

## Ekspresi Makian Pada Akun *Youtuber Gamers*

Ade Nora Afriansyah<sup>1</sup>, Burhanuddin<sup>2</sup>, Saharuddin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Mataram,

<sup>2,3</sup>Universitas Mataram, Indonesia

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 13 Juli 2022

Publish: 8 August 2022

---

#### Keywords:

Swear words,  
youtubers,  
Gamers

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 13 Juli 2022

Publish: 8 August 2022

---

### ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan atas adanya perbedaan ragam bahasa wanita dan pria di dalam masyarakat, yang difokuskan pada ekspresi makian yang digunakan oleh para gamers dalam bentuk kata-kata di aplikasi media sosial *youtube*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perwujudan ekspresi makian pada akun *Youtuber gamers*. Beberapa permasalahan yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah bentuk, makna, dan fungsi dari ekspresi makian di akun *youtuber gamers*. Penelitian ini bertujuan memerikan wujud ekspresi makian yang ditulis oleh pengguna *youtube*. Penelitian ini menggunakan teori Wijana untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua, yakni bentuk dan makna ekspresi makian. Selanjutnya, teori Anderson dan Trudgill untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yakni fungsi ekspresi makian. Teori pendukung yang digunakan adalah teori tabu dan gender. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data pada penelitian ini berupa teks tulis berisi ekspresi makian yang ditulis oleh youtubers dan dimuat di sepuluh akun youtuber yaitu, (Zan, BrandontKent Everything, Pascol Kintil, Yb, Windah Basudara, Luan-luan, Ericko Lim, Erpan1140, Bangpen, Pedjuang Gamers ) yang selanjutnya diubah dalam bentuk angka untuk menunjukkan jumlah dan persentase penggunaan ekspresi makian. Data dikumpulkan dengan metode simak dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode analisis isi yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data disajikan dalam bentuk tabel dan teks naratif. Berdasarkan hasil analisis, bentuk ekspresi makian yang ditemukan sebanyak tiga kategori, yakni kata, frasa, dan klausa. Makna ekspresi makian yang ditemukan sebanyak tujuh kategori yaitu keadaan, binatang, bagian tubuh, makhluk halus, profesi, benda-benda, dan aktivitas. Fungsi kata-kata toxic yang ditemukan adalah *fungsi ekspletif*, *fungsi humorous*, dan *fungsi auxiliary*.

---

### Abstract

This research is based on the differences in the variety of languages between women and men in society, which is focused on the swearing expressions used by gamers in the form of words on the YouTube social media application. The formulation of the problem in this study is how the embodiment of swear expressions on the Youtuber gamers account is. Some of the problems that will be answered in this research are the form, meaning, and function of swear expressions on the youtuber gamers account. This study aims to describe the form of swearing expressions written by youtube users. This study uses Wijana's theory to answer the first and second problem formulations, namely the form and meaning of swearing expressions. Furthermore, the theory of Anderson and Trudgill to answer the third problem formulation, namely the function of swearing expressions. The supporting theories used are the theory of taboo and gender. This study uses a qualitative and quantitative approach. The data in this study are written text containing swear words written by youtubers and published on ten youtuber accounts, namely, (Zan, BrandontKent Everything, Pascol Kintil, Yb, Windah Basudara, Luan-luan, Ericko Lim, Erpan1140, Bangpen, Pedjuang Gamers) which is then converted into a number to indicate the number and percentage of swearing expressions used. Data was collected by the method of listening and documentation. The data were analyzed using content analysis methods which included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data is presented in the form of tables and narrative text. Based on the results of the analysis, the forms of swear expressions found were in three categories, namely words, phrases, and clauses. The meanings of swear expressions were found in seven categories, namely conditions, animals, body parts, spirits, professions, objects, and activities. The functions of toxic words found are expletive function, humorous function, and auxiliary function.

---

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



---

#### Corresponding Author:

Ade Nora Afriansyah

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Mataram,

[adenora919@gmail.com](mailto:adenora919@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Idealnya tujuan manusia menggunakan bahasa adalah untuk berinteraksi, membina kerja sama, dan hubungan baik antarsesamanya. Namun dalam proses tersebut tidak jarang terjadi perselisihan, salah paham, dan perbedaan pendapat serta cara pandang satu sama lain. Kondisi-kondisi inilah yang dapat menjadi salah satu penyebab para pemakai bahasa menggunakan kata-

kata makian untuk mengekspresikan segala bentuk ketidaksenangan, kemarahan, ketidakpuasan, dan kebencian terhadap orang lain atau situasi yang tengah dihadapi.

Apabila dipandang dari sisi orang yang menjadi sasaran kata-kata makian, maka akan terlihat sebagai bentuk penyerangan atau penghinaan. Sebaliknya, bagi orang yang menuturkan kata-kata makian akan memandangnya sebagai alat pembebasan dari gejolak emosi yang dialami dan memperoleh kepuasan atau kelegaan.

Kata-kata makian sebenarnya tidak pantas untuk diucapkan karena dipandang tidak etis dan seolah dapat merendahkan atau mempermalukan orang lain yang dikenai tuturan. Namun, kondisi yang terjadi dalam masyarakat justru seringkali sengaja mengucapkan kata-kata makian untuk menyinggung lawan bicaranya. Penutur menggunakan kata-kata yang diperkasas dengan tujuan agar lebih mengena dan melukai perasaan petutur.

Pada beberapa rentang waktu, khususnya di Indonesia, makian seolah hanya milik pria. Pria yang menggunakan kata makian dipandang lumrah dan dimaklumi oleh masyarakat. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Sumarsono (2012) dalam bukunya yang berjudul *Sosiolinguistik pada subbab Bahasa dan Jenis Kelamin*. Dia menyatakan bahwa pria memonopoli kata-kata makian, sedangkan wanita cenderung menghindarinya dalam berkomunikasi.

Berdasarkan konstruksi sosial dan budaya masyarakat setempat yang berlandaskan dari perbedaan jenis kelamin, maka muncullah kategori-kategori atau karakteristik-karakteristik ragam bahasa gender. Berbagai teori tentang ragam bahasa pria dan wanita bermunculan. Teori-teori tersebut berupaya untuk menunjukkan adanya perbedaan penggunaan bahasa wanita dan pria. Secara garis besar, teori-teori tersebut menyatakan bahwa ragam bahasa pria dinilai lebih tegas, matang, suka berbicara terang-terangan, menggunakan kata makian dan kasar. Sebaliknya, bahasa wanita dianggap tidak tegas, tidak secara terang-terangan (menggunakan kata-kata kiasan), dan berhati-hati ketika mengemukakan sesuatu, serta kerap menggunakan kata yang lebih halus dan sopan atau melalui isyarat.

Klasifikasi karakteristik bahasa wanita dan pria tersebut menggiring pemikiran publik untuk mengakui, mematenkan, dan menciptakan aturan tersirat dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Jika pria berbicara atau berbahasa menggunakan makian, maka hal tersebut masih dapat diterima dan dianggap wajar. Sementara itu, wanita akan dinilai negatif atau buruk sifatnya jika menggunakan kata-kata makian.

Namun, seiring perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat memunculkan tuntutan kesetaraan wanita dan pria dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk penggunaan bahasa. Walaupun, tidak dapat diabaikan pula fakta bahwa pada beberapa wilayah masih berpegang teguh pada konstruksi sosial dan budaya yang telah disepakati sebelumnya.

Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi, terutama komunikasi, adalah jejaring sosial. Jejaring sosial menjadi salah satu kebutuhan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Sebagian besar masyarakat tanpa memandang latar belakang usia, ekonomi, dan sosial memiliki *akun* pada jejaring sosial tersebut. Jenis jejaring sosial pun kini semakin beragam dan terus berkembang dari waktu ke waktu. Beberapa jenis jejaring social dan media sosial yang tengah populer di dunia, termasuk di Indonesia antara lain adalah *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, *Path*, *Tumblr*, *Social Chat Apps* seperti *BBM*, *Line*, dan *Whatsapp*.

Keberadaan jejaring sosial memudahkan terjalannya komunikasi yang terpisah jarak. Bentuk komunikasi yang digunakan pada jejaring sosial adalah ragam lisan dan tulis. Bahkan beberapa jejaring sosial memungkinkan penggunanya untuk mengirim video, foto, dan gambar. Fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh jejaring sosial ini membuat masyarakat seolah dapat berkomunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Pada penelitian ini, penulis berfokus pada tulisan-tulisan para-para gamers di jejaring sosial *Youtube*. Penulis memilih jejaring social *Youtube* karena beberapa alasan. Pertama, *Youtube* masuk ke dalam lima besar media sosial terbanyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Kedua, selain dapat mengunggah video dan dapat livestremin, *Youtube* memberi fasilitas untuk membuat komunitas-komunitas sesuai kebutuhan penggunanya. Komunitas-

komunitas tersebut antara lain seperti komunitas game, musik, kuliner, wisata, gosip, bisnis, hiburan, jasa, dan lain sebagainya. Ketiga, sebagai salah satu jejaring sosial yang memberi fasilitas bagi komunitas-komunitas atau grup-grup berkembang, maka memungkinkan terjadinya interaksi atau komunikasi tulis lebih tinggi. Salah satu jenis komunitas yang paling tinggi kemungkinannya untuk menemukan penggunaan bahasa tabu adalah komunitas para gamers, seperti yang terdapat pada akun-akun youtuber berikut ini (*Zan, BrandontKent Everything, Pascol Kintil, Yb, Windah Basudara, Luan-luan, Ericko Lim, Erpan1140, Bangpen, Pedjuang Gamer*), dan lain-lain. Keempat, sebagai asumsi awal, anggota komunitas-komunitas gamers di *Youtube* sebagian besar adalah anak-anak di bawah umur bahkan wanita juga tidak sedikit yang berada pada komunitas gamer. Kelima, penulis dengan mudah bisa mengetahui jenis kelamin anggota komunitas dengan cara mengunjungi akun pengguna dan menambahkan sebagai teman untuk memvalidasi data. Terakhir, *Youtube* memudahkan siapa saja bergabung dalam komunitas-komunitas yang ada di dalamnya, termasuk komunitas-komunitas gamers tersebut. Pengguna bisa bergabung secara langsung dengan komunitas gamers. Selanjutnya, pengguna bebas berkomentar atau menuliskan apapun di kolom komentar pada komunitas-komunitas gamers tersebut.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang mengkaji bahasa dalam bidang sosiolinguistik cukup banyak diminati. Tidak terkecuali kajian mengenai makian. Bahkan, sudah banyak buku yang ditulis oleh para ahli linguistik berkaitan dengan bahasa tabu, gender, dan penelitian dengan objek media komunikasi pada jejaring-jejaring sosial. Namun, penelitian dengan objek ekspresi makian pada akun gamers di jejaring sosial *Youtube* belum pernah dilakukan. Terutama sebagai bentuk kritik terhadap teori sebelumnya yang menyatakan bahwa wanita, anak-anak menghindari ekspresi tabu dalam aktivitas komunikasinya. Berdasarkan hal tersebut, berikut akan diuraikan beberapa penelitian yang relevan dengan kajian penelitian ini, di antaranya Indrawati (2006), Rosidin (2010), Fasha (2013), Rahayu (2015), Triadi (2017), Fitriyani (2019), Burhanuddin dkk (2019), Diana dkk (2019), Arrozi dkk (2020), Hilman dkk (2020). Aini dkk (2021), Putri (2021).

Indrawati (2006) mengkaji tentang Makian dalam Bahada Madura. Fasha (2013) mengkaji Variabel Sosial Sebagai Penentu Penggunaan Makian Dalam Bahasa Indonesia. Rosidin (2010) mengkaji Kajian Bentuk, Kategori, dan Sumber Makian, serta Alasan Penggunaan Makian oleh Mahasiswa. Rahayu (2015) mengkaji Makian pada Komentar Berita Politik di Facebook Kompas.Com. Triadi (2017) mengkaji tentang Penggunaan Makian Bahasa Indonesia pada Media Sosial (Kajian Sosiolinguistik). Burhanuddin dkk (2019) mengkaji tentang kompleksitas perubahan bunyi dalam bahasa-bahasa Halmahera Selatan. Diana dkk (2019) mengkaji tentang Gender dalam Bahasa Samawa Tinjauan Antropolinguistik. Fitriyani (2019) mengkaji tentang Ekspresi Bahasa Indonesia Tulis Berdasarkan Gender pada Media Facebook. Arrozi dkk (2020) mengkaji tentang leksikon etnomedisin dalam pengobatan tradisional Sasak: Kajian Antropolinguistik. Hilman dkk (2020) mengkaji tentang wujud kebudayaan dalam tradisi suna ro ndoso: kajian etnolinguistik. Aini dkk (2021) mengkaji tentang konstruksi perempuan dalam lagu-lagu berbahasa Sasak: studi analisis wacana kritis Norman Fairclough. Putri (2021) mengkaji tentang Maksud Kata Makian Pada Media Sosial Twitter (Kajian Pragmatik).

## 3. METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian sosiolinguistik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk melihat data yang berupa verbal. sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat data yang berupa angka. Hal ini selaras dengan penjelasan (Mahsun, 2017: 375) yang menyatakan bahwa data kuantitatif dapat digunakan pada penelitian bahasa sebagai penguatan pada data kualitatif, serta mempertajam dan memperkaya analisis. Mahsun (2017:376) menyatakan bahwa data kuantitatif bersifat kaku dan belum bermakna.

Data dalam penelitian ini adalah kumpulan teks tulis yang dituliskan oleh pengguna jejaring sosial *youtube* oleh para gamers. Namun tidak semua tulisan gamers di *youtube* dapat dijadikan data. Data pada penelitian ini berfokus pada tulisan yang memuat makian. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah teks tulis yang diunggah di *youtube* pada bulan November 2021 sampai Desember 2021. Data verbal ini selanjutnya akan diubah dalam bentuk angka, dijumlahkan, dan dihitung persentasenya. Hampir semua jenis jejaring sosial seperti *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Telegram*, *Line*, dan *Whatsapp* memiliki kemungkinan memuat teks tulisan para gamers yang berisi makian. Namun, untuk membatasi dan memperoleh data yang valid, sumber data pada penelitian ini difokuskan pada jejaring sosial *Youtube* (sesuai dengan alasan yang telah dikemukakan pada Bab Pendahuluan). Peneliti memilih sepuluh akun *youtuber* gamers yaitu *Zan*, *BrandontKent Everything*, *Pascal Kintil*, *Yb*, *Windah Basudara*, *Luan-luan*, *Ericko Lim*, *Erpan1140*, *Bangpen*, *Pedjuang Gamers*.

Sepuluh akun gamers (*Zan*, *BrandontKent Everything*, *Pascal Kintil*, *Yb*, *Windah Basudara*, *Luan-luan*, *Ericko Lim*, *Erpan1140*, *Bangpen*, *Pedjuang Gamers*) ini dipilih dengan alasan sepuluh akun tersebut adalah akun gamers paling populer di *youtube* dan memiliki subscriber terbanyak. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi dan penggunaan kata-kata makian pada aktivitas komunikasi anggotanya semakin tinggi. Dalam penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu metode simak dan metode dokumentasi. Metode simak yang dimaksud menggunakan teknik dasar sadap (Mahsun, 2017: 271). Teknik lanjutan dari teknik sadap ini adalah teknik simak bebas libat cakap dan teknik libat cakap. Namun, penelitian ini menggunakan teknis simak bebas libat cakap (SBLC) karena peneliti tidak terlibat dalam peristiwa tutur yang sedang diteliti. Teknik lanjutan dari SBLC adalah teknik catat. Teknik catat digunakan untuk mencatat beberapa bentuk yang relevan untuk diseleksi dalam penelitian. Peneliti mengidentifikasi data-data yang berisi kata-kata makian, kemudian menandai kata kunci pada tulisan. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti untuk mencari dan mengelompokkan data. Metode dokumentasi digunakan digunakan untuk diperoleh untuk mendapatkan data dari manusia atau *human resources* dan sumber lain yang bukan dari manusia (*non-human resources*) di antaranya berupa dokumen, foto, dan bahan statistik. Dokumen juga bisa berupa surat-surat resmi, buku harian, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor siswa dan lain sebagainya. Penelitian ini menggunakan foto sebagai data. Dengan menggunakan foto dapat menunjukkan bentuk asli teks yang terdapat dalam jejaring sosial *youtube*. Metode dokumentasi ini peneliti anggap sangat tepat digunakan dalam penelitian yang akan dikaji. Teknik yang digunakan adalah dengan cara mengunduh atau meng-*capture* teks berisi makian.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode analisis isi. Metode analisis isi (*content analysis*) merupakan istilah yang digunakan oleh bidang ilmu sosial. Sementara itu, dalam bidang bahasa, istilah yang digunakan adalah metode padan (Mahsun, 2017:286). Metode padan dalam praktik analisis data dibagi menjadi dua, yakni padan intralingual dan padan ekstralingual. Metode padan intralingual adalah analisis data dengan menghubungkan-bandingkan antarunsur yang bersifat lingual. Sementara itu, pada ekstralingual adalah analisis data dengan menghubungkan-bandingkan unsur-unsur yang berada di luar bahasa, seperti hal-hal yang menyangkut makna, informasi, konteks tuturan, dan lain-lain. Mahsun (2017:287) menyatakan bahwa metode padan intralingual dan ekstralingual ini memiliki teknik lanjutan, yaitu teknik hubung banding menyamakan (HBS0, hubung banding membedakan (HBB), dan hubung banding menyamakan hal pokok (HBSP). Teknik HBSP yakni teknik yang bertujuan mencari persamaan hal pokok dari pembedaan dan penyamaan yang dilakukan setelah menerapkan HBS dan HBB. Hal ini dikarena tujuan akhir dari banding menyamakan atau membedakan tersebut adalah menemukan kesamaan pokok yang terdapat di antara data yang telah dibandingkan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan metode analisis isi dengan tahapan penyediaan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan pengambilan kesimpulan (*conclusion and verification*). Pada analisis kualitatif, terlihat keterpaduan antara tahap penyediaan data dan analisis data sebagai suatu yang

bersifat melingkar dan tidak terpisahkan (Mahsun, 2017:296). Dimulai dari penyusunan data ke dalam pola-pola, kategori, fokus, tema, atau pokok permasalahan tertentu, sampai pada tahap penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, data akan disajikan menggunakan tabel-tabel yang selanjutnya akan dijelaskan dengan teks naratif untuk memudahkan pemahaman tentang bentuk, makna, dan fungsi ekspresi makian pada akun *youtube* gamers. Hal ini selaras dengan pandangan Sugiyono (2017:137) yang menyatakan bahwa penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya agar data semakin terorganisasi dan tersusun dengan baik sehingga memudahkan pemahaman. Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:137) juga menambahkan bahwa dalam penyajian data, yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian ini akan memerikan perwujudan ekspresi makian pada akun *Youtuber* gamers, yang meliputi bentuk, makna, dan fungsi. Pada bab ini, pengguna youtube pada sepuluh akun gamers yang telah ditentukan akan dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan bentuk, makna, dan fungsinya. Dalam penelitian ini, teks yang dijadikan data adalah teks yang memuat kata-kata makian yang ditulis oleh para gamers. Berikut disajikan data yang telah dianalisis berdasarkan teori-teori tersebut.

*Bentuk Ekspresi Makian pada Akun Youtuber Gamer*

Bentuk formal yang dimaksud pada penelitian ini adalah bentuk lingual sesuai dengan teori Wijana. Wijana membagi bentuk formal menjadi tiga, yaitu kata, frasa, dan klausa. Ekspresi makian berbentuk kata terbagi menjadi dua, yaitu bentuk dasar dan bentuk jadian. Bentuk jadian terbagi lagi menjadi tiga, yaitu (1) makian berafiks, (2) makian bentuk ulang (reduplikasi), dan (3) makian bentuk majemuk. Berikut tabel klasifikasi bentuk formal ekspresi makian pada akun *Youtube Gamers*.

**Tabel 1.** Bentuk Ekspresi Makian

No.	Makian	Bentuk Lingual
1.	Anjay Anjir/Jirr/Njiir/Anjret	Bentuk dasar
2.	Anjing	Bentuk dasar
3.	Astaga	Bentuk dasar
4.	Babi	Bentuk dasar
5.	Babu	Bentuk dasar

*Makna Ekspresi Makian pada Akun Youtube Gamers*

Makna makian menurut Wijana dibagi menjadi dua, yaitu makna referensial dan nonreferensial. Makna referensial makian terbagi menjadi delapan yakni keadaan, binatang, bagian tubuh, makhluk halus, benda-benda, kekerabatan, aktivitas, dan profesi. Sementara itu, makna nonreferensial mencakup preposisi, konjungsi, dan interjeksi.

**Makna Referensial**

Dalam penelitian ini, makna referensial ekspresi makian pada akun *Youtube Gamers* yang ditemukan sebanyak tujuh kategori, yaitu keadaan, binatang, bagian tubuh, makhluk halus, benda-benda, aktivitas, dan profesi, sedangkan referensi kekerabatan tidak ditemukan. Berikut akan diuraikan ketujuh kategori tersebut.

a. Keadaan

Makna ekspresi makian dengan referensial keadaan menurut teori Wijana terbagi menjadi tiga, yakni (1) keadaan mental, (2) keadaan yang tidak direstui/disukai Tuhan atau agama, dan (3) keadaan yang berhubungan dengan peristiwa yang tidak menyenangkan. Namun pada data yang diperoleh, ditemukan dua keadaan di luar teori yang digunakan untuk mengungkapkan makian, yaitu (4) keadaan yang berhubungan dengan kondisi fisik dan status yang dianggap buruk, dan (5) keadaan yang

menunjukkan ekspresi terkejut, ketidaksukaan, ketidakpedulian, sinis, dan lain-lain. Berikut tabel klasifikasi makna referensial ekspresi makian berkaitan dengan keadaan pada akun *Youtube* gamers.

**Tabel 2.** Makna Referensial Keadaan

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Kode	Keterangan
1.	Team <b>Burik</b> / Zan / Zan	4	Kondisi fisik yang dipandang buruk (kulit)
2.	Emang udah <b>gila</b> kamu bilang ama gue nub / Luan-Luan / Luan-Luan	1	Makian terhadap orang yang dianggap memiliki keadaan mental yang terganggu
3.	Emang kalau sudah dasarnya <b>tolol</b> yah <b>tolol</b> aja / Luan-Luan/ Luan-Luan	1	Makian terhadap orang yang dianggap sangat bodoh
4.	Lekukan keteknya kayak sarangnya apa gitu sudah <b>dekil bulukan</b> banget / Pedjuang Gamers / Pedjuang Gamers	4	Makian yang ditujukan kepada orang yang dianggap memiliki kondisi fisik sangat buruk
5.	<b>What the Fuck men</b> / Brandonk Kent E / Brandonk Kent E	5	Ekspresi kaget atau heran dengan menggunakan bentuk kasar

b. Binatang

Makna ekspresi makian dengan referensial binatang menurut teori Wijana didasari adanya sifat-sifat tertentu yang dimiliki oleh binatang tersebut yang disamakan dengan manusia. Sifat-sifat itu adalah menjijikkan (anjing), menjijikan dan diharamkan (babi), mengganggu (bangsat), menyakiti (lintah darat), senang mencari pasangan (buaya dan bandot), dan dua kata nonformal yang berkaitan dengan keburukan rupa referennya (monyet dan kunyuk). Namun, pada data yang diperoleh hanya ditemukan sifat yang menjijikkan, menjijikan dan diharamkan, keburukan rupa, dan mengganggu. Sementara itu, sifat menyakiti dan senang mencari pasangan (tidak setia) tidak ditemukan.

Pada data yang telah diklasifikasikan, ditemukan penambahan referen selain teori yang dikemukakan Wijana, yakni sifat binatang yang berkaitan dengan keburukan fisik dan sifat (dalam penelitian dimasukkan pada kode lain-lain). Berikut tabel klasifikasi makna referensial ekspresi makian berkaitan dengan binatang pada akun *Youtube* gamers.

**Tabel 3.** Makna Referensial Binatang

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Kode	Keterangan
1.	<b>Monyet</b> nyanyi lagu monyet / Yb / Yb	4	Binatang yang digunakan untuk menghina seseorang yang dianggap memiliki rupa buruk
2.	Kalo emang masukin pasangan <b>beruk Bogel</b> . Ayo hujat lagi / ZAN / ZAN	5	Binatang yang digunakan untuk menghina seseorang yang dianggap memiliki tubuh pendek
3.	Jijik <b>anjing</b> / Luan-Luan / Luan-Luan	1	Binatang yang digunakan untuk menghina seseorang yang dianggap memiliki sifat menjijikkan (memakan kotoran seperti anjing)
4.	Setingan <b>asu</b> / Pascol Kintil/ Pascol Kintil	1	Binatang yang digunakan untuk menghina seseorang yang dianggap memiliki sifat menjijikkan (memakan kotoran seperti anjing)
5.	Gembrot kek <b>kingkong</b> / Bangpen / Bangpen	5	Binatang yang digunakan untuk menghina seseorang yang dianggap memiliki kondisi fisik (tubuh) yang besar seperti kingkong

c. Bagian Tubuh

Bagian tubuh yang biasanya digunakan untuk mengekspresikan makian sangat erat kaitannya dengan aktivitas seksual. Hal ini disebabkan aktivitas seksual bersifat sangat personal dan dilarang dibicarakan secara terbuka kecuali pada forum-forum tertentu. Ekspresi makian dengan referen bagian tubuh ini menurut pandangan teori

Wijana berkaitan erat dengan aktivitas seksual dan kesalahan atau sifat-sifat yang dianggap buruk dari bagian tubuh itu sendiri.

Bagian tubuh pada penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu bagian kepala (1), bagian pundak sampai pusar (2), dan bagian dibawah pusar sampai kaki (3). Berikut tabel klasifikasi bentuk referensial ekspresi tabu berkaitan dengan bagian tubuh pada akun gamers di *Youtube*.

**Tabel 4.** Makna Referensial Bagian Tubuh

No.	Kutipan / Penulis /Akun	Kode	Keterangan
1.	Lihat <b>tetek</b> lu dong mengunggah foto/gambar / Bangpen	2	Payudara
2.	Mampooooos, lagian maen game sambil ngeliatin tetek kalo anak kecil yg main gimana cobak <b>lolok</b> / Windah Basudara / Windah Basudara	3	Penis; organ vital laki-laki
3.	Woe Luan-luan <b>memeknya</b> ngejiplak gitu / Pascol kintil / Pascol kintil	3	Vagina ; kemaluan perempuan
4.	Kok ga ada <b>telornya</b> bang. Biar maennya makin seru / Luan-Luan / Luan-Luan	3	Buah zakar; bagian dari kemaluan laki-laki
5.	Sedih gue tu, udah jauh-jauh ke Thailand tapi masih dapetnya cewek lagi. Percuma dong <b>mekinya</b> / ZAN / ZAN	3	Vagina ; kemaluan perempuan

d. Makhluk Halus

Menurut teori Wijana, ada tiga buah kata yang berhubungan dengan makhluk halus yang lazim dipakai untuk melontarkan makian, yaitu *setan*, *setan alas*, dan *iblis*. Ketiganya adalah jenis mahluk-mahluk halus yang sering mengganggu kehidupan manusia. Namun, dalam penelitian ini ditemukan penambahan beberapa jenis makian menggunakan nama-nama makhluk halus. Berikut tabel klasifikasi makna referensial ekspresi makian berkaitan dengan makhluk halus pada akun *Youtube* gamers.

**Tabel 5.** Makna Referensial Makhluk Halus

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Makhluk Halus	Keterangan
1.	Larinya cepat banget kayak <b>siluman gorong-gorong.</b> / ZAN / ZAN	Siluman ; Makhluk halus yang sering menampakkan diri sebagai manusia atau binatang Gorong-gorong ; saluran air limbah di dalam tanah.	Hinaan yang ditujukan kepada seseorang yang dianggap rendah dan buruk
2.	<b>Badarawuhi</b> lg nyanyi??? / Yb / Yb	Nama makhluk halus/ jin	Nama jin yang terkenal setelah peristiwa KKN di desa Penari. Digambarkan badarawuhi adalah seorang jin penjaga hutan
3.	Ah <b>iblis betina</b> , sok suci lo / Pascol Kintil / Pascol Kintil	Makhluk halus yang selalu berupaya menyesatkan manusia dari petunjuk Tuhan ;	Nama makhluk halus yang digunakan untuk menyamakan sifat iblis yang jahat dengan

		roh jahat	seseorang (perempuan) yang tidak disukai
4.	Si jembut kayak <b>kuntilanak</b> . Katanya ikhlas kl mamat kawin lg, kok cemburu? Wkwkwk... Muna / ZAN / ZAN	Hantu yang konon berkelamin perempuan, suka mengambil anak kecil atau mengganggu wanita yang baru melahirkan	Nama makhluk halus yang digunakan untuk menyamakan sifat jahat hantu tersebut dengan seseorang (perempuan) yang tidak disukai
5.	Dulu buto ijo skrng udah naik level jd <b>gunderuwo</b> / ZAN / ZAN	Mitos Jawa tentang sejenis bangsa jin yang berwujud manusia mirip kera yang bertubuh besar dan kekar. Seluruh tubuhnya ditutupi bulu.	Nama makhluk halus yang digunakan untuk menyamakan fisik seseorang yang dianggap mengerikan.

e. Benda-benda

Tidak jauh berbeda dengan nama-nama binatang dan makhluk halus, nama-nama benda yang lazim digunakan untuk memaki juga berkaitan dengan keburukan referennya, seperti bau yang tidak sedap (tai dan tai kucing), kotor dan usang (gombal), dan suara yang mengganggu (memekakkan), misalnya sompret.

Selaras dengan teori Wijana, pada penelitian ini juga menemukan kata-kata tabu yang berhubungan dengan keburukan referennya. Secara umum, benda-benda yang digunakan untuk memaki adalah benda-benda yang dipandang menjijikan. Untuk lebih jelasnya, berikut tabel klasifikasi bentuk referensial ekspresi tabu berkaitan dengan benda-benda pada akun gamers di *Youtube*.

**Tabel 6.** Makna Referensial Benda-Benda

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Benda-benda	Keterangan
1.	<b>Tai</b> / ZAN / ZAN	Tahi ; ampas makanan dari dalam perut yang keluar melalui dubur	Kata yang digunakan untuk menghina seseorang dengan maksud menyamakan orang tersebut dengan kotoran yang menjijikan
2.	<b>Taek</b> / Pascol Kintil	Tahi ; ampas makanan dari dalam perut yang keluar melalui dubur	Kata yang digunakan untuk menghina seseorang dengan maksud menyamakan orang tersebut dengan kotoran yang menjijikan
3.	<b>Tai kebo</b> / Brandont Kent / Brandont Kent	Tahi kerbau; ampas makanan dari dalam perut yang keluar melalui dubur binatang kerbau	Kata yang digunakan untuk menghina seseorang dengan maksud menyamakan orang tersebut dengan kotoran yang menjijikan
4.	Bau <b>peju</b> / Pascol Kintil / Pascol Kintil	Sperma/mani ; cairan yang keluar dari kelamin laki-laki pada waktu ejakulasi	Kata yang digunakan untuk menghina seseorang dengan maksud menyamakan orang tersebut dengan kotoran yang menjijikan
5.	Dasar <b>buntelan kentut</b> . Bodoamat aing / Pascol Kintil / Pascol Kintil	Buntelan (Jawa) ; bungkusuan Kentut ; gas berbau busuk yang keluar dari anus	Kata yang digunakan untuk menghina seseorang dengan maksud menyamakan orang tersebut dengan kotoran yang menjijikan

f. Aktivitas

Pada penelitian ini, makna ekspresi makian dengan referen aktivitas mengacu pada dua aspek, yaitu aktivitas seksual (1) dan aktivitas pribadi (2) yang dituturkan dengan diksi yang tidak santun. Berikut tabel klasifikasi makna referensial ekspresi makian berkaitan dengan aktivitas pada akun *Youtube* gamers.

**Tabel 9.** Makna Referensial Aktivitas

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Kode Aktivitas	Keterangan
1.	Emang enak <b>disodok diobok</b> segitu banyak laki-laki / Pascol Kintil / Pascol Kintil	1	Disetubuhi



2.	Ngegame sambil <b>boker</b> / ZAN / ZAN	2	Buang air besar
3.	Tu nyanyi kenak <b>berak</b> / ZAN / ZAN	2	Buang air besar
4.	Ya Allah...kaya orang <b>ngeden mau eek</b> / Yb / Yb	2	Buang air besar
5.	Kurang <b>dicucuk</b> pengen dicucuk awas kemasukan lalet / Yb / Yb	1	Disetubuhi

g. Profesi

Profesi seseorang yang dipandang rendah, terlarang, buruk, dan diharamkan oleh agama atau pun hukum negara, seringkali digunakan oleh para pemakai bahasa untuk mengumpat atau mengekspresikan rasa jengkelnya. Pemilihan kata-kata kasar dari beberapa profesi yang dimaksud tersebut dianggap mampu mengekspresikan perasaan tidak suka, benci, marah, dan lain-lain yang dirasakan penutur (penulis gamers). Berikut disajikan tabel klasifikasi ekspresi tabu dengan referen profesi pada akun gamers di *Youtube*.

**Tabel 11.** Makna Referensial Profesi

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Profesi	Keterangan
1.	<b>Lonte</b> mah bebas mau maen game apa aja / Yb / Yb	Perempuan jalang ; wanita tuna susila; pelacur	Hinaan yang diucapkan kepada seseorang (perempuan) yang dianggap hina dan setara dengan profesi tersebut
2.	Dasar <b>bitch*</b> <b>*Pelacur</b> / ZAN / ZAN	Perempuan yang melacur	Hinaan yang diucapkan kepada seseorang (perempuan) yang dianggap hina dan setara dengan profesi tersebut
3.	Pake ngatain, dasar <b>pecun</b> kampungan, maen game bodoh / ZAN / ZAN	Perempuan yang melacur	Hinaan yang diucapkan kepada seseorang (perempuan) yang dianggap hina dan setara dengan profesi tersebut
4.	Mirip <b>Bencong</b> muka lu. / Bangpen / Bangpen	Laki-laki yang berpenampilan seperti perempuan (saat ini banyak yang menjadikan bencong/banci sebagai sebuah profesi, khususnya di dunia hiburan)	Sebutan yang ditujukan kepada seseorang (perempuan) yang dianggap buruk, baik rupa maupun perilaku sehingga disamakan dengan profesi tersebut
5.	Mukanya ya ampun kayak <b>pembokat</b> / BrandontKent / BrandontKent	Pembantu ; asisten rumah tangga, orang yang bekerja memabntu pekerjaan rumah tangga	Bentuk kasar yang digunakan untuk menghina seseorang karena memandang pekerjaan tersebut rendah dan hina

*Makna Nonreferensial*

Makna nonreferensial adalah kata-kata yang semata-mata berfungsi membantu kata-kata lainnya menjalankan tugas, sehingga lazim disebut kata tugas (*functional word*), seperti preposisi, konjungsi, dan interjeksi. Pada penelitian ini, bentuk nonreferensial yang ditemukan adalah bentuk interjeksi. Interjeksi adalah bentuk seruan perasaan atau melambangkan tiruan bunyi. Seruan perasaan yang dimaksud seperti heran, marah, terkejut, takjub, kecewa, tidak suka, dan lain sebagainya. Untuk lebih jelasnya berikut tabel bentuk ekspresi tabu nonreferensial pada akun gamers di *Youtube*.

**Tabel 12.** Makna Nonreferensial

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Interjeksi	Keterangan
1.	Kok celananya nonjol <b>anjay</b> / Bangpen / Bangpen	Anjay	Menunjukkan rasa heran
2.	<b>Anjir</b> sumpah ya tadinya ga mau hujat dia, tapi dia sendiri mancing hujatan wkwkwk ngakak Brandon Kent E / Brandon Kent E	Anjir	Menunjukkan keterkejutan dalam artian negatif (cenderung tidak suka)
3.	Bodoamat <b>anjerr</b> / ZAN / ZAN	Anjerr	Menunjukkan ketidakpedulian
4.	<b>Anjr!</b> / Yb / Yb	Anjir	Menunjukkan keterkejutan
5.	<b>Anjret</b> / ZAN / ZAN	Anjret	Menunjukkan keterkejutan

#### 4.1. Fungsi Ekspresi Makian pada Akun Youtube gamers

Fungsi yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah kegunaan dari kata-kata makian yang dituliskan oleh gamers pada akun Youtube. Selaras dengan konsep fungsi ini, Anderson dan Trudgil mengklasifikasikannya menjadi empat jenis, yaitu *fungsi expletif*, *fungsi abusive*, *fungsi humorous*, dan *fungsi auxiliary*. Berikut tabel yang memuat fungsi ekspresi makian berdasarkan data yang telah diperoleh.

**Tabel 12.** Fungsi Ekspresi Makian

No.	Kutipan / Penulis / Akun	Fungsi				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Burik team / ZAN / ZAN	√				Mengungkapkan perasaan tidak suka terhadap fisik seseorang
2.	Iya semua di dunia nyata punya lo semua tapi inget lo mati gak diterima sama bumi sang maha cipta. Sensasi aja digedein prestasi lo apa hah gue tanya woy dower <b>gila</b> / Windah Basudara / Windah Basudara	√				Mengungkapkan perasaan tidak suka terhadap tindakan atau perilaku seseorang
3.	Org miskin gak perlu ngebuktiin klo dia miskin plus <b>tolol</b> kayak elo. Kutu semua gue rasa itu pala loe makanya ditutupin / Brandont Kent E / Brandont Kent E	√				Mengungkapkan perasaan tidak suka terhadap tindakan atau perilaku seseorang
4.	Lakukan keteknya kyak sarangnya apa gitu, item <b>dekil bulukan</b> banget / Pedjuang Gamers / Pedjuang Gamers	√				Mengungkapkan perasaan tidak suka terhadap fisik seseorang
5.	<b>What the Fuck</b> / ZAN / ZAN				√	Cara bicara yang digunakan untuk mengungkapkan rasa heran atau tekejut

#### 5. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan terhadap makian yang ditulis oleh para gamers di media sosial Youtube, khususnya pada akun-akun yang telah ditentukan, dapat diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut. Penggunaan makian tidak lagi milik pria saja, sebagaimana yang diungkapkan pada teori-teori sebelumnya tentang perbedaan ragam bahasa wanita dan pria. Pada saat ini, khususnya di media sosial, sudah banyak yang menggunakan makian dalam komunikasi mereka.

Bentuk ekspresi makian yang ditemukan terbagi menjadi tiga, yakni kata, frasa, dan klausa. Makna referensial ekspresi makian yang ditemukan terbagi menjadi tujuh kategori, yaitu keadaan sebanyak tiga puluh data, binatang sebanyak sembilan data, makhluk halus sebanyak sepuluh data, benda-benda sebanyak sepuluh data, bagian tubuh sebanyak dua puluh data, aktivitas sebanyak sebelas data, dan profesi sebanyak tiga belas data, sedangkan bentuk referensi kekerabatan tidak ditemukan. Sementara itu, makna nonreferensial yang ditemukan adalah interjeksi sebanyak dua belas data. Fungsi ekspresi makian yang ditemukan ada tiga, yaitu *fungsi expletif* sebanyak 96 data, *fungsi humorous* sebanyak sembilan data, dan *fungsi auxiliary* sebanyak sepuluh data. Dengan semikian, dapat disimpulkan bahwa fungsi ekspresi makian pada tulisan pengguna gamers cenderung pada *fungsi expletif*, yakni penggunaan makian untuk mengungkapkan perasaan atau emosi secara tidak langsung.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, J, Burhanudin, dan Saharudin. 2021. Konstruksi Perempuan Dalam Lagu-Lagu Berbahasa Sasak: Studi Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5 (3).
- Andersson, L.G. dan P. Trudgill. 1990. *Bad Language*. Oxford: Blackwell

- Arrozi, P. Burhanuddin, dan Saharudin. 2020. Leksikon Etnomedisin dalam Pengobatan Tradisional Sasak: Kajian Antropolinguistik. *Mabasan*, 14 (1), 17-30.
- Bolton, K. dan Hutton C. 1997. "Bad Boy and Bad Language: Chou Hau and The Sociolinguistics of Swearwords in Hongkong Cantonese", dalam G.Evans dan Maria Tarn Siu-mei, editor. *Hongkong: The Anthropology of a Chinese Metropolis*. London: Curzon
- Burhanuddin, Sumarlam, dan Mahsun. 2019. The Complexity of Phonological Change in South Halmahera Languages. *Dialectologia*, Nomor 22.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta; Rineka Cipta
- Coates, Jennifer. 1986. *Women, Men and Language*. London: Longman
- Crystal, David. 2003. *Encyclopedia of The English Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Diana J, Mahsun, dan Burhanuddin. 2019. Gender dalam Bahasa Samawa Tinjauan Antropolinguistik. *Basastra*, 8 (1), 15-28.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 1993. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Eresco
- Edward. 1983. *The Anatomy of Dirty Words*. New York: Lyle Stuart.
- Fasya, Mahmud. 2013. *Variabel Sosial sebagai Penentu Makian dalam Bahasa Indonesia*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fitriyani, In. 2019. *Ekspresi Bahasa Indonesia Tulis Berdasarkan Gender pada Media Facebook*. Tesis. Universitas Mataram
- Hilman, A, Burhanuddin, dan Saharudin. 2020. Wujud Kebudayaan Dalam Tradisi Suna Ro Ndosok: Kajian Etnolinguistik. *Basastra*, 9 (3), 255-270.
- Hughes, Geoffrey. 1991. *Swearing: A Social History of Foul Language, Oaths, and Profanity in English*. Massachusetts: Oxford UK & Cambridge USA.
- Indrawati, Dianita. 2006. *Makian dalam Bahasa Madura*. Disertasi. Denpasar: Universitas Udayana
- Jay, Timothy. 2000. *Why We Curse: A Neuro-Psycho-Social Theory of Speech*. Philadelphia: John Benjamins.
- Jay, Timothy. 2009. *The Utility and Ubiquity of Taboo Words*. Massachusetts: Massachusetts College of Liberal Arts.
- Junaidi. 2017. *Bahasa Tabu dalam Masyarakat Pidie*. Tesis. Universitas Syiah Kuala
- Karjalainen, Markus. 2002. "Where have all the swearwords gone? An analysis of the loss of swearwords in two Swedish translations of J.D. Salinger's *Catcher in the Rye*". Tesis. Jurusan Bahasa Inggris Universitas Helsinki.
- Kridalaksana, Harimurti. 1983. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Lakoff, R. 1975. "Language and Woman's Place". New York: Cambridge
- Lips, H.M. 1988. *Sex and Gender: An Introduction*. Mayfield Publish Company: California.
- Lubis, A. Hamid Hasan. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Angkasa
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: Rajawali Pers
- Moleong. Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Montagu, A. 1967. *The Anatomy of Swearing*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Mutia, Riza. 2018. *Deskripsi Bahasa Tabu dalam Masyarakat Teunom Kabupaten Aceh Jaya*. Tesis. Universitas Syiah Kuala
- Nababan. 1993. *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nugraha, Riant. 2008. *Gender dan Administrasi Publik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nur, Laily, 2017. *Analisis Kata Tabu dan Klasifikasinya di Lirik Lagu Eminem pada Album The Marshal Mathers LP*. Semarang
- Oakley, Ann. 1972. *Sex, Gender, and Society*. New York: Yale University Press.
- Odin, Rosidin. 2010. *Kajian Bentuk, Kategori, Sumber, dan Alasan Penggunaan Makian oleh Mahasiswa*. Tesis. Universitas Indonesia

- Ohoiwutan, Paul. 1997. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Kesaint Blant
- Pateda, Mansoer. 1990. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Prasetyo, Lery. 2015. *Tabu Bahasa dan Eufemisme dalam Bahasa Inggris*. Tesis. Universitas Gadjah Mada
- Sebeok, Thomas A. 1978. *Style in Language*. America: The M.I.T Press
- Spolsky, Bernand. 1998. *Sociolinguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- Stoller, R. 1968. *Sex and Gender: On the Development of Masculinity and Femininity*. London: Hogarth Press
- Sudaryanto. 1990. *Fungsi Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Sudaryanto. 1993. *Metode Dan Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta Duta Wacana University Press
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono. 2012. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trudgill, Peter. 1983. *Sociolinguistics: An Introduction to Language and Society*. London: Penguin
- Verhaar, J.W.M. 2016. *Asas-Asas Lingistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Veronica, Chan Kar Wang. 1997. *Social Attitudes Towards Swearing and Taboo Language*. Disertasi. Universitas Hongkong.
- Wardaugh, Ronald. 1986. *An Introduction to Sociolinguistics*. New York: Basil Blackwell.
- Wijana dan Rohmadi. 2013. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Makian dalam Bahasa Indonesia: Studi tentang Bentuk dan Referensinya*. Humaniora, Volume 16, Nomor 3, Oktober 2004, hlm. 242-251.
- Wikipedia. *Intagram*. (Online) <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> diakses 30 Januari 2020