikatakan dalam artikel (jurnal ilmiah bahasa) berjudul “Bahasa Gaul dalam Media Sosial Face Book” (Eduardus Swandy N, 2017).

Sebenarnya persoalan adanya bentuk “permainan bahasa” tidak hanya murni oleh pelaku yang sebagaimana dikatakan di atas, tetapi dapat juga berlaku sebagaimana saat

dilakukan upaya pembuktian fonem yang bersifat fonemis dalam `pasangan minimal`. Sebab persoalan pemasangan dua/lebih kata yang beda makna dalam `pasangan minimal` mengisyaratkan adanya otak atik struktur internal kata. Contoh: *paku x palu, dari x tari, tupai x tapai, papa x mama, dewa x dewi* (Setyadi dan Djoko Wasisto, 2018).

Fakta terjadinya “permainan bahasa” sangat mungkin juga berkait dengan fungsi bahasa sebagai “alat” komunikasi. Fungsi utama dan terutama bahasa sebagai “alat” pengungkap realitas sehingga realitas yang ada diungkap apa adanya secara lugas. Tetapi berdasarkan kenyataan, keberadaan fungsi bahasa dapat juga dimanfaatkan sebagai alat “penyembunyi” pikiran (Ayakawa dalam Panggabean, 1987: 46), sehingga penutur berpeluang untuk melakukan wujud komunikasi beralat bahasa ke arah deviasi. Sebab apa yang dituturkan jauh dari kaidah tata bahasa yang semestinya. Alih-alih akhirnya muncullah “permainan bahasa” dalam bentuk kemasan “tersamar” atau bersifat majas, sebagai akibat demi unsur seni sebuah kreativitas berbahasa.

Pendapat bahwa keberadaan fungsi bahasa dapat dimanfaatkan sebagai alat “penyembunyi” pikiran, sejalan dengan pendapat Wittgenstein, “Language is a labyrinth of paths” (1969: 82), atau sebagaimana pendapat Austin dalam buku *How to Do Things with Words* (1968: 1).

Metode Penelitian

Metode yang dipakai sehubungan dengan kajian “permainan bahasa” dalam Medsos sebagaimana yang berlaku pada pelaksanaan kajian linguistik pada umumnya. Yaitu bertolak dari tiga tahapan strategis: penyediaan data, klasifikasi dan analisis data, dan penyajian/penulisan (Sudaryanto, 1981: 26-34).

Langkah penyediaan data lebih bertolak dari sumber data tulis, yaitu sejalan dengan pengertian pemakaian (ragam) bahasa dalam Medsos itu sendiri. Dengan demikian data bersifat sekunder, sehingga masalah konsteks data relatif sulit dipahami. Penyediaan data yang bertolak dari sumber lisan relatif sulit ditemukan. Adapun metode penyediaan data bertumpu pada penerapan teknik penyimakan dan pencatatan, yang dilanjutkan dengan pengkartuan data pada kartu data.

Langkah klasifikasi data dengan bertolak pada metode pembagian unsur langsung (IC) data yang bersangkutan, yaitu dengan berfokus pada struktur internal data dan faktor-faktor penyebab terjadinya “permainan bahasa”.

Analisis data berdasar pada penerapan interdisiplin, yaitu gabungan teori linguistik dan teori sosiolinguistik. Penerapan teori linguistik di bidang semantik, sebab berkait

dengan pemaknaan struktur internal data. Sedangkan penerapan teori sociolinguistik mendasarkan pada teknik *speaking*. Yaitu mendasarkan pada faktor: sosial, situasional, dan kultural yang berkaitan dengan: peran penutur dan petutur, dan tujuan atas isi pesan (Fishman dalam Wijana, 2013: 7; Nababan, 1984: &). Penerapan kedua teori tersebut berlaku wajar, sebab keberadaan kedua teori yang dimaksud merupakan ilmu empiris, dan menampakkan keberkaitan yang erat antarkeduanya.

Langkah terakhir adalah penyusunan atau penulisan (laporan) sebagaimana yang dapat dibaca dalam sajian makalah ini, yaitu dapat disajikan hasil kajian yang berkaitan dengan “permainan bahasa” di Medsos; hasil akhir analisis data menunjukkan bahwa “permainan bahasa” pada Medsos relatif berlaku wajar dan memang ada. Adapun yang tercakup dalam dunia Medsos meliputi: *face book, instagram, line, WA, SMS, twitter*, (dan *telegraph*).

Hasil dan Pembahasan

Bahasan diawali dengan sajian pengertian “permainan bahasa” dan faktor penyebabnya. Meskipun sebenarnya persoalan penyebab terjadinya “permainan bahasa” secara langsung atau tidak telah dijelaskan pada bagian Pendahuluan.

Pengertian “permainan bahasa” atau disebut juga *language games* adalah: adanya upaya pendeviasian berkaidah tata bahasa dalam ragam tulis yang berunsur seni sebagai wujud kreatifitas, dan yang dilakukan `dari, oleh, dan untuk` remaja atau yang berjiwa remaja.

Berdasarkan sajian paparan di atas, akhirnya dapat disajikan faktor penyebab terjadinya “permainan bahasa”, yaitu:

1. bentuk ragam tulis berunsur seni sebagai kreativitas dalam bertutur,
2. penyampaian “pesan” yang bersifat “tersamarkan”, dan
3. merupakan dunia remaja atau yang berjiwa remaja berkonsep: `dari, oleh, dan untuk` mereka.

Perlu dikedepankan pula pengertian Medsos, yaitu, “Medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentukikatan sosial secara virtual.” (Nasrullah, 2017: 11). Dengan bertolak dari sajian kutipan tersebut, maka wajar jika terjadinya “permainan bahasa” berkonsep: “dari, oleh, dan untuk” kalangan (dunia) remaja.

Bertolak dari sajian pengertian dan faktor penyebab terjadinya “permainan bahasa” tersebut, akhirnya dapat dikedepankan hasil (akhir) kajian; meskipun temuan yang ada relatif masih sangat sederhana, sehingga masih diperlukan (peng)kajian lebih lanjut. Adapun temuan atas hasil klasifikasi data berkait dengan: 1. berdasarkan tipologi teks, 2. berdasarkan isi (pesan) teks.

Perlu dicatatkan di sini, menurut saya (pribadi), ranah Medsos tidak selalu bersumber pada internet, tetapi dapat juga bermedia lainnya; misalnya yang dapat dijumpai dalam bak-bak truk atau media lainnya. Contoh bentuk “permainan bahasa” yang bermedia bak truk: *Patah hati tidak jadi apa, patah kaki tidak bisa bergaya; Punya istri muda, ternyata tua juga.*

Bertolak dari sajian pengertian dan faktor penyebab terjadinya bentuk “permainan bahasa” tersebut, akhirnya dapat dikedepankan hasil (akhir) kajian -- meskipun temuan yang ada relatif masih sangat sederhana -- sehingga masih diperlukan (peng)kajian lebih lanjut. Adapun temuan atas hasil klasifikasi data berkait dengan:

1. Berdasarkan Tipologi Teks:

- a. bertipe konstruksi penjumlahan kata (berbentuk Kalimat)
- b. bertipe konstruksi (semacam) dialog, dan
- c. bertipe konstruksi (semacam) syair

2. Berdasarkan Isi (Pesan) Teks:

- a. sindiran
- b. ajakan
- c. peringatan
- d. pelecahan dan/atau pelesetan.

Perlu dipahami bahwa persoalan adanya bentuk “permainan bahasa” antara persoalan tipe konstruksi dan isi (pesan) berlaku menyatu, sehingga keduanya saling melengkapi atau bersifat komplementer. Demikian pula perlu dipahami bahwa akibat data berasal dari sumber data tulis, maka persoalan konteks tidak mudah ditemukan, akhirnya berpengaruh atas hasil analisis data. Meskipun demikian, mengingat dalam teks (tuturan) di dalamnya ada `informasi, maksud, dan tujuan` (Verhaar, 1979: 76), maka analisis/penjelasan adanya isi (pesan) relatif dapat ditemukan.

Berdasarkan hasil klasifikasi data kedua macam temuan “permainan bahasa” dapat diberikan contoh dan sekedar penjelasan/analisis sebagai berikut.

a. Bertipe Penjumlahan Kata (Berbentuk Kalimat)

Berdasarkan data bentuk “permainan bahasa” yang bertipe penjajaran kata (berbentuk kalimat) relatif banyak ditemukan dengan bermacam pola struktur internal (katanya). Antara lain sebagaimana sajian contoh berikut:

- (1) *Goblok kaw she than*
 `goblok kau sé tan`
 `Goblok kau setan`
- (2) *Ma2s di=in balita imut dan lucu.*
 `mamas disamadenganin balita imut dan lucu`
 `Mamas disamadenganin balita imut dan lucu`
- (3) *Se x x kita ber-2 1-7-an.*
 `se kali kali kita berdua satu tuju-an`
 `Sekali-kali kita berdua satu tujuan`

Berdasarkan data (1) tersebut tampak jelas bahwa pola struktur internal kata beragam. Data (1) kata *kau* ditulis *kaw*, kata *setan* merupakan gabungan antara *she* dibaca *sé* dan *than* dibaca *tan*, bukan [*thèn*]. Bentuk *she* dan *than* berasal dari kata bahasa Inggris. Dengan demikian pada data (1) dijumpai adanya bentuk “permainan bahasa”: perubahan sistem tulis kata, dan adanya upaya perekayasaan unsur bunyi, *kaw*, *she*, *than*.

Bentuk “permainan bahasa” pada data (2) terbukti adanya bentuk: *mamas* ditulis *ma2s*, yaitu sebagai akibat adanya perulangan unsur bunyi kata *ma*; pada bentuk *disamadenganin* ditulis *di + = + in*. Ucapan lambang (matematika) = adalah *sama dengan*, dan bentuk *in* merupakan afiks dialek Jakarta.

Pembuktian adanya bentuk “permainan bahasa” tampak lebih jelas lagi pada data (3). Struktur internal katanya didominasi oleh angka dan lambang (matematika): *se + x x*, *ber + -2*; *1 + 7 + -an*. Dengan demikian berdasarkan data (3) bentuk “permainan bahasa” ditampakkan dari cara penulisan.

b. Bertipe (Semacam) Dialog

Bentuk data “permainan bahasa” yang bertipe konstruksi (semacam) dialog sebagai contoh data (4 dan 5) berikut.

- (4): Nek kok uangnya ditaruh di dalam Al-Quran?
 : Karena nenek tau, kalian enggak akan buka
 ADA YANG KESINDIR?
- (5): Sudah shalat belum, nak
 : Sudah Ayah.

- : Ayah nda tanya, sudah mkn atau belum?
 : tidak krn kalau makan, manusia gak pernah lupa
 SHOLAT lah yg sllu lupa

Data (4) dijumpai kata *kok*, kata *tahu* ditulis *tau*, dan kata (semestinya) *tidak* diganti *nggak*, dan *gak* lalu diakhiri sistem huruf besar semua. Penggunaan huruf besar semua pada data (4), di samping sebagai bentuk yang dapat dikategorikan sebagai fakta “permainan bahasa”, ternyata di lain sisi mungkin berkaitan dengan adanya permainan berkomunikasi demi penekanan/penegasan.

Data (5) dijumpai kata *hendak*, *makan*, *karena*, *yang*, dan *selalu* ditulis *nda*, *mkn*, *krn*, *yg*, dan *slalu*. Dengan demikian fakta pengubahan sistem tulis yang ada mengisyaratkan adanya bentuk “permainan bahasa”

Perlu dicatatkan di sini, di satu sisi memang fakta semacam dapat dikategorikan sebagai bentuk “permainan bahasa”, tetapi di lain sisi sangat mungkin bentuk semacam data yang ada seolah sudah menjadi kebiasaan (budaya menulis dalam ranah komunikasi tulis informal).

c. Bertipe (Semacam) Syair

Fakta adanya bentuk “permainan bahasa” yang bertipe konstruksi (semacam) syair sebagaimana diperlihatkan data (6 dan 7) di bawah ini.

- (6) *Nikah aja*
 Pahalanya berat,
 Rezeki dijamin berlipat,
 Kamu pasti selamat.
- (7) **Kalo GAJI**
SEMANGATNYA BERAPI API
... Giliran ...
NGAJI
BILANGNYA “NANTI – NANTI”
 _____ . _____
EMANGNYA TAU KAPAN MATI?

Data (6) dijumpai adanya bentuk “permainan bahasa” yaitu sebagaimana diperlihatkan oleh penggunaan bentuk *aja*, yang semestinya ditulis *saja*; dan adanya sajian bentuk dikemas sebagaimana bentuk syair bersajak *a, a, a*.

Data (7) juga dijumpainya bentuk “permainan bahasa” sebagaimana dapat dilihat pada bentuk *ngaji, bilang, emang, tau*; yang semestinya ditulis *mengaji, katanya* (bentuk baku), *memangnya, tahu*. Fakta “permainan bahasa” pada data (7) juga dapat dilihat pada tidak adanya pelaku (subjek). Bentuk tersebut semestinya *emangnya kamu tau kapan mati?*, atau *Kamu emangnya tau kapan mati?*. Bukti adanya bentuk “permainan bahasa” juga diperlihatkan adanya sajian sebagai bentuk syair yang bersajak akhir *a, a, a* (sebagaimana data (6)).

2. Berdasarkan Isi (Pesan)

Bentuk “permainan bahasa” berdasarkan isi (pesan) yang mencakup empat macam tersebut dapat diberikan contoh dan penjelasan sebagai berikut.

a. Berdasarkan Isi (Pesan) `Sindiran`

Bukti bahwa bentuk “permainan bahasa” berisi (pesan) `sindiran` sebagaimana diperlihatkan pada data (2, 4, 7). Contoh lain

(7) Di Laut
Kita **JAYA**
Di DARAT kita
BUAYA
Di Rumah
Kita **TAK**
BERDAYA

Berdasarkan sajian data (8) terlihat jelas bahwa bentuk “permainan bahasa” tampak pada sistem tulis kata, yaitu ada yang ditulis dengan huruf kecil dan ada yang ditulis dengan huruf besar, dan adanya penggunaan kata *tak* yang semestinya ditulis *tidak*. Adapun isi (pesan) `sindiran` tampak secara jelas dari isi keseluruhan teks yang ada. Misalnya khusus data (8) diperlihatkan adanya sajian teks *Di rumah kita TAK BERDAYA*.

b. Berdasarkan Isi (Pesan) `Ajakan`

Bukti adanya bentuk “permainan bahasa” berisi (pesan) `ajakan` sebagaimana yang ditampakkan pada data (6) di atas. Contoh lain sebagaimana data (9) berikut.

Kalau udah nikah
(9) Mas Marahnya gantian yaa
kayak Abu Darda`

Data (9) bentuk adanya “permainan bahasa” ditunjukkan adanya sistem tulis: *udah, nikah, gantian, yaa*, dan *kayak* yang semestinya ditulis: *sudah, menikah, bergantian, ya*,

dan *seperti*. Adapun adanya isi (pesan) pada data (6 dan 9) berlaku sebagaimana data (8), yaitu sebagai tersurat dalam keseluruhan teks. Isi (pesan) `ajakan` pada data (9) tersurat pada teks *Marahnya gantian yaa*.

c. Berdasarkan Isi (Pesan) `Peringatan`

Bukti adanya “permainan bahasa: yang berisi (pesa) `peringatan` sebagaimana secara tersurat pada teks data (1 dan 5). Contoh lain:

Ajal : Aku iri padamu

Jodoh : Mengapa begitu?

(10) Ajal : Para manusia hanya menunggumu

Jodoh : dan kau?

Ajal : Tidak! Mereka tidak mempersiapkan kedatanganku, mereka hanya mempersiapkan diri untuk menyambut kedatanganmu. Mereka tidak tahu bahwa yang dekat dengan manusia adalah aku (ajal).

Bentuk “permainan bahasa” pada data (10) terlihat pada sistem kata: *padamu*, dan *kau*, yang semestinya ditulis *kepadamu*, dan *Kau* (sebab sapaan langsung. Adapun isi (pesan) `peringatan` tersurat pada data (1 dan 5). Isi (pesan) `peringatan` khusus pada data (10) tampak jelas teks *Mereka tidak tahu bahwa yang dekat dengan manusia adalah aku (ajal*.

d. Berdasarkan Isi (Pesan) `Pelecehan dan/atau Pelesetan`

Bentuk “permainan bahasa” yang meruapakan `pelecehan dan/atau pelesetan` pada umumnya meruapakan hasil mengubah **acuan makna** yang sebenarnya, sehingga adanya upaya untuk “melecehkan adan/atau memlesetkan” ke arah yang berkadar negatif. Bentuk “permainan bahasa” semacam ini, pada umumnya, secara tersirat merupakan cermin perilaku pelaku, sebagaimana yang tersurat dalam teks. Contoh:

ber

Bagi

(11) **S u a m i**

Menikahlah,

Karena sebaik-baik umat ini

adalah orang yang

paling banyak istrinya

Data (11) bentuk “permainan bahasa” tampak pada sistem tulis *ber* yang dipisah dengan *bagi*, dan kata bagi huruf *b*-nya ditulis dengan huruf besar; sistem tulis yang semestinya adalah *berbagi*. Demikian kehadiran kata *menikah* tidak jelas acuan pelaku.

Adanya isi (pesan) ke arah `pelecehan dan/atau pelesetan` terlihat pada bagian teks *berbagi suami* dan *sebaik-baik umat ini adalah orang yang paling banyak istri*. Kasus semacam seiring dengan maraknya perilaku **pelakor**, yang sebegitu mudah dilakukan oleh kaum Hawa. Contoh lain.

(12) Banyak bupati dan sekwilda yang terlibat korupsi, sebab *bupati* dan *sekwilda* berselera: “*buka paha tinggi-tinggi*”, dan “*sekitar wilayah dada*”

Bentuk “permainan bahasa” pada data (12) tampak dengan kata bupati yang diubah acuan makna, yaitu *buka paha tinggi-tinggi* dan *sekitar wilayah dada*.

Simpulan

Keberadaan bentuk “permainan bahasa” dalam Medsos bukan suatu hal aneh, sebab berlaku wajar. Kemampuan berbahasa bergantung dari pengetahuan, kesadaran, dan latar belakang (pendidikan) pelaku, sehingga adanya bentuk “permainan bahasa” dapat dikatakan sebagai perwujudan seni dan kreativitas berbahasa/berkomunikasi (yang sementara dilakukan oleh kalangan remaja atau yang berjiwa remaja).

Akibat keberadaan “permainan bahasa” relatif marak di Medsos, maka sudah sewajarnya jika permasalahan yang ada perlu “diperhitungkan” sebagai cara berbahasa/berkomunikasi. Sebab dari bentuk “permainan bahasa” yang ada sangat mungkin menambah ranah dan wawasan kajian kebahasaan, sebab keberadaan bentuk “permainan bahasa” atas dasar fakta berlaku wajar dan sah-sah saja.

Daftar Pustaka

- Austin, J.L. 1968. *How to Do Things with Words*. New York: Oxford University.
- Eduardus Swandy N. 2017. “Bahasa Gaul dalam Media Sosial Face Book”. Dalam *Jurnal Bastra Volume 1*, 4 Maret.
- Muliana, Hanana dan Sumarni. “Analisis Nilai Moral Bahasa Gaul (Alay) Terhadap Pendidikan Remaja pada Media Sosial”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Makasar.
- Nababan, P.W.J. 1984. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Soisoteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Panggabean, Maruli. 1987. *Bahasa, Pengaruh, dan Masalahnya*. Bandung: Rekyasa.

- Setyadi, Ary dan Djoko Wasisto. 2018. "Sifat Fungsional dan Manfaat `Pasangan Minimal` Fonem dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia". Laporan Penelitian, Fakultas Ilmu Budaya Undip, Semarang.
- Sudaryanyo. 1987. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Verhaar, W.J. 1979. *Pengantar Linguistik*. Jilid 1. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2013. *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wittgenstein, Ludwig. 1969. *Philosophical Investigations*. New York: The Macmillan Company.