

**PEMBENTUKAN KATA BARU**  
**PADA AKUN INSTAGRAM @AWRECEH.ID**  
**(Sebuah Kajian Sociolinguistik)**

Oleh: Tya Dewi Permatasari  
Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

[tyadewipermatasari.tdp@gmail.com](mailto:tyadewipermatasari.tdp@gmail.com)

**Abstrak**

Tya Dewi Permatasari. 2019. "Pembentukan Kata Baru pada Akun Instagram @awrekeh.id (Sebuah Kajian Sociolinguistik)". Skripsi (S1) Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Ada sebuah akun hiburan di Instagram dengan nama @awrekeh.id yang mengandung permainan bahasa. Dalam penelitian ini, terdapat pembentukan kata baru dan pengklasifikasian pola pembentuk permainan bahasa yang terdapat pada @awrekeh.id. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan teori sociolinguistik dengan metode deksriptif kualitatif. Subjek penelitian ini ialah percakapan yang ada di dalam foto dan tulisan pada *caption* (takarir). Syarat kalimat yang akan dianalisis, mengandung permainan bahasa seperti bentuk campuran angka dengan bahasa dan percampuran bahasa asing dengan bahasa Indonesia. Rekonstruksi bentuk permainan bahasa pada unggahan @awrekeh.id bertujuan untuk merunut maksud dari si pengunggah. Rekonstruksi ini membentuk bentuk baru yang dapat merubah makna maupun bunyi asli data. Setelah perekonstruksian, langkah yang ditempuh ialah mengklasifikasikan data ke pola pembentuknya. Klasifikasi bentuk yang telah direkonstruksi ke pola pembentuknya bertujuan untuk memudahkan peneliti sekaligus pembaca untuk menentukan kemana arah dari data tersebut. penelitian ini mengkategorikan tiga pola pembentukan, yaitu pola pembentuk fonotaktik, dan pola pembentuk makna lugas dan kias.

Untuk mendukung proses penelitian, dilampirkan tabel pola fonotaktik, pola silabel, deret konsonan dan gugus konsonan. Tabel tersebut sebagai acuan untuk mengklasifikasikan rekonstruksi bentuk baru pada pola pembentukan fonotaktik.

**Kata kunci:** permainan bahasa, pembentukan kata baru, pola pembentuk, makna.

## 1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi, meskipun persoalan komunikasi tidak selamanya memakai bahasa, baik lisan maupun tulis. Komunikasi dapat dilaksanakan, salah satunya dengan bahasa isyarat. Berkaidah fakta bahasa yang ada, ternyata keberadaan bahasa tidak selamanya dipakai secara wajar tetapi dapat juga dipakai ke arah bentuk permainan bahasa.

Keberadaan bahasa dapat dipakai sesuai dengan keinginan penutur, sehingga dimungkinkan terjadinya deviasi. Kasus semacam dapat disebut sebagai fakta “permainan bahasa”, sehingga akhirnya muncul bentuk “permainan bahasa”<sup>1</sup>. Kentjono<sup>2</sup> dalam bukunya, *Dasar-dasar Linguistik*, menyebut bahwa sentuh bahasa terjadi akibat adanya

kedwibahasaan atau keanekabahasaan. Dalam masyarakat bahasa seperti Indonesia ini, anggota masyarakat bahasa Indonesia cenderung untuk menguasai dua bahasa atau lebih sekaligus, baik penuh maupun sebagian. Dengan demikian sangat wajar apabila terjadi pembentukan kata baru karena sentuh bahasa sebagaimana dapat dilihat pada Instagram @awrecek.id.

Era yang serba mudah dan globalisasi seperti saat ini, bukan hal baru apabila gaya hidup, pola pikir hingga berkomunikasi dibumbui dengan budaya asing. Banyak masyarakat yang lebih mengedepankan “keasingannya” dibanding ke-Indonesia-annya, hal ini tidak dapat dipungkiri karena bahasa, menurut Damono<sup>3</sup> dalam *Sosiologi Sastra* diartikan sebagai ciptaan sosial. Sebagai sebuah ciptaan sosial, bahasa tidak tercipta dalam ruang vakum. Bahasa bukan

---

<sup>1</sup> Setyadi, Ary. 2017. “Permainan Bahasa: “Apa dan Siapa”. *Nusa*, Vol. 12. No.1.

<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/viewFile/15667/11722>

(diakses pada 2 Juli, 2019).

<sup>2</sup> Kentjono, Djoko. (Ed.). 1982. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia

---

<sup>3</sup> Damono, Sapardi Djoko. 1979. *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Singkat*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

produk sosial yang beku. Berhenti. Dalam suatu masa, dalam suatu tempat. Bahasa senantiasa bergerak sesuai dengan perubahan sosial. Bahasa sesungguhnya tidak pernah stabil, tidak pernah tertib.

Kemudahan dalam mengakses budaya asing dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ialah melalui media massa. Media massa sangat berpengaruh besar terhadap *lifestyle* masyarakat perkotaan masa kini, karena media massa turut menentukan *trend* maupun menampilkan unsur-unsur *lifestyle* yang sedang nge-*trend* pada saat ini. Bungin<sup>4</sup> menyatakan “media massa” adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal. Media mampu mengantarkan sebuah kabar dari pelosok hingga ujung dan lintas negara. Media yang digandrungi masyarakat masa kini ialah media

---

<sup>4</sup> Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Purnada Media Group.

yang ada di internet, atau sering disebut dunia maya. Dunia maya adalah sebuah kata bahasa Indonesia yang dalam bahasa Inggrisnya disebut *cyberspace*.

Perusahaan teknologi berlomba-lomba menciptakan aplikasi terbaik untuk menarik konsumen. Kebutuhan sehari-hari seolah tidak dapat lepas dari genggaman teknologi. Entah kebutuhan primer atau sekunder, teknologi mengelilingi kehidupan makhluk hidup. Seperti misalnya pada aplikasi Instagram, aplikasi nomor satu yang banyak yang diunduh. Instagram merupakan aplikasi yang berfokuskan pada media foto dan video. Seperti halnya pada @awrekeh.id yang menghadirkan foto dan video yang menghibur, sehingga banyak warganet yang tertarik dan akhirnya memfollow akun @awrekeh.id. Dari sekian banyak postingan @awrekeh.id di Instagram, ada hal yang tak biasa diunggah, yaitu bentuk permainan bahasa dengan analisis yang tidak semua mitra tutur memahami.

Bentuk permainan bahasa di dunia maya 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<sup>5</sup>. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk merekonstruksi permainan bahasa pada @awrekeh.id yang ternyata dapat membentuk kata baru. Rekonstruksi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), ialah penyusunan (penggambaran) kembali. Rekonstruksi pada unggahan @awrekeh.id membentuk kata baru, yang nantinya pembentukan kata baru tersebut dikelompokkan ke pola pembentuknya.

Hakikatnya, permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana

bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa<sup>6</sup>. Pernyataan tersebut berkorelasi dengan sikap pengunggah atau pemilik akun @awrekeh.id untuk mencoba menarik perhatian warganet dengan teka-teki permainan bahasa yang tak biasa, misalnya seperti kasus ini:

(1) *Se fruit infor still*  
'Se buah infor masih'  
Sebuah informasih

Kasus di atas bukan merupakan campur kode, karena percampuran bahasanya tidak mudah dipahami oleh semua mitra tutur. Hanya pelaku atau mitra tutur yang ada di dalam lingkaran kalangan tersebut yang memahami.

Hal ini yang membuat peneliti tertarik merekonstruksi unggahan @awrekeh.id yang mengandung permainan bahasa. Kasus semacam

---

<sup>5</sup> Setyadi, Ary. 2019. "Di Medsos Ada "Permainan Bahasa" (?)". Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

---

<sup>6</sup> Suyatna, Agus. 2008. *Model Pembelajaran Paikem*. Lampung: Depdiknas.

ini juga akan dinilai dari sudut pandang pemerhati bahasa dan warganet dari kalangan penikmat unggahan @awrekeh.id.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan. Objek dalam penelitian ini ialah meme berbentuk permainan bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif, khususnya kualitatif deskriptif. (Sudaryanto, 2015:15) mengatakan metode kualitatif adalah metode penelitian yang semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang secara sengaja empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data yang apa adanya. Berikut bentuk-bentuk metode penelitian “Pembentukan Kata Baru pada Akun Instagram @awrekeh.id (Sebuah Kajian Sosiolinguistik)”.

## 3. Landasan Teori

Untuk mendukung penelitian ini, digunakan beberapa teori yang dinilai relevan, yang diharapkan dapat memperkuat teori dengan keakuratan penelitian. Teori-teori

tersebut adalah sosiolinguistik, permainan bahasa, fonotaktik, makna kias dan lugas.

### a) Sosiolinguistik

Sosiolinguistik merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi dan linguistik, dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Sosiolinguistik bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi, dengan objek penelitian hubungan antara bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat tutur<sup>7</sup>

### b) Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah eksploitasi unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, frase, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau maksud tuturan sedemikian rupa sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya (Wijana, 2006: 59).

---

<sup>7</sup> dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

### c) Fonotaktik

Koentjono (2007: 164) mengatakan bahwa fonotaktik ini merupakan aturan dalam merangkai fonem untuk membentuk satuan fonologis yang lebih besar, misalnya suku kata. Tiap bahasa memiliki ciri fonotaktik. Deret fonem dan gugus fonem tersebut dapat terdiri atas konsonan dan vokal.

### d) Makna Lugas dan Kias

Makna lugas adalah makna sebuah kata yang sebenarnya, makna asli atau makna apa adanya. Jadi, sesungguhnya makna lugas ini sama saja dengan makna leksikal, makna denotatif atau makna konseptual (Chaer, 2013).

Makna kiasan atau asosiatif adalah makna kata atau leksem yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul pada penyapa dan pesapa. Makna ini muncul sebagai akibat asosiasi perasaan pemakai bahasa terhadap leksem yang dilafalkan atau didengarnya.

## 4. Pembahasan

### a) Rekonstruksi dan Pola Bentuk Berdasarkan Makna Lugas

#### 4.1 Pola Pembentukan Makna Lugas

Data (1) berbentuk percakapan:

X: Gimana lomsistnya menang?

Y: menang dong

Berdasarkan data (1), kata *sist* secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yang berarti, ‘kakak perempuan’. Di Indonesia, khususnya Jawa Tengah, panggilan lain dari ‘kakak perempuan’ dipakai istilah ‘mbak’. Beberapa daerah bahkan penulisannya tidak menggunakan fonem /k/, yang artinya hanya menulis ‘mba’. Namun untuk pengucapannya tetap menggunakan fonem /k/, yaitu mbak, bahkan ada yang mengucapkan embak. Pada kasus (1), terjadi penghilangan fonem [k] pada kata ‘mbak’ mejadi ‘mba’. Kasus semacam ini terjadi

karena adanya akulturasi budaya Jawa. Pengucapan kata 'mba' menjadi ciri khas orang Jawa memanggil kakak perempuan atau kepada orang tidak dikenal.

Tujuan yang hendak dicapai berdasarkan data (1) adalah:

(1a) gimana lombanya menang?

Hasil analisis data (1) jika dianalisis bermula berdasarkan bentuk dapat dijelaskan sebagai berikut:

Gimana – lo+sist (mba 'kakak perempuan') +nya - menang

Tujuan akhir data (1) adalah:

(1a) 'gimana lo-mba-nya menang?'

Penggalan 'lom' bergabung dengan *mbak* yang merupakan terjemahan dari kata *sist*, sehingga terjadilah proses pembentukan *lom+mbak*, dan berakhir menjadi bentuk baru 'lommbak'. Pada kasus ini

terjadi kesamaan fonetik pada bunyi [k] dan bunyi [ʔ] dalam kata *mbak* [mbaʔ]. dari bentuk 'lommbak' berganti bunyi menjadi 'lommba', sehingga adanya penghilangan unsur bunyi fonem /k/. Akhirnya data (1) menjadi (1b)

(1b) gimana lombanya menang?

Data (1b) cenderung berpola makna lugas karena kata *sist* diartikan sebagaimana makna sebenarnya yaitu *kakak perempuan* yang akhirnya disesuaikan dengan kultur Jawa, hingga berubah bentuk menjadi *mba*.

#### 4.2 Pola Pembentukan Makna Kias

Gw lupa njir astaga *dragon*

'gw lupa njir astaga naga'

'gue lupa anjir astaganaga'

Kata *dragon* 'naga' dalam KBBI memiliki arti ular yang besar. Data (11): *Gw lupa njir astagadragon* oleh

pengunggah untuk menyampaikan informasi yang bermaksud ‘gue lupa njir astaga-naga’. Penggunaan kata *astaga-naga* sudah marak digunakan di lingkungan warga net instagram awrekeh. *Astaga-naga* mengekspresikan emosi rasa terkejut. Kata *astaga naga* terbentuk dari dua kata *astaga* dan *naga*. Penggunaan kata *naga* yang mengikuti kata *astaga* merupakan kata majemuk dengan pengulangan mempertimbangkan harmonisasi fonem pada kata sebelumnya yakni kata *naga* sebagai bentukan dari harmonisasi fonem kata *astaga* sehingga muncul bentuk harmonisasi fonem menjadi *astaga naga*. Kata majemuk *astaga naga* diperoleh juga melalui pertimbangan semantik yang mengandung arti baru dari bentukan kata *astaga naga* muncul arti baru sangat

terkejut yang arti sebelumnya ialah *astaga* dan *naga*.

Astaga-naga = astaga naga

Astaga+naga = sangat terkejut

Rekonstruksi ini ada temuan yang terkait dengan bentukan kata secara terjemahan murni kata *naga* diterjemhakan langsung ke kata *dragon*, sehingga bentuk kata *astaga dragon* dimanfaatkan oleh kelompok warganet untuk menggantikan kata majemuk *astaga naga*.

Astaganaga merupakan bentuk keterkejutan yang membentuk suatu majas. Majas yang terdapat pada data (11) ialah majas hiperbola. Majas hiperbola terdapat pada kata *naga* yang diartikan sebagai keterkejutan yang berlebihan.

#### 4.3 Pola Pembentukan Makna

##### Fonotaktik

The duck ja the  
she dank

‘ti dak ja  
di si dang’

‘tidak jadi sidang’

Pada data (14), metode pelafalan bunyi mengikuti bentuknya; *the* dibaca ti; *duck* dibaca dak; *ja* dibaca ja; *the* dibaca di; *she* dibaca si; *dank* dibaca dang. Dalam kasus ini, pengunggah tidak memerhatikan dari unsur semantik maupun pelafalan bahasa Inggris yang merupakan bahasa asal, melainkan mengutamakan unsur bunyi. Hal ini menunjukkan betapa salah ucap kata-kata yang ditulis dalam bahasa Indonesia jelas terjadi bukan hanya di kalangan kelas bawah, tetapi juga elit. Misalnya, *publik* diucapkan *pablik*, *pasca* dibaca *paska*, *musyawarah* dilafalkan *musyawaroh*, *Arab* diucapkan *Arob*, *klien* diucapkan *klain*, *sukses* dibaca *sakses*, *produk* dibaca *prodak*, *faks* dibaca *feks*, *psikologi* diucapkan *saikoloji*, *dapat* dibaca *dapet*, *semakin* dilafalkan *semangkin* dan masih banyak lagi yang lain. Salah ucap istilah asing yang

belum ada padanannya dalam bahasa Indonesia malah lebih banyak lagi, inilah cermin konkret perilaku berbahasa masyarakat kita.

Dari pengkajian di atas, dapat disimpulkan rekonstruksi data (14) menyerupai gejala fonotaktik bunyi, hal ini dibuktikan dengan bahasa asal yang disamakan bunyi dan artinya dengan kata yang sudah ada di bahasa penerima. Bahasa asal ialah bahasa Inggris, yang disamakan dengan bahasa Indonesia; *the* dibaca ti; *duck* dibaca dak; *ja* dibaca ja; *the* dibaca di; *she* dibaca si; *dank* dibaca dang.

## 5. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat dikatakan bahwa permainan bahasa merupakan eksploitasi unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, frase, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau maksud tuturan sedemikian rupa sehingga elemen itu secara

gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya. Permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan berbahasa. Penelitian ini termasuk dalam keterampilan bahasa. Permainan bahasa juga termasuk kalimat yang tidak sesuai kaidah, karena maknanya kebanyakan sebagai penyembunyi pikiran. Keterampilan bahasa yang terdapat pada data @awrekeh.id ialah bentuk bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah atau sistem. Untuk bentuk permainan bahasa dibagi berdasarkan tipologi teks dan isi teks. Untuk tipologi teks terdapat konstruksi penjajaran kata (berbentuk kalimat) dan bertipe konstruksi semacam dialog. Untuk bentuk berdasarkan isi teks terbagi atas empat jenis, yaitu pelecehan atau plesetan, mempermainkan unsur bunyi, memadukan antara sistem tuis dengan angka, dan memodifikasi sistem huruf.

Permainan bahasa yang ditemukan pada unggahan @awrekeh.id berasal dari dua media, yaitu pada foto dan *caption* (takarir).

Dari hasil analisis, dihasilkan pola pembentukan lugas meliputi makna lugas, pola pembentukan makna majas, dan pola pembentukan fonotaktik. Pada penelitian ini, sebagian besar ditemukan pola pembentukan lugas. Dari total 17 data yang dianalisis, terdapat 10 pola pembentukan makna lugas, 2 data merupakan pola pembentukan makna kias, dan sisanya 5 data merupakan pola pembentukan fonotaktik. Makna lugas adalah makna sebuah kata yang sebenarnya, makna asli atau makna apa adanya. Jadi, sesungguhnya makna lugas ini sama saja dengan makna leksikal, makna denotatif atau makna konseptual. Makna kias mempunyai cakupan yang sangat luas karena berbagai hal, kejadian, peristiwa, dan konsep dapat diperbandingkan dengan konsep atau pengertian lain. Sedangkan makna kiasan atau asosiatif adalah makna kata atau leksem yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul pada penyapa dan pesapa. fonotaktik meliputi tiga hal, yaitu (1) urutan fonem yang dimungkinkan dalam suatu bahasa, (2) deskripsi tentang urutan fonem tersebut, dan

(3) gramatika stratifikasi, yaitu sistem pengaturan dalam stratum fonemik.

Pola pembentukan selanjutnya ialah fonotaktik. Fonotaktik merupakan aturan dalam merangkai fonem untuk membentuk satuan fonologis yang lebih besar, misalnya suku kata. Tiap bahasa memiliki ciri fonotaktik. Fonotaktik meliputi deret konsonan, gugus konsonan, deret vokal dan gugus vokal suatu bahasa. Pada penelitian ini, ditemukan fonotaktik silabel V, fonotaktik bunyi dan fonotaktik sanding vokal dengan vokal.

Dengan menggunakan teori sociolinguistik, penelitian ini juga fokus kepada interaksi sosial dari segi pemerhati bahasa dan penikmat lawakan yang diberikan @awrekeh.id di Instagram. Ary Setyadi penulis mengungkapkan keberadaan bentuk permainan bahasa dalam media sosial 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.

Pernyataan tersebut didukung oleh salah satu pengikut @awrekeh.id yang menyatakan bahwa dengan adanya bentuk permainan bahasa tersebut, dapat memunculkan lelucon dalam bentuk baru.

Melihat dari dua pernyataan dengan sudut pandang berbeda, semakin meyakinkan bahwa bahasa itu memang tidak pernah bisa tertib. Kreatifitas masyarakat khususnya pembuat permainan bahasa seperti itu patut diberi apresiasi. Ragam permainan bahasa menjadi kian lebih banyak dan hal tersebut dapat diteliti guna penelitian lebih lanjut. Pada dasarnya, penggunaan permainan bahasa seperti itu sah-sah saja.

## Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan, dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Chaer, Abdul. 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damono, Sapardi Djoko. 1979. *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Singkat*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Fishman, J.A. (Ed.). 1968. *Reading in the Sociology of Language*. Den Haag Paris: Mouton.
- Hardiyanto. 2008. *Leksikologi Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanwa Publisier.
- Herningtias. 2012. "Peran Fonotaktik Bahasa Indonesia dalam Penyerapan Kata Bahasa Belanda Bidang Kedokteran dan Kesehatan". Skripsi. Tidak Diterbitkan. Depok: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia.
- Husa, Shoula Maharani. 2017. "Bentuk dan Pemakaian Slang pada Media Sosial Line (Akun Batavia UNDIP)". Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro: Semarang.
- Hymes, Dell. 1968. *Pidginization and Creolization of Languages*. Cambridge University Press
- Kentjono, Djoko. (Ed.). 1982. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia
- (ed.). 2007. "Fonologi" dalam Kushartanti, Untung Yuwono, dan Multamia RMT Lauder *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, Gorys. 1997. *Komposisi*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Kridalaksana, Harimurti, 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Muslich, Masnur. 2011. *Fonologi Bahasa Indonesia (Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Panggabean, Maruli (Ed.). 1981. *Bahasa, Pengaruh, dan Peranannya*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Stilistika Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saputry, Dessy. 2015. "Permainan Bahasa pada Plat Nomor Kendaraan Bermotor (Suatu Kajian Sosiolinguistik)". *Jurnal Kreasi*

- Volume XV No. 1.  
<https://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/kreasi/article/viewFile/90/41> (diakses pada 5 Oktober, 2019)
- Setyadi, Ary. 2017. "Permainan Bahasa: "Apa dan Siapa". *Nusa*, Vol. 12. No.1.  
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/viewFile/15667/11722>  
(diakses pada 2 Juli, 2019).
2019. "Di Medsos Ada "Permainan Bahasa" (?)". Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2019. "Fonem Deret Konsonan dalam Bahasa Indonesia". *Nusa*, Vol.14.No.1.<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/download/23819/15369> (diakses pada 5 Agustus 2019).
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wacana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sudaryat, Yayat. 2006. *Makna dalam Wacana: Prinsip-prinsip Semantik dan Pragmatik*. Bandung: Sarana Meraih Prestasi.
- Suwito. 1996. *Sosiolinguistik*. Surakarta: UNS Press.
- Suyatna, Agus. 2008. *Model Pembelajaran Paikem*. Lampung: Depdiknas.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2006. *Sosiolinguistik; Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zamzani. 2006. "Kajian Fonotaktik Bahasa Indonesia". *Jurnal Litera* (Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran): Januari 2006, Vol 05, No 1, hal 22-34.

