

REGISTER BAHASA SEBAGAI BENTUK BUDAYA KOMUNIKASI DALAM KOMUNITAS PEMAIN PUBG

Fransiska Tarisa Putri

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
fransiskatp@student.ub.ac.id

Hafiida Rima Hapsari

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
hafiida@student.ub.ac.id

Muhammad Zulfikar Pramono

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya
zulpram@student.ub.ac.id

Article History

Submitted
January 1, 2024

Accepted
January 25, 2024

Published
January 31, 2024

Abstract

Language register research can track the evolution of registers over time and changes in games or in their communities of players. Language registers can be found in any community, one of which is the PUBG player community. This research can provide a deeper understanding of how communication in the PUBG game environment creates a certain culture and norms among players. By understanding language registers, researchers can explore sociolinguistic aspects that create identity and togetherness in the gaming community. The aim of the first research was to find the language register contained in three videos with the same title belonging to the Milyhya channel entitled "Sebuah Candaan Jelek". Then, the second objective is to classify the language registers found into several register functions. The method used in this research is a qualitative descriptive method. The object of this research is the PUBG community in the video "Sebuah Candaan Jelek". The technique used by this researcher is the transcription/note taking technique which is used to record the results of the conversation. Based on the presentation of research results and discussion, it is concluded that there are three forms of register used by the PUBG community in the video "Sebuah Candaan Jelek" which includes the lingual form, the limited selingkung form, and the open selingkung form.

Keywords: language register, PUBG, culture, sociolinguistics

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sebuah pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi yang memiliki keterkaitan dengan unsur segmental maupun suprasegmental, pada aktivitas tertentu, Devitt, dikutip dari Noermanzah, (2019 :307). Bahasa juga diartikan sebagai sistem simbol bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi. Seiring perkembangan zaman, seperti aspek lain dalam kehidupan manusia, bahasa juga mengalami perkembangan, dan variasi.

Perkembangan bahasa merupakan sebuah keadaan yang menyatakan adanya perubahan penggunaan bahasa dari waktu ke waktu karena adanya pergeseran konteks tutur yang terjadi pada manusia sebagai pengguna bahasa. Perkembangan bahasa berupa perubahan juga dapat disebabkan oleh adanya akulturasi budaya di masyarakat yang melalui proses perpindahan penuturan bahasa satu ke

lingkungan bahasa lain yang menyebabkan munculnya kata, istilah, bahkan susunan sintaksis baru. Salah satu bentuk perkembangan atau perubahan bahasa adalah register bahasa.

Penggunaan bahasa dalam interaksi sosial masyarakat sedang mengalami perkembangan yang pesat, termasuk di media sosial. Di lingkungan khusus, penggunaan bahasa di media sosial sering kali menghasilkan ungkapan, kode, dan singkatan yang unik bagi kelompok tersebut. Fenomena ini dikenal sebagai register, yakni penggunaan bahasa yang terkait dengan suatu bidang tertentu, seperti profesi atau lingkungan kerja (Inderasari, 2018). Bahasa ini memudahkan komunikasi di antara individu maupun kelompok yang terlibat dalam kegiatan tertentu. Register yang terbentuk dalam kelompok atau kalangan hanya dipahami oleh mereka untuk efisiensi dalam menyampaikan maksud dan arti dalam kegiatan mereka. Variasi bahasa yang terdapat dalam ragam tersebut bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan bahasa (Inderasari, 2020).

Register bahasa merupakan penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan situasi komunikasi atau kegiatan tertentu, (Halliday, dalam Nisa, Kurniawati, 2023 :2). Register bahasa merupakan sebuah hal yang melibatkan penggunaan kosakata, penataan bahasa, gaya dalam menuturkan bahasa, dan konvensi bahasa yang linear dengan norma yang berlaku pada konteks tersebut. Register pada umumnya berbentuk kosakata khusus dan khas yang ada pada kelompok dengan kepentingan tertentu, dan hanya dipahami oleh orang-orang yang berada di kelompok tersebut. Salah satu contoh register bahasa adalah sebuah bentuk bahasa baru yakni “BU” atau Butuh Uang, ungkapan tersebut merupakan register bahasa yang lahir dari kelompok profesi pada penjual barang-barang di grup facebook, atau platform lain. Ungkapan “BU” hanya dipahami oleh anggota-anggota grup atau kelompok tersebut

Menurut Chaer, dan Agustina, (2010 :68), register dibicarakan disesuaikan dengan gaya, penggunaan, tingkat keformalan, dan sarana penggunaan. Hal tersebut berarti variasi bahasa pada register disesuaikan dengan keperluan penggunaan bahasa pada suatu bidang, semisal jurnalistik, kebudayaan, pendidikan, pariwisata, pertanian, perkebunan, atau militer, atau bidang-bidang lain.

Adanya perbedaan sosial dan budaya di suatu tempat menyebabkan variasi bahasa. Setiap bahasa memiliki pengetahuan lokalnya sendiri, yang melekat pada kelompok masyarakat tertentu. Variasi bahasa dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti penutur, pemakaian, keformalan, dan sarana. Empat jenis variasi penutur Bahasa yaitu dialek, idiolek, sosiolek, dan kronolek. Variasi bahasa dari segi sarana biasanya dapat dilihat melalui media atau alat, seperti tulisan, lisan, dan media sosial. Variasi bahasa dari segi pemakaian mencakup variasi bahasa resmi, baku, usaha, akrab, dan santai. Variasi bahasa dari segi keformalan mencakup variasi bahasa beku, resmi, usaha, santai, dan akrab. Variasi bahasa ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia yang baik dan bengis.

Linguistik merupakan ilmu yang mempelajari bahasa (Wijana,2021) Bahasa merupakan alat komunikasi verbal bagi manusia yang wujudnya tulisan maupun lisan. Bahasa hanya dimiliki oleh manusia dan yang melakukan aktivitas berbahasa juga manusia sebagai pelaku utama. Dalam kajian linguistik Bahasa merupakan objek yang dikaji atau objek yang diteliti. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Kridalaksana dalam Effendi (2012) bahwa linguistic adalah ilmu yang

mempelajari, mengkaji, atau menelaah hakikat dan seluk bahasa, yakni bahasa secara umum yang dimiliki manusia sebagai alat komunikasi. Chaer dalam Effendi (2012) juga menyatakan bahwa bahasa merupakan fenomena sosial yang banyak seginya. Maksud dari banyak seginya yaitu fenomena social itu banyak sekali karena fenomena sosial itu merupakan fenomena yang mengacu pada peristiwa dalam Masyarakat yang melibatkan interaksi, perilaku, dan dinamika antar individu. Fenomena sosial sangat beragam mencakup banyak aspek kehidupan seperti kehidupan sosial, politik, ekonomi, psikologis, dan juga bahasa. Pemaparan tersebut yang dimaksud Chaer, bahasa merupakan fenomena sosial yang banyak seginya namun segi yang dimaksud adalah segi bahasa.

Bahasa yang menjadi objek kajian linguistik memiliki cakupan yang sangat luas oleh sebab itu linguistik memerlukan berbagai cabang agar bisa menangani aspek aspek yang menjadi objek kajian. Salah satu cabang ilmu bahasa yaitu sosiolinguistik. Sosiolinguistik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari hubungan antara bahasa dan faktor faktor kemasyarakatan (Wijana, 2021) Dalam kajian ini bahasa selalu dianggap bervariasi disebabkan oleh faktor faktor kemasyarakatan seperti siapa penuturnya, siapa yang terlibat di dalam komunikasi atau pertuturan, serta dimana pertuturan itu berlangsung. Sosiolinguistik sangat relevan dalam pemahaman dinamika sosial dan budaya dalam masyarakat, dan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana bahasa merupakan cerminan dan alat perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dalam sosiolinguistik sering melibatkan pengamatan langsung dan analisis data bahasa yang dikumpulkan dari masyarakat yang berbeda.

Menurut Hartman dan Stock, yang dikutip dari Alwasilah (1986), register adalah ragam bahasa yang dimaksudkan dan ditujukan untuk sebuah tujuan tertentu, dengan acuan pokok ujaran sebagai batasan. Ada dasar pemahaman bahwa penggunaan bahasa manusia berbeda-beda tergantung pada situasi dan jenis media yang digunakan, yang menyebabkan adanya register bahasa. Dalam bahasa, register digunakan untuk kelompok orang atau orang yang memiliki pekerjaan tertentu. Dalam bahasa sederhana, orang yang terlibat dalam sebuah kelompok akan berusaha untuk dapat berkomunikasi dengan anggota kelompok kerja secara efektif. Kelompok orang kemudian membuat kalimat atau ungkapan yang dimaksudkan dan disepakati untuk digunakan sebagai bahasa komunikasi yang sesuai dengan profesi mereka. Karena pengetahuan, pengalaman, dan kepentingan bersama, para anggota kelompok kemudian memahami kalimat berisikan ungkapan tersebut.

Register bahasa merupakan sebuah ragam bahasa yang merupakan sinonim dari dialek sosial atau regional. Hal tersebut dikarenakan pada dialek sosial menyatakan perbedaan bahasa disebabkan oleh keragaman penutur, sementara itu pada register bahasa penggunaan bahasa ditinjau dari kegiatan seseorang atau pekerjaan sebuah kelompok. Register bahasa memiliki ruang batas yang lebih sempit jika dibandingkan dengan dialek sosial, dikarenakan pada register bahasa terjadi pembatasan dengan pokok jaran.

Menurut Halliday (1992), register adalah susunan arti yang dihubungkan secara khusus dengan tingkat situasi tertentu dari sebuah medan, keterlibatan, dan sarana. Tingkat atau susunan situasi ini kemudian disebut konteks. Register, menurut Halliday, adalah ragam bahasa yang berasal dari

penggunaan. Bentuk register bahasa diklasifikasikan ke dalam dua bentuk, yakni bentuk majemuk dan bentuk frase. Bentuk majemuk pada register bahasa berarti sebuah register bahasa yang terdiri dari dua kata sebagai unsur atau dapat dikatakan register pada bentuk ini merupakan register yang mengandung kata majemuk. Menurut Ramlan, (1987), kata majemuk merupakan sebuah kata yang terdiri dari dua kata sebagai unsur pembangun. Kata majemuk merupakan kata yang terjadi akibat penggabungan dua kata atau lebih yang membentuk satuan leksikal baru. Bentuk kedua pada register bahasa adalah, bentuk frase. Bentuk frase dalam register bahasa berarti pada register ini mengandung sebuah frase. Frase, menurut Ramlan, (1987), merupakan sebuah satuan gramatik yang berasal dari dua kata atau lebih yang bersifat nonpredikatif. Menurut definisi ini, frasa adalah kumpulan dua kata atau lebih yang masing-masing unturnya memiliki makna dasar yang sama. Gabungan kata yang disebut frasa tidak memiliki unsur subjek dan predikat sekaligus.

Penelitian lain mengenai register berjudul “Register Istilah dalam Bidang Pemasaran” yang ditulis oleh Rofiatul Hima dan dipublikasi pada tahun 2017. Penelitian ini mengemukakan bahwa register terbagi menjadi tiga aspek apabila dipandang dari perspektif linguistik sistemik fungsional. Aspek tersebut antara lain: medan, pelibat, dan sarana yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga membentuk suatu fungsi, peran, dan harapan yang ingin dicapai dalam penggunaan register tersebut. Selain itu, dalam penelitian ini juga memaparkan manfaat dari adanya register dalam bidang pemasaran. Produsen menggunakan daftar untuk meningkatkan penjualan, sedangkan konsumen mengharapkan daftar memberikan kenyamanan, kepuasan, dan prestise. Ini bergantung pada pilihan masyarakat tentang gaya hidup dan kelas sosial mereka.

Tujuan pada penelitian yang pertama adalah menemukan register bahasa yang terdapat pada tiga video dengan judul yang sama milik channel Milyhya berjudul “Sebuah Candaan Jelek”. Lalu, tujuan yang kedua adalah menggolongkan register bahasa yang ditemukan ke dalam beberapa fungsi register.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan sosiolinguistik. Teknik deskriptif kualitatif mengumpulkan data dalam deskripsi, yaitu kata-kata atau frasa. Sutopo (2006) menyatakan bahwa deskriptif kualitatif adalah pendekatan pengumpulan data yang menggunakan pengamatan dan catatan. Data yang dikumpulkan peneliti akurat dan tidak bias. Untuk tujuan ini, pendekatan deskriptif kualitatif dipilih.

Sumber data penelitian ini berasal dari video Channel Milyhya berjudul "Sebuah Candaan Jelek", yang terdiri dari tiga episode yang sedang memainkan game PUBG. Percakapan antara pemain adalah sumber data penelitian ini. Metode simak digunakan untuk mengumpulkan data (Mahsun 2005:92). Peneliti kemudian menggunakan metode lebih lanjut yang dikenal sebagai simak libat cakap dan simak bebas libat cakap. Metode pertama digunakan saat peneliti ikut terlibat dalam pembicaraan dan menyimak percakapan, sedangkan metode kedua digunakan saat peneliti tidak terlibat dalam

pembicaraan. Dalam hal cara para informan penelitian menggunakan bahasa, peneliti hanya menjadi pengamat. Bahasa yang digunakan dalam percakapan video YouTube "Sebuah Candaan Jelek" milik Channel Milyhya dicatat melalui teknik catat.

Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan secara interaktif, yang biasanya disebut sebagai model analisis interaktif. Proses analisis data ini melibatkan langkah-langkah untuk menyajikan dan memverifikasi data (Sutopo, 2002: 96). Analisis data dilakukan secara bertahap, mulai dari mendapatkan dan mengklasifikasikan data dari YouTube berdasarkan bentuk registernya, kemudian menganalisis data sesuai dengan leksikal dan fungsinya. Model analisis menggunakan huruf X dan Y untuk memudahkan analisis data: X adalah data atau bentuk register, dan Y adalah kata, frasa, atau klausa yang ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Register

Menurut teori Halliday dalam linguistik, konsep "register" merujuk pada susunan khusus dari tiga unsur utama yaitu pelibat, medan, dan bahasa yang digunakan dalam suatu konteks komunikasi. Pelibat mengacu pada para peserta atau pihak yang terlibat dalam komunikasi, termasuk peran, status, dan hubungan antar individu. Medan merujuk pada situasi atau konteks di mana komunikasi terjadi, seperti dalam situasi formal seperti pidato publik atau situasi informal seperti percakapan sehari-hari. Sedangkan bahasa merujuk pada pilihan gaya, kosakata, dan struktur yang digunakan dalam komunikasi untuk sesuai dengan konteksnya, seperti penggunaan bahasa formal atau informal, teknis, atau bahasa khusus dalam bidang tertentu. Dengan demikian, register menggambarkan susunan makna yang khusus terbentuk dari kombinasi pelibat, medan, dan bahasa yang saling berinteraksi dalam suatu situasi komunikasi tertentu. Hal ini memungkinkan orang untuk mengkomunikasikan pesan dengan tepat sesuai dengan norma dan kebutuhan konteks yang dihadapi. register bahasa dalam komunitas game PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pemain berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk identitas mereka dalam lingkungan tersebut. Komunitas PUBG mungkin memiliki slang dan jargon yang unik, baik dalam hal strategi permainan, panggilan taktis, atau bahkan istilah khusus untuk senjata, lokasi, atau item dalam permainan. PUBG sering dimainkan dalam mode tim, dan penelitian bisa memfokuskan pada register bahasa yang berkembang di antara tim pemain. Ini dapat mencakup strategi, komunikasi cepat, dan istilah-istilah tim tertentu.

Bentuk Register

Menurut Halliday, dalam kajian yang disebutkan oleh Lestari pada tahun 2018, konsep register dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yakni register selingkung terbatas dan register selingkung terbuka. Penelitian tersebut mengungkapkan keberadaan tiga bentuk register, yakni bentuk lingual, bentuk selingkung terbatas, dan bentuk selingkung terbuka.

Bentuk Register Lingual:

- Episode 1:
 - 2.42-2.43: "Bacot unggas"
Istilah yang mungkin mengacu pada percakapan informal atau candaan di dalam permainan, menggunakan bahasa tidak formal. Unggas di sini merujuk kepada pemain yang terlalu banyak bicara.
 - 5.52-5.53: "Ini ada 'first aid' nih, sini!"
Pemakaian istilah 'first aid' secara informal, merujuk pada item pengobatan dalam permainan yang digunakan untuk menambah nyawa karakter yang dimainkan.
- Episode 2:
 - 1.21-1.22: "Cangkeman"
Istilah informal yang merujuk pada orang yang banyak bicara tetapi tidak ada manfaatnya. Istilah ini berasal dari Bahasa Jawa yang tergolong kedalam Bahasa yang kasar.

Bentuk Register Selingkung Terbatas:

- Episode 2:
 - 7.55-7.56: "Milyhya, garit, & mas oddy tumbang. Ivan last man standing"
Deskripsi situasi dalam permainan yang menunjukkan hanya satu pemain tersisa. Istilah ini berasal dari Bahasa Inggris yang berarti pemain terakhir.
 - 8.23-8.24: "Yang sering ketuker molotov"
Molotov adalah sebuah bom api yang sering digunakan di dalam game PUBG.
 - 8.24-8.25: "sama smoke itu"
Merujuk pada penggunaan item 'smoke' dalam permainan yang digunakan untuk menyerang musuh dan smoke merupakan bom yang mengeluarkan asap.
 - 8.44-8.46: "Masa kalau aku yang ngomong anjir gak boleh?"
Ekspresi keterkejutan atau kebingungan dalam percakapan dalam permainan. Ungkapan ini merujuk pada umpatan binatang anjing yang diperhalus.
- Episode 3:
 - 1.11-1.12: "Yang ngetrack kill ku"
Pemakaian istilah 'ngetrack kill' dalam permainan yang memiliki arti melacak atau mencatatat pembunuhan.

- 1.35-1.36: "Main deathmatch"
Merujuk pada mode permainan 'deathmatch' yang mengharuskan pemain untuk bertahan hingga waktu yang telah ditentukan. Deathmatch banyak dijumpai pada permainan berkelompok.
- 2.54-2.55: "Ngelag sekali guys"
Keluhan tentang performa permainan yang lambat atau terhenti sementara yang dialami oleh pemain.
- 2.56-2.57: "Nge-blink!"
Merujuk pada perilaku tertentu dalam permainan yang terkait dengan gerakan cepat atau kecepatan.
- 3.36-3.38: "Jadi, mas oddy nih sistemnya kayak DLC gitu, ya?"
DCL merupakan singkatan dari Downloadable Content yang berarti konten yang dibuat ketika permainan tersebut telah dirilis.
- 4.12-4.13: "Cheek pad"
Cheek pad adalah senjata pada game PUBG yang memiliki kelebihan yaitu dapat mengurangi vertical recoil atau isi ulang sebesar 20%
- 4.20-4.21: "Lu disconnect jo!"
Penggunaan istilah 'disconnect' yang berarti terputusnya koneksi atau keluar dari permainan. Istilah ini berasal dari Bahasa Inggris yang berarti terputus.
- 4.55-4.56: "Mojo AFK 1 game"
AFK merupakan singkatan dari "Away From Keyboard", yang berarti pemain tidak aktif atau pergi dari permainan untuk sementara waktu.

Bentuk Register Terbuka:

- Episode 3:
 - 4.55-4.56: "Gw kalo misalkan gak livestream gak apa-apa ya"
Pernyataan tentang tidak masalahnya jika tidak melakukan siaran langsung saat bermain; menggunakan bahasa yang umum dan informal.

Fungsi Register

Menurut Halliday (dalam Nababan, 1985) fungsi register memiliki empat fungsi, namun dalam penelitian ini hanya ditemukan tiga fungsi:

1. Mengajak adalah pesan yang diformulasikan untuk mempengaruhi pendengar atau lawan bicara. Pesan ini bertujuan untuk mengarahkan tingkah laku lawan bicara agar mereka mau mengikuti keinginan atau harapan dari penutur atau penulis.
 - Episode 1: 5.52-5.53: "Ini ada 'first aid' nih, sini!"
Penggunaan "sini" menunjukkan ajakan kepada seseorang untuk mendapatkan item 'first

aid'.

2. Keadaan dalam konteks bahasa adalah penggunaan yang fokus pada interaksi antara orang-orang yang sedang berkomunikasi. Dalam hal ini, "register" berperan dalam membangun dan merawat hubungan serta mengekspresikan rasa persahabatan atau solidaritas sosial.
 - Episode 3: 2.54-2.55: "Ngelag sekali guys"
Menggambarkan keadaan atau situasi dalam permainan yang lambat atau terhenti sementara.
3. Memberi informasi adalah penggunaan bahasa yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan berita atau fakta agar dapat dipahami oleh orang lain.
 - Episode 3: 1.35-1.36: "Main deathmatch"
Memberikan informasi tentang mode permainan yang dimainkan.

Penelitian ini tidak menemukan fungsi menolak. Dalam fungsi menolak, bahasa digunakan untuk mengungkapkan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan penutur dan penulis. Register bahasa yang telah ditemukan ini digunakan dalam kalangan masyarakat yang dikategorikan dalam status usia. Karena register bahasa ini dapat digunakan dalam kategori masyarakat apapun. Namun, dikarenakan terdapat kata kasar membuat register bahasa pada penelitian ini lebih baik digunakan oleh para orang dewasa saja.

SIMPULAN

Menurut penelitian yang dilakukan pada video Channel Milyhya "Sebuah Candaan Jelek", data terbagi menjadi dua: fungsi register dan bentuk register. Daftar lisan, selingkung terbatas, dan selingkung terbuka adalah tiga jenis daftar. Register lingual termasuk daftar yang mengalami proses morfologis, seperti abreviasi. Berita yang terbatas juga terbatas karena selingkung terbatas memiliki jumlah kata dan arti yang terbatas. Bahasa yang digunakan secara spontan atau tidak resmi memiliki arti yang lebih luas. Penelitian ini juga menemukan bentuk register dan fungsi bahasa atau fungsi register, yang dibagi menjadi tiga: mengajak, menolak, keadaan, dan memberi informasi. Namun, dari penelitian ini, hanya terdapat tiga fungsi yaitu mengajak, keadaan, dan memberi informasi. Beberapa bahasa mungkin terdengar asing, akan tetapi ada juga yang sudah terdengar sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan fungsi dari register yang telah ditemukan pada video "Sebuah Candaan Jelek" dari channel Milyhya kepada golongan masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwasilah, A. Chaedar. (1986). *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halliday dan Ruqaiya Hasan. (1992). *Bahasa Konteks dan Teks. Aspek-aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial*. (edisi terjemahan oleh Asrudin Barori Tou) Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- H.B. Sutopo. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Hima, Rofiatul. (2017). Register Istilah dalam Bidang Pemasaran. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1). Diakses pada tanggal 14 Oktober 2021 di <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/648/521>
- Inderasari, E. Wahyu, O. (2018). Pemakaian Register Bahasa Kru Bus Akap di Terminal Tirtonadi Surakarta. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 5 (2). Hal. 159-178.
- Inderasari, E. Ariana, M. (2020). Karakteristik Pemakaian Register Antarpramusaji Rumah Makan Ayam Penyet Surabaya (Kajian Sosiolinguistik). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 6 (1). Hal. 78-92.
- Lestari, P.M., (2010). Register Pengamen: Studi Pemakaian Bahasa Kelompok Profesi di Surakarta. *Lingua*, 6(1).
- Nababan, P. W. J. (1984). *Sosiolinguistik Suatu Pengantar* . Jakarta: Gramedia
- Nisa, A,R,K, Kurniawati, W. (2023). Register dalam Media Sosial Markt. *E-Journal Identitaet. Vol 12 No 2*.
- Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Ramlan. (1987). *Sintaksis*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Wijana, I. D. P. (2021). *Pengantar Sosiolinguistik*. UGM PRESS.