

JENIS DAN FUNGSI PERMAINAN BAHASA (BAHASA PLESETAN) KAUS YAJUGAYA: SEBUAH TINJAUAN SOSIOLINGUISTIK

Kingkin Puput Kinanti, Yuliana Riskawati

IKIP Budi Utomo

Jalan Simpang Arjuna No. 14 B, Kota Malang, Indonesia

Abstract

This study aims to describe (1) types of language game and (2) functions of language games on Yajugaya shirts. This type of research is a qualitative descriptive study. The subjects of this research are in lingual units consisting of words, phrases and sentences contained in the Yajugaya shirt. The object of research is the form of language games, types of language games and the functions of language games found on the Yajugaya shirt. Data obtained by observation and documentation techniques, the technique is applied by collecting sources in the form of language game material especially material that refers to the Yajugaya shirt to strengthen the research. Data were analyzed using interactive methods, in the interactive analysis process, there were data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. On the validity of the data obtained through the validity test of increasing persistence, triangulation and peer discussion. The results of the study consisted of three things, namely as follows: first, the basic forms of language games contained in the Yajugaya shirt were 3. Namely (1) basic form of language game words (2) basic forms of language games phrase (3) basic form of language game sentences. The two functions of language games on the shirt are also 4, namely (1) type of word play on the shirt, (2) types of word games between languages on the Yajugaya shirt, (3) types of malapropism, (4) types of tongue glitch on the Yajugaya shirt. Third, there are 4 functions of the language game on the shirt namely (1) humor functions (2) criticism function (3) creative functions and (4) aesthetic functions.

Keywords: punching language, yajugaya shirt

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki ciri-ciri, salah satunya adalah bersifat dinamis. Sifat dinamis tersebut memungkinkan bahasa berkembang dan muncul ragam bahasa. Salah satu yang sering digunakan oleh masyarakat bahasa adalah permainan bahasa. Permainan bahasa merujuk pada bentuk bahasa yang sengaja disimpangkan (Sukardi, Sumarlam, and Marmanto, 2018: 24). Permainan bahasa merupakan bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna serta bermacam-macam bentuk pelanggaran yang bersifat pragmatis (Sukardi, Sumarlam, and Marmanto, 2018: 2). Semua hal tersebut dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan seperti melucu, mengkritik, melarang, menasehati, dan berbagai tujuan lain yang sering tidak mudah diidentifikasi (Wijana, 2004: 3).

Permainan bahasa dapat ditemukan dalam berbagai aktivitas dan hasil aktivitas manusia sepanjang hidupnya (Sukardi, Sumarlam, and Marmanto, 2018: 24). Kebiasaan bermain kata-kata agaknya telah diperkenalkan kepada manusia sejak sangat dini. Interaksi dengan permainan bahasa bahkan lebih dahulu diperkenalkan sebelum mereka memperoleh segi-segi penguasaan bahasa yang lebih serius, seperti pengetahuan kognitif, larangan, peringatan, dan sebagainya yang lazimnya baru diajarkan menjelang usia satu tahun. Contoh permainan bahasa yang biasanya diajarkan pada bayi adalah lagu “pok ami-ami, belalang kupu-kupu, siang makan nasi kalau malam minum susu”.

Ragam permainan bahasa juga marak digunakan di televisi. Permainan bahasa ini digunakan dalam acara *talk show*, *stand up comedy*, teka teki, dan sebagainya. Selain di televisi, permainan bahasa juga muncul sebagai keunikan dari brand sebuah produk, misalnya pada kaus oblong Dagadu, stiker pada sepeda motor, dan lain sebagainya. Menurut Rahardi (2006: 40) “di berbagai tempat, dibanyak sudut jalan protokol kota banyak sekali ditemukan tulisan yang tidak selalu memiliki makna penuh dan kadang kala justru hanya merupakan permainan bahasa belaka”. Oleh karena itu, permainan bahasa menarik untuk diteliti.

Permainan bahasa banyak yang menyebut juga sebagai bahasa plesetan (Sukardi, Sumarlam, and Marmanto, 2018: 2). Jenis dari permainan bahasa atau bahasa plesetan oleh Wijana (2004) dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu permainan huruf, permainan kata, permainan antarbahasa, malapropisme, kreasi wacana indah, dan silap lidah.

Permainan bahasa memperlihatkan penambahan makna karena sebuah kata yang dipelesetkan diberi makna baru dengan cara memperlakukan kata yang dipelesetkan itu sebagai akronim dan kemudian diberi kepanjangannya. Bahasa pelesetan pada umumnya sangat kontekstual sehingga berfungsi untuk mengungkapkan pola pikir dan perasaan penutur bahasa yang bersangkutan (Kridalaksana, 2008: 15). Bahasa pelesetan itu dapat berupa bentuk kritik secara tidak langsung, timbulnya pelesetan diakibatkan adanya pola pembentukan yang

sama dan memiliki kecenderungan untuk menjadi populer. Seperti halnya ketika seseorang berbicara awalnya menggunakan bahasa yang umum, tetapi pembicara menambahkan bentuk kata yang dipelesetkan sehingga merujuk kepada hal yang sudah dibicarakan. Setelah lawan bicara mendengar pola pembentukan bahasa pelesetan ia bisa tertawa maupun tersinggung karena paham dari pola pembentukan yang dipelesetkan.

Sibrani (2003:259-264) mengatakan bahwa permainan bahasa mulai sering digunakan walaupun dalam situasi resmi, maupun situasi tidak resmi. Pola pembentukan kata yang dipelesetkan menarik untuk dibicarakan, terutama dari segi makna dan pesan yang disampaikan, bentuk pelesetan merupakan tindakan kewenangan pengguna bahasa yang ingin memaknai sesuatu dalam bahasa pelesetan yang merupakan candaan dari pembicara. Pelesetan dianggap hanya sebagai lelucon dan hiburan orang iseng meskipun sesekali dihargai karena bahasa pelesetan bersifat lucu dan menghibur. Oleh karena itu, pelesetan jarang mendapat perhatian yang serius.

Permainan bahasa merupakan suatu wujud kreativitas berbahasa, sejauh ini masih sedikit pihak yang menaruh perhatian lebih terhadap kehadiran dan perkembangan permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan salah satu wujud kreativitas berbahasa yang mampu memotivasi pembaca atau penulis lain untuk mengkreasikan bahasa agar lebih bermakna dan bernuansa. Fenomena ini menarik untuk ditelisik lebih jauh agar bisa lebih mengetahui seluk-beluk permainan bahasa. Peneliti mengambil data pada *brand* kaus Yajugaya karena *brand* ini banyak membuat produk berkonsep permainan bahasa.

Kaus Yajugaya merupakan salah satu jenis produksi wirausaha yang memiliki dua pilihan warna yaitu hitam dan putih begitu juga warna tulisannya dengan jumlah kutipannya lebih dari 200. Seperti halnya Yogyakarta dengan Dagadunya, Bali dengan Jogernya, Bandung dengan Dadungnya, Surabaya dengan Cakcuknya, kaus Yajugaya juga merupakan

cinderamata yang memiliki khas kutipan kata yang unik yang membuat konsumen atau pembelinya tertarik.

Desain yang digunakan dalam pembuatan kaus Yajugaya ini memadukan unsur gambar dan tulisan yang sebagian besar merupakan wacana yang berupa permainan bahasa. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu jenis permainan bahasa dan fungsi permainan bahasa pada kaus Yajugaya.

Penelitian terdahulu mengenai permainan bahasa atau bahasa plesetan adalah penelitian yang ditulis oleh Selmi Sarlina dengan judul “Alasan Penggunaan Pelesetan Bahasa Indonesia di Media Sosial” pada tahun 2018. Hasil penelitian tersebut lebih fokus kepada alasan pengguna pelesetan bahasa Indonesia berdasarkan karakteristik usia, jenis kelamin, dan pendidikan menunjukkan bentuk pelesetan yang beragam yaitu ekspresi keadaan diri, harapan, peringatan, kritikan ajakan, sindiran, kelucuan, pencitraan, simpel, dan imbuan. Penelitian lainnya yaitu penelitian berjudul “Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin dalam Acara Grand Final Stand Up Comedy Indonesia (SUCI7) tahun 2018-2019” yang ditulis oleh Zuni Lilaifi. Hasil pada penelitian ini yaitu bentuk permainan bahasa yang digunakan berupa penyimpangan prinsip dengan fungsi tertentu menjadi salah satu referensi dalam penelitian ini. Penelitian lainnya yaitu penelitian berjudul “Pelesetan Nama-nama Tempat Sebuah Permainan Bahasa” oleh Ira Mayasari pada tahun 2019. Hasil penelitiannya tersebut ditemukan pola pembentukan pelesetan nama-nama tempat berdasarkan lapisan bentuk yaitu bentuk akronim, bentuk singkatan, bentuk kemiripan bunyi, pembalikan suku kata, kesamaan bunyi dan pengaruh budaya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini akan dibahas mengenai jenis dan fungsi dari permainan bahasa pada kaus yang tentunya memiliki jenis dan keunikan tersendiri.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Moleong (2019:11) mengatakan bahwa metode kualitatif yang bersifat deskriptif dimaksudkan bahwa data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menunjukkan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Teknik tersebut diterapkan dengan mengumpulkan sumber berupa materi permainan bahasa terlebih dahulu yaitu dengan mengunduh foto pada instagram kaus Yajugaya. Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengamati atau memperhatikan permainan bahasa yang digunakan dalam kaus Yajugaya, selanjutnya peneliti melakukan transkrip untuk mendapatkan data yang akurat dari permainan bahasa kaus Yajugaya. Pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan cara mencatat dan mengklasifikasikan berdasarkan rumusan masalah, yaitu jenis dan fungsi permainan bahasa.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Pada proses analisis interaktif, terdapat pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pertama pada pengumpulan data peneliti melakukan pencarian terhadap foto atau gambar pada istagram kaus Yajugaya, kemudian mentranskrip materi yang ada pada foto atau gambar kaus Yajugaya sebagai bentuk permainan bahasa.

Kedua, reduksi data dilakukan dengan cara mendeskripsikan, menyeleksi dan memfokuskan data yang telah ditranskrip berdasarkan sumber referensi permainan bahasa. Ketiga, membuat pengodean dan menganalisis dengan masalah yang telah drumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jenis Permainan Bahasa pada Kaus Yajugaya

Analisis tipe atau jenis permainan bahasa dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu unsur bahasa yang menjadi acuan. Unsur bahasa yang menjadi acuan ini pada umumnya merupakan sebuah kata, frasa atau kalimat yang sudah dikenal masyarakat. Setelah menentukan unsur bahasa yang menjadi acuan dapat ditemukan jenis permainan bahasa berdasarkan teori Putu Wijana, yang mengemukakan bahwa permainan bahasa berdasarkan tingkatannya dijelaskan ada tiga yaitu, (1) Jenis permainan kata, (2) Permainan antara bahasa, (3) Malapropisme, dan (4) Silap lidah pada permainan bahasa.

a. Jenis Permainan Kata

Jenis permainan kata yang ada di Kaus Yajugaya juga ditemukan pada data berikut ini. Data tersebut menjelaskan tentang permainan kata pada kaus Yajugaya. Berikut adalah data permainan kata.

Konteks: penjelasan mengenai sebuah tempat yang dingin yaitu ada dibenua antartika, bukan antar kita.

Data : *'Dingin itu antartika, bukan antar kita'*



Data pada jenis permainan kata tersebut memberikan gambaran atau penjelasan mengenai sebuah benua yang dingin di sebuah benua antartika. Permainan bahasa tersebut terlihat pada kata “antartika” dan juga memberikan makna yang berbeda terhadap maksud kalimat yang sesungguhnya.

Konteks: berharap bahwa ada teman yang memberikan trakiran atau gratisan terhadap dirinya.

Data : ‘Kuharap kau yang teraktir’



Pada data kedua juga ditemukan permainan bahasa dengan jenis permainan kata, data tersebut merupakan sebuah kalimat “kuharap kau yang teraktir” yang pada kata ‘terakhir’ diganti dengan kata ‘teraktir’ dan memberikan makna yang berbeda terhadap kalimat aslinya. Makna dari kata ‘Kuharap kau yang teraktir’ adalah sebuah harapan untuk dirinya ada yang memberikan gratisan bukan yang terakhir.

Jenis permainan antar bahasa

Jenis permainan antar bahasa adalah jenis permainan bahasa yang menyimpangkan dua bahasa. Pada kaus Yajugaya terdapat jenis permainan antar bahasa sebagai berikut.

Konteks: pernyataan bahwa memakai otak itu selalu perlu sedangkan pada pemakaian make up itu bila perlu atau seperlunya saja.

Data : ‘make otak itu perlu, make up itu bila perlu’



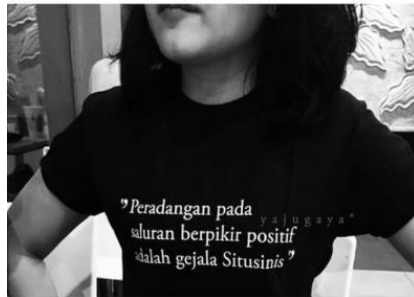
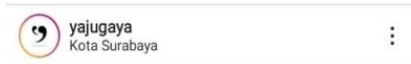
Data tersebut merupakan permainan kata antarbahasa di mana yang memiliki kehomoniman aksidental kata-kata. Dua frasa tersebut sama-sama memiliki makna yang berbeda dimana pada ‘make otak itu perlu’ memberikan sebuah makna bahwa memakai otak itu selalu perlu dimanapun dan kapanpun sedangkan pada ‘make up itu bila perlu’ memberikan makna bahwa dalam ber make up seadanya atau seperlunya saja. Terdapat dua bahasa yang disimpangkan yaitu bahasa Indonesia ragam nonformal “make” dan “otak” yang bermakna memakai otak dengan ‘*make up*’ yaitu bahasa Inggris yang berarti tata rias.

Jenis Malapropisme

Jenis permainan bahasa malapropisme ini juga ditemukan pada permainan bahasa kaus Yajugaya. Malapropisme adalah penggunaan kata yang aneh ditengah-tengah formula tertentu yang telah mapan berdasarkan kesamaan ucapan dan juga memberikan makna yang berbeda. Berikut adalah data jenis malapropisme pada permainan bahasa kaus Yajugaya.

Konteks: pernyataan yang berupa sindiran.

Data : ‘Peradangan pada saluran berpikir positif adalah gejala situsinis’



Pada data tersebut terdapat manipulasi kata ‘sinusitis’ menjadi “sitisinis”. Sinusitis adalah nama salah satu penyakit yaitu peradangan pada dinding sinus atau rongga kecil yang menghubungkan saluran udara di dalam tulang otak. *Sinusitis* diplesetkan menjadi *sitisinis* yang berarti tidak menyukai orang lain yang sukses atau sifat dari seseorang yang tidak bisa berpikir positif.

Konteks: suatu semboyan yang ada pada lambang negara kita Indonesia.

Data : ‘bhinneka bukan boneka, beragam, bukan seragam’.



Jenis malapropisme pada permainan bahasa juga ditemukan pada data kedua yaitu pada plesetan dari kata *bhinneka* dengan *boneka*, dan *beragam* dengan *seragam*. ’.

Jenis Silap Lidah

Tipe permainan bahasa silap lidah adalah urutan kata, frase, kalimat atau ayat yang terbentuk dari atau melibatkan bentuk-bentuk yang mirip bunyinya. Berikut adalah data jenis permainan bahasa silap lidah.

Konteks: sebuah penjelasan bahwa khayalan tanpa ada kemauan sama aja nol

Data : ‘Angan tanpa ada ingin, sama juga angin’



Konteks: suatu pemikiran bahwa yang gampang diajak pergi juga mudah meninggalkan

Data : ‘Yang gampang diajak pergi, gampang juga perginya’



Konteks: rata-rata pada sebuah kehidupan saat ini, orang yang kaya adalah orang-orang yang mampu membeli bukan memberi.

Data : ‘Kaya bukan mampu membeli, kaya itu mampu memberi’



Konteks: pernyataan bahwa sesuatu yang buruk harus dipisah sedangkan yang baik harus dikisah

Data : ‘Yang buruk dipisah, yang baik dikisah’



Dari keempat data tersebut sama-sama jenis silap lidah dimana bunyi-bunyi penyusunnya mudah tertukar apabila kita sebagai pembaca tidak hati-hati dalam membacanya.

2. Fungsi Permainan Bahasa Pada Kaus Yajugaya

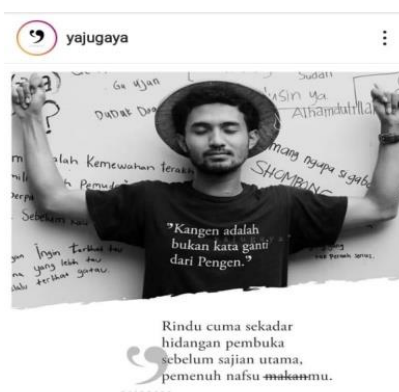
Permainan bahasa memiliki fungsi yang dapat dihubungkan dengan wacana humor. Menurut Sudaryanto dalam Saputry (2015:4) bahwa ‘fungsi’ mengarah untuk keperluan apa saja bahasa itu digunakan manusia. Dari sisi lain, Crystal dalam Saputry (2015:4) menyatakan. “*the function of language*” dihubungkan dengan pertanyaan “*why do we use language?*”. Kedua hal tersebut menunjukkan bahwa fungsi permainan bahasa berfokus pada penggunaannya. Fungsi permainan bahasa pada kaus Yajugaya dapat dijelaskan sebagai berikut.

Fungsi Humor

Permainan bahasa pada kaus Yajugaya juga berfungsi sebagai humor karena permainan bahasa yang terdapat pada kaus Yajugaya mempunyai kesan lucu dan dapat menghasilkan rangsangan tawa bagi orang-orang yang membacanya. Fungsi humor dapat ditandai dengan munculnya unsur kelucuan dan murni untuk menciptakan suasana humor (Sukardi, Sumarlam, and Marmanto, 2018: 24). Berikut pembahasan permainan bahasa yang berfungsi humor yang terdapat pada kaus Yajugaya.

Konteks: pernyataan tentang sebuah rindu yang memiliki makna berbeda.

Data : ‘rindu cuma sekedar hidangan pembuka sebelum sajian utama, Pemenuh nafsu makanmu’



Permainan bahasa terlihat pada kata ‘makan’ yang dihilangkan dari kalimat “rindu cuma sekedar hidangan pembuka sebelum sajian utama, Pemenuh nafsu makanmu” kalimat tersebut memiliki makna yang berbeda. Karena kata ‘makan’ yang dihilangkan sehingga permainan bahasa tersebut berfungsi sebagai humor.

Konteks: sebuah pernyataan bahwa pasti ada yang lebih baik dari dirinya, tetapi belum tentu mau denganmu.

Data : ‘banyak yang lebih dariku, tapi belum tentu mau denganmu’



Fungsi permainan bahasa untuk penyampaian humor terdapat pada pernyataan “tapi belum tentu mau dengannya”. Kalimat tersebut dapat berfungsi humor karena setelah kalimat pertama, yang merendahkan diri lalu kalimat kedua meledeknya tetapi dengan cara halus.

Fungsi Kritik Sosial

Bahasa bisa menjadi sarana untuk menyampaikan kritik karena bahasa selalu bersinggungan dengan masyarakat sosial dan kadang menimbulkan ketidakharmonisan. Namun permainan bahasa digunakan dalam keadaan lebih menyatu dengan pembeli apabila fungsi kritik sosial digunakan oleh kaus Yajugaya. Berikut adalah analisis dan deskripsi fungsi kritik sosial digunakan oleh kaus Yajugaya.

Data : ‘Bhineka bukan boneka, beragam bukan seragam



Pada permainan bahasa terdapat fungsi kritik sosial, penyampaian kritik sosial terdapat pada kalimat “bhineka bukan boneka, beragam bukan seragam” yang merupakan kritis sosial

bahwa Indonesia adalah negara yang sangat menghargai perbedaan dan keberagaman bukan yang rasis dan tidak menerima pendapat orang lain.

Konteks: kritikan terhadap orang yang hanya bisa ngomong tanpa ada tindakan

Data : ‘hati-hati kalau ngomong. Apalagi bisamu cuma itu’



Permianan bahasa pada fungsi kritik sosial juga ditemukan pada data “hati-hati kalau ngomong. Apalagi bisamu cuma itu”. Kritikan tersebut termasuk permainan bahasa karena memberikan saran sekaligus teguran terhadap orang-orang yang hanya bisa berbicara. Karena saat ini rata-rata semua orang bisa berbicara tapi tidak semua orang bisa mengaplikasikan terhadap kehidupannya.

Fungsi Kreatif

Kreatif dalam KBBI yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Permainan bahasa sudah pasti memiliki hal tersebut karena permainan bahasa merupakan hal yang tidak biasa dari sesuatu yang dimainkan. Salah satu fungsi kreatif diperlukan dalam permainan bahasa pada kaus Yajugaya. Berikut adalah data pembahasan mengenai permainan bahasa fungsi kreatif.

Konteks: pernyataan bahwa cantik itu sebenarnya tidak mahal, yang mau cantiklah yang mahal karena butuh biaya.

Data : ‘Cantik itu tidak mahal, Mau cantik, itu yang mahal’



Fungsi kreatif tersebut muncul dari kata “Cantik itu tidak mahal, Mau cantik, itu yang mahal” kekreatifan tersebut muncul akibat pernyataan bahwa cantik itu tidak jika orang tersebut memang sudah cantik dari sananya. Yang mau cantiklah yang mahal akibat seseorang tersebut membutuhkan modal untuk diriya bisa tampil cantik.

Konteks: pernyataan bahwa perhatian tidak hanya bisa dicari tetapi dicuri juga bisa.

Data : ‘Yang lain mencari perhatian, aku mencuri’



Fungsi kreatif juga ditemukan pada data kedua yaitu “Yang lain mencari perhatian, aku mencuri” data tersebut memberikan gambaran terhadap orang-orang yang lebih senang

mencari perhatian. Bahwa perhatian tidak perlu dicari, perhatian datang ketika kita bisa mencurinya. Mencuri dalam artian kita bisa merebut perhatian dari orang yang kita tuju.

SIMPULAN

Permainan bahasa memiliki beberapa jenis. Dalam penelitian ini jenis permainan bahasa yaitu, permainan kata, permainan kata antar bahasa, malapropisme, dan silap lidah. Bentuk permainan bahasa juga memiliki beberapa fungsi seperti fungsi humor, fungsi kritik sosial dan fungsi kreatif. Keterkaitan antara bentuk dan jenis memiliki keterkaitan juga dengan fungsi permainan bahasa. Bentuk permainan bahasa tersebut menggunakan aspek fungsi permainan bahasa karena selain menunjang tujuan dalam makna permainan bahasa juga berkaitan dengan manfaat permainan bahasa kaus Yajugaya.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk permainan bahasa merupakan bentuk penggunaan bahasa yang tidak pada biasa. Permainan bahasa memiliki bentuk dan fungsi permainan bahasa untuk menunjang tujuan permainan bahasa yang ada pada kaus Yajugaya. Bentuk dan fungsi tidak terlepas jenis permainan bahasa untuk memberikan makna dan kesan hidup pada tulisan yang akan ditulis dalam kaus Yajugaya. Upaya membangun humor dalam wacana meme melalui permainan bunyi (Kajian semantik).

DAFTAR RUJUKAN

- Lilaifi, Zuni. 2019. Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin Dalam Acara Grand Final Stand Up Comedy Indonesia (SUCI7) tahun 2018-2019. *Basindo*. Vol 3. No 2. (Online), <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/11590>, diakses 11 Januari 2020.
- Mayasari, Ira. 2019. Pelesetan Nama-nama Tempat Sebuah Permainan Bahasa. *Dieksis*. Vol 11, No 3. (Online), <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/3869>, diakses 11 Januari 2020.
- Moleong, Lexi. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Rahadi, Kunjana. 2006. *Dimensi-Dimensi Kebahasaan: Aneka Masalah Bahasa Indonesia Terkini*. Jakarta: Erlangga.
- Sarlina, Selmi. 2018. Alasan Penggunaan Pelesetan Bahasa Indonesia di Media Sosial. *Jurnal Idiomatik*. Vol 1 No 1. (Online)

<http://ejournals.umma.ac.id/index.php/idiomatik/article/view/194>, diakses 11 Januari 2020.

- Sibarani. 2003. Fenomena Bahasa Pelesetan dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Masyarakat Linguistik Indonesia*. 2: 253-266.
- Sukardi, M. I., Sumarlam., & Marmanto, S. (2018). Penyimpangan makna dengan homonimi dalam wacana meme (Kajian semantik). *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 23-34. <https://doi.org/10.18860/ling.v13i1.4513>.
- Sukardi, M. I., Sumarlam., & Marmanto, S. (2018). Upaya membangun humor dalam wacana meme melalui permainan bunyi (Kajian semantik). *Hasta Wiyata*, 2(1), 1-15. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.002.01.05>.
- Wijana. 2004. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.