

## Variasi Bahasa Kolokial Pada *Movie Detective Conan: Crimson Love Letter*

Risma Shelsha Dilha<sup>1</sup>, Ni Wayan Meidariani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Mahasaraswati, Denpasar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Mahasaraswati, Denpasar, Indonesia

Email:<sup>1</sup>dilha06@gmail.com <sup>2</sup>meidariani@unmas.ac.id

### Abstrak

Sosiolek, sebagai cabang sociolinguistik, mengkaji variasi bahasa yang dipengaruhi oleh kelas sosial, kelompok masyarakat, dan status penutur. Salah satu bentuk sosiolek adalah bahasa kolokial, yaitu bahasa informal yang sering digunakan dalam interaksi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan variasi bahasa kolokial dalam anime *Detective Conan: Crimson Love Letter*, dengan fokus pada bagaimana bahasa tersebut mencerminkan dinamika sosial antar karakter. Penelitian dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan data primer yang dikumpulkan langsung dari dialog dalam anime. Hasil analisis menemukan lima variasi bahasa kolokial yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti situasi, usia, status sosial, jenis kelamin, dan latar geografis. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kolokial tidak hanya memperkaya karakterisasi tokoh, tetapi juga memperkuat hubungan emosional dalam komunikasi mereka.

**Kata kunci:** Anime; Detektif Conan; Film; Kolokial; Sosiolek.

### *Language Variation of Colloquial in Movie Detective Conan: Crimson Love Letter*

#### Abstract

*Sociolect, a branch of sociolinguistics, examines language variations influenced by social class, community groups, and the status of speakers. One form of sociolect is colloquial language, an informal type of speech commonly used in daily interactions. This study aims to describe the use of colloquial language variations in the anime Detective Conan: Crimson Love Letter, focusing on how such language reflects the social dynamics among characters. The research was conducted using a descriptive qualitative approach based on primary data collected directly from the anime's dialogues. The analysis revealed five colloquial language variations influenced by factors such as situation, age, social status, gender, and geographical background. These findings demonstrate that the use of colloquial language not only enriches character portrayal but also strengthens the emotional connections in their communication.*

**Keywords:** Anime; Colloquial; Detective Conan; Movie; Sociolect

#### A. Pendahuluan

Ilmu yang mengkaji bahasa dan masyarakat bahasa adalah

sociolinguistik. Sociolinguistik jika dilihat dari namanya berkaitan dengan kajian Sosiologi dan Linguistik

(Sumarsono, 2004: 1). Menurut Ronald dan Janet (2014:2), ilmu sosiolinguistik tidak hanya menganalisis sebuah tujuan bagaimana sebuah bahasa dinormalisasikan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga untuk menganalisis kebahasaan itu menjadi bahasa dalam kehidupan bermasyarakat. Singkatnya adalah, sosiolinguistik bukan merupakan sebuah studi mengenai sebuah fakta bahasa, tetapi juga kajian mengenai bahasa sebagai bagian dari kebudayaan dan masyarakat (Pride dan Holmes, 1972)

Sosiolinguistik kemudian menjadi salah satu bidang ilmiah internasional dan berkembang menjadi cabang studi baru. Sosiolinguistik mengkaji bagian mana yang termasuk faktor eksternal dan internal untuk menjelaskan bagaimana perkembangan serta perubahan bidang linguistik dengan adanya kontak hubungan dengan Bahasa. Terdapat kajian yang beragam pada cabang ilmu sosiolinguistik mulai dari variasi Bahasa hingga dialek. Singkatnya adalah, sosiolinguistik merupakan

studi tentang bahasa yang erat hubungannya dengan masyarakat (Hudson 1996:1). Fenomena adanya sosiolinguistik ini dapat diamati melalui kehidupan bermasyarakat seperti bagaimana ciri khas seseorang berbahasa maupun dalam media gerak.

Penggunaan variasi bahasa ini tidak hanya ditemukan pada konteks masyarakat umum, namun bisa juga ditemukan dalam animasi. Menurut Munir (2013) animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Ranang A.S (2010) memberikan pengertian anime sebagai “Animasi khas Jepang (Japanese Animation) berasal dari kata *animeshon*, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Kata Anime merupakan penyesuaian pengucapan *Animation* yang diresap ke dalam bahasa Jepang menjadi 「アニメ」.

Hingga saat ini, perkembangan anime bisa dikatakan cukup pesat karena berhasil menembus pasar internasional. Salah satu anime yang masih bertahan hingga sekarang adalah anime *Detective Conan* oleh Aoyama Gosho yang menjadi topik dalam penelitian ini.

*Detective Conan: Crimson Love Letter* menceritakan tentang detektif Kogoro Mouri yang dipanggil secara khusus ke stasiun TV karena dibutuhkan untuk sebuah konsultasi yang sangat penting dengan salah satu produser sekaligus pemain karuta. Sayangnya, hal yang tidak pernah diduga oleh mereka semua terjadi karena terjadi sebuah insiden pengeboman pada stasiun TV tersebut. Setelah proses evakuasi selesai, Achiwa yang merupakan ketua perlombaan *karuta* mendapat panggilan yang mengatakan bahwa salah satu pemenang *Satsuki-cup* berturut-turut ditemukan tewas.

Alasan digunakannya anime *Detective Conan: Crimson Love Letter* sebagai sumber data utama pada penelitian ini adalah banyaknya variasi bahasa yang digunakan oleh para karakter yang memiliki perbedaan

usia, latar belakang sosial, dan juga budaya. Perbedaan inilah yang mempengaruhi cara berbahasa antar karakter serta keragaman dalam pengungkapan bahasa yang digunakan di sepanjang jalan cerita. Fokus dari penelitian ini adalah mengangkat fenomena yang terkait dengan variasi bahasa sosiolek pada anime *Detective Conan: Crimson Love Letter*.

Artikel serupa yang pernah menggunakan sosiolek sebagai studi kasus adalah artikel milik Puspasari (2021) yang berjudul “Sosiolek Dalam Channel Youtube Gritte Agatha”. Hasil penelitian milik Puspasari terfokus pada bagaimana variasi bahasa sosiolek digunakan dalam sebuah percakapan sehari-hari pada platform digital. Hasilnya adalah ditemukannya dua objek kajian berbahasa yaitu frasa dan kata. Terdapat sebanyak 51 data sosiolek dan 15 data berbentuk frasa.

Artikel kedua yang membahas topik serupa adalah artikel milik Vancelin, Fayadh, dan Zualistutik (2024) yang berjudul “Penggunaan *Joseigo* dan *Danseigo* dalam *Manga Kocchimuite! Miiko*”. Penelitian ini difokuskan pada data-data apa saja

yang termasuk ke dalam *joseigo* dan *danseigo*. Hasil akhir menemukan, dari total 59 data, 18 data teranalisis sebagai *danseigo*, 3 data berupa *joseigo*, dan sisanya merupakan bahasa yang netral.

Terdapat sebuah persamaan dan juga perbedaan pada artikel yang diteliti. Persamaannya adalah, kedua artikel ini adalah sama-sama membahas bidang studi sosiolinguistik sebagai topik utama yang dibahas, sedangkan perbedaannya terdapat pada data dan juga fokus bidang yang dianalisis.

Chaer dan Agustina (2004:61) menjelaskan, kesamaan para penutur dan perbedaan jenis interaksi sosial yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari berkontribusi pada keberagaman bahasa. Setiap aktivitas yang dilakukan berkontribusi pada keberagaman bahasa, yang terus berkembang seiring bertambahnya jumlah penutur. Variasi bahasa dibedakan menjadi 4 kategori yaitu variasi bahasa dari segi penutur, dari segi pemakaian, dari segi keformalan dan segi sarana.

Dalam cabang itu, variasi bahasa dari segi penutur dibedakan

menjadi 4 bagian yaitu dialek, idiolek, sosiolek, dan kronolek. Dialek merupakan variasi bahasa yang muncul dalam suatu geografis tertentu dan digunakan oleh masyarakat umum di kalangan itu, idiolek adalah bahasa perorangan yang meliputi bagaimana seseorang berbahasa berdasarkan penggunaan kata maupun cara bicaranya yang khas. Kronolek adalah variasi bahasa yang digunakan oleh kelompok masyarakat tertentu pada suatu periode waktu dan akan berubah seiring dengan perkembangan zaman, sedangkan sosiolek merupakan variasi bahasa yang dikaitkan dengan situasi, usia, status sosial, seks, dan geografis. Sehubungan dengan variasi bahasa yang berkenaan dengan situasi, usia, status sosial, seks, dan geografis, biasanya disangkut-pautkan dengan variasi bahasa yang disebut *akrolek*, *basilek*, *vulgar*, *slang*, *kolokial*, *jargon*, *argot*, dan juga *ken*.

Penelitian ini difokuskan untuk menjelajahi fenomena terkait variasi bahasa kolokial yang muncul dalam komunikasi antar karakter yaitu berkembangnya penggunaan bahasa yang umumnya merupakan bahasa lisan tanpa mengurangi makna aslinya.

Tujuannya adalah untuk menggali lebih dalam tentang pengaruh penggunaan bahasa kolokial dalam memperkuat karakter dan membangun kedekatan antar tokoh dalam komunikasi.

## **B. Metode Penelitian**

Sumber data yang digunakan merupakan sumber data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung oleh orang yang mengumpulkan data (Sugiyono, 2013:187). Mahsun (2014:257) mengatakan, analisis kualitatif berfokus pada penafsiran makna, deskripsi, klarifikasi, dan penempatan data dalam konteksnya masing-masing, serta sering kali menggambarannya dalam bentuk kata-kata daripada angka.

Metode analisis deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang mengandalkan data kualitatif dan disajikan secara deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menyajikan informasi dalam bentuk tulisan, lalu dijelaskan sesuai dengan masalah yang dibahas. (Endraswara, 2013: 176)

Data didapat, dianalisis dan disajikan dengan melakukan beberapa langkah yaitu: 1) Menonton anime *Detective Conan: Crimson Love Letter* untuk mengetahui latar belakang cerita serta karakter, 2) Mendengarkan kata demi kata lalu mencatatnya berdasarkan urutan waktu, 3) Menganalisis kata demi kata untuk mengetahui data mana sajakah yang termasuk ke dalam kolokial, 4) Memisahkan data yang merupakan bagian dari kolokial dari data-data lainnya, 5) Menyajikan data-data yang di dapat secara deskriptif dalam bentuk tulisan yang rinci..

Ratna (2009) menyatakan bahwa hasil dari analisis dapat dibagi dua yaitu metode formal dan informal. Metode informal melibatkan penggunaan kata-kata biasa yang mudah dipahami, sedangkan metode formal melibatkan penyajian dengan pola tertentu seperti lambang dan tanda. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan menggunakan metode informal berupa uraian kalimat secara rinci agar mudah dipahami.

Data dianalisis menggunakan

teori sosiolek oleh Chaer dan Agustina (2004:66) yang kemudian diuraikan berdasarkan sumber data yang difokuskan. Chaer dan Agustina menyebutkan bahwa sosiolek dalam dipecah lagi menjadi beberapa bagian seperti seperti berikut:

- a. Akrolek, adalah varian bahasa sosial pada tingkatan yang lebih tinggi atau bergengsi.
- b. Basilek, adalah jenis bahasa sosial yang dianggap berstatus rendah.
- c. Vulgar, adalah jenis bahasa sosial yang digunakan oleh mereka yang mempunyai pendidikan rendah atau tidak berpendidikan.
- d. Slang, adalah jenis bahasa sosial dengan sifat yang unik dan rahasia.
- e. Kolokial, adalah jenis bahasa yang digunakan di kehidupan sehari-hari.
- f. Jargon, adalah jenis bahasa sosial yang penggunaannya terbatas dikelompok sosial tertentu.
- g. Argot, adalah jenis bahasa sosial yang bersifat rahasia dan hanya digunakan dalam

pekerjaan tertentu.

- h. Ken, adalah jenis bahasa sosial yang digunakan untuk mengeluh dan penuh dengan kepura-puraan, dengan nada “memelas”.

Berdasarkan fokus penelitian yang digunakan, peneliti menerapkan teori kolokial untuk menganalisis apakah bahasa yang digunakan oleh para karakter dapat digolongkan sebagai bahasa kolokial, dengan memperhatikan berbagai faktor seperti situasi, usia, status sosial, seks, dan geografis. Peneliti juga menggali lebih dalam untuk melihat apakah faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh signifikan dalam membangun kedekatan dan hubungan antar tokoh dalam komunikasi yang terjadi di antara mereka.

### C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan, ditemukan sebanyak lima (5) variasi bahasa kolokial dalam anime *Detective Conan: Crimson Love Letter*. Data ini kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang mendalam tentang konteks dan faktor

apa sajakah yang sekiranya dapat mempengaruhi perubahan suatu bahasa.

#### Data 1



「あんさん?! まっ、まさか!？」  
“Kamu?! Jangan-jangan?!”

#### Latar Situasi:

Yajima sedang menonton siaran ulang pertandingan *karuta* tahun lalu karena ia diundang untuk datang ke salah satu stasiun televisi sebagai juara pertandingan *karuta* berturut-turut. Yajima yang mendengar suara berisik dari lorong rumahnya kemudian bergegas keluar untuk mengecek siapa yang datang. Tetapi, ia malah menemukan seseorang yang sangat ia kenal datang membunuhnya sambil mengayunkan sebuah katana.

#### Analisis:

「あんさん」 merupakan kependekan dari 「あなたさん」 yang memiliki arti ‘kamu’. Panggilan ini digunakan dalam percakapan

informal, dan sering kali terdengar lebih akrab namun tetap menunjukkan rasa hormat. Dalam bahasa Jepang, 「あんた」 adalah panggilan yang sedikit tidak sopan dan lebih kasual, sehingga tidak bisa digunakan dalam situasi formal. Sedangkan, 「あなたさん」 terlalu formal untuk digunakan dalam percakapan sehari-hari, terutama dalam situasi yang santai.

Yajima menggunakan kata 「あんさん」 karena orang yang akan membunuhnya adalah seseorang yang sangat ia kenal dengan dekat dengan jarak umur yang tidak berbeda jauh dan tingkatan sosial yang hampir sama atau setara. Penggunaan kata ini mengindikasikan adanya kedekatan emosional atau hubungan yang lebih personal antara kedua pihak, yang mencerminkan tingkat kenyamanan dalam komunikasi mereka. Dalam konteks ini, kata 「あんさん」 digunakan bukan hanya sebagai bentuk panggilan, tetapi juga sebagai cara untuk memperlihatkan bahwa meskipun situasi yang sedang dihadapi sangat serius, ada hubungan yang lebih manusiawi dan akrab di baliknya.

Penggunaan kata ini umumnya ditemukan dalam situasi yang santai dan tidak terlalu formal, namun tetap menunjukkan rasa hormat terhadap lawan bicara, tanpa perlu merendahkan diri atau meninggikan posisi sendiri.

#### Data 2



「せやから未来子がゆうてたやん！  
「対談前やから控え室で待つといて  
ってせやのにおっちゃんがああの子  
につられてこのスタジオに入っ  
てまうから」

“Mikiko sudah bilang, ‘kan?  
“Tunggulah di ruang ganti setelah ini  
selesai”, meski begitu, kita jadinya  
pergi kesini karena paman melihat  
gadis cantik.”

#### Latar situasi:

Pada situasi ini, Kogoro bersikeras untuk mengikuti seorang gadis ke dalam studio sehingga Kazuha harus menjelaskan lagi bahwa temannya yang bernama Mikiko menyuruh mereka untuk menunggu di ruang tunggu saja hingga syuting acara karuta itu selesai. Dalam responnya, Kazuha

memanggil Kogoro dengan sebutan 「おっちゃん」.

#### Hasil Analisis:

Kazuha menggunakan istilah 「おっちゃん」 untuk memanggil Kogoro yang jauh lebih tua darinya pada situasi santai. Istilah 「おっちゃん」 sendiri berasal dari kata 「おじいちゃん」 yang telah disingkat menjadi 「おっちゃん」 dan cukup umum digunakan oleh kalangan anak muda di Jepang untuk memanggil paman. Meskipun mengalami perpendekan, penggunaan kata ini tidak menghilangkan makna asli dari kata tersebut, yaitu ‘Paman’. Biasanya, istilah ini digunakan dengan nada akrab dan sering kali memiliki konotasi yang lebih santai.

Hal ini menunjukkan kedekatan antara Kazuha dan Kogoro sebagai seseorang yang memiliki hubungan sangat dekat walaupun adanya perbedaan umur yang cukup jauh diantara mereka berdua. Maka dari itu, Kazuha menggunakan ungkapan 「おっちゃん」 untuk menunjukkan rasa hormatnya kepada seseorang yang lebih tua. Ungkapan ini termasuk kedalam kolokial karena walaupun

mengalami perpendekan kata, ungkapan 「おっちゃん」 tidak memiliki makna khusus atau rahasia seperti slang. Terdapat satu data serupa yang lainnya mengenai penggunaan kata 「おっちゃん」 dalam latar situasi yang sama.

### Data 3



「あいつには阿知波さんを見張ってもらてる」  
“Dia sedang mengawasi tuan Achiwa.”

### Latar Situasi:

Heiji pergi ke rumah Momiji seorang diri untuk mengawasi gerak-gerik perempuan itu, apalagi pada saat itu Momiji bisa saja korban teror selanjutnya setelah ledakan di gedung stasiun televisi. Ketika sampai disana, Heiji bertemu dengan salah satu detektif swasta yaitu Ayanokoji. Detektif tersebut bertanya-tanya apakah Conan tidak datang karena biasanya Conan akan selalu mengikuti Heiji kemanapun Heiji pergi.

### Analisis:

Heiji menggunakan kata ganti *aitsu* 「あいつ」 untuk merujuk Conan yang tidak ikut karena sedang mengawasi Achiwa di hotel. Dalam percakapan ini, Heiji menggunakan *aitsu* 「あいつ」 dengan cara yang sangat santai dan akrab, karena hubungan keduanya sudah dekat dalam konteks yang informal. *Aitsu* 「あいつ」 jika diubah ke dalam bentuk bahasa Jepang standar, akan menjadi 彼 (かれ, *kare*) untuk laki-laki atau 彼女 (かのじょ, *kanojo*) untuk perempuan, atau bisa juga menggunakan その人 (そのひと, *sono hito*) yang berarti "orang itu" dalam konteks yang lebih hormat, sopan, dan netral.

Kata *aitsu* 「あいつ」 lebih sering dianggap sebagai kata yang digunakan dalam percakapan informal dan akrab saat mengobrol dengan teman maupun seseorang yang sudah dirasa cukup dekat. Secara umum, ungkapan ini bisa dianggap kasar jika tidak digunakan pada konteks yang tepat contohnya seperti pada situasi formal yang menggunakan status sosial Ketika berbicara.

Status sosial dan umur tidak berlaku pada dialog ini karena Heiji yang sudah akrab dengan Conan tentu saja akan menggunakan pola-pola informal untuk menunjukkan kedekatan di antara mereka. Ungkapan ini termasuk dalam kolokial dan bukan merupakan slang karena tidak memiliki makna tersembunyi dalam artinya.

#### Data 4



「よせ！」  
“Hentikan!”

#### Latar Situasi:

Achiwa berniat mengakhiri hidupnya dengan meledakkan tempat di mana perlombaan karuta diadakan. Achiwa merasa sangat bersalah karena telah membunuh orang-orang yang tidak mempunyai dosa kepadanya, dan perasaan penyesalan serta keputusasaan itu membuatnya merasa tidak ada jalan keluar selain mengakhiri hidupnya. Oleh karena itu, Conan meneriakkan ungkapan *Yose!* 「よせ!」, yang berarti ‘Hentikan!’

#### Analisis:

Ungkapan *yose* 「よせ」 ini memiliki nada yang spontan atau kasar dibandingkan dengan bentuk lainnya yang lebih sopan seperti *yamete* (やめて) yang memiliki arti sama. Kata *yamete* (やめて) terdengar lebih lembut dan dapat digunakan dalam berbagai situasi yang lebih tenang atau tidak terlalu emosional, sedangkan *yose* (よせ!) lebih sering digunakan dalam percakapan yang penuh emosi, dalam situasi yang lebih mendesak, atau ketika seseorang merasa sangat marah dan ingin menghentikan sesuatu dengan segera. Penggunaan *yose!* (よせ!) memiliki karakteristik perintah yang lebih tegas dan mendesak, dan bisa terdengar agak kasar jika digunakan dalam konteks yang tidak tepat.

Dalam situasi ini, ungkapan *yose!* (よせ!) digunakan oleh Conan karena Conan marah terhadap tindakan Achiwa yang gegabah dan berbahaya tanpa memandang status sosial satu sama lain walaupun Achiwa merupakan seorang kepala penyelenggara perlombaan karuta.

Achiwa menyesal karena kesalahpahaman yang membuatnya melakukan hal-hal yang buruk dan berencana melakukan sesuatu yang sangat ekstrim dan fatal. Oleh karena itu, Conan menggunakan ungkapan *yose!* 「よせ」 dengan tujuan agar Achiwa segera membatalkan niatnya untuk bunuh diri.

#### **D. Simpulan**

Fenomena penggunaan variasi sosiolek sangat terlihat di mana karakter-karakter dalam cerita menggunakan berbagai bentuk bahasa sesuai dengan latar belakang dan peran mereka di dalam cerita. Dalam hal ini, penggunaan variasi bahasa dalam anime ini bukan hanya mencerminkan latar belakang budaya dan sosial karakter, tetapi juga menggambarkan dinamika hubungan sosial yang terjadi di antara mereka.

Sebanyak lima data berbentuk kolokial ditemukan pada anime *Detective Conan: Crimson Love Letter*. Kosa kata kolokial ini biasanya merujuk pada percakapan sehari-hari yang tidak formal dan santai tanpa perlu merendahkan diri.

menghantuinya selama ini

Variasi kolokial dapat berupa pemendekan kata atau menyederhanakan kata tersebut tanpa menghilangkan makna asli dari kata tersebut. ataupun pada kondisi tidak ada perbedaan status sosial dan umur, seperti penggunaan pola-pola informal, situasi yang cukup santai, maupun pada percakapan akrab. Secara keseluruhan, bahasa kolokial Jepang lebih bersifat pribadi, hangat, dan sering digunakan antara teman dekat, keluarga, atau orang yang memiliki hubungan akrab.

Hal-hal yang mempengaruhi penggunaan variasi bahasa sosiolek berbentuk kolokial pada anime *Detective Conan: Crimson Love Letter* dapat berasal dari faktor situasi, usia, status sosial, seks, dan geografis. Faktor situasi dipengaruhi oleh kapan dan dengan siapa bahasa tersebut digunakan karena pada dasarnya, tidak semua variasi slang bisa digunakan pada semua situasi.

Faktor usia juga mendukung adanya sosiolek yang beragam karena biasanya dipengaruhi oleh teman sebayanya terutama pada remaja dan

dewasa muda. Status sosial turut menjadi pengaruh karena status ini menentukan cara berinteraksi seseorang dalam bermasyarakat. Lalu ada juga seks yang menentukan bagaimana cara seseorang berbicara karena umumnya, cara berbicara perempuan terkesan lebih halus dan lembut dibandingkan laki-laki sehingga sosiolek yang digunakan oleh perempuan akan berbeda dengan laki-laki. Geografi menjadi pengaruh penggunaan variasi bahasa sosiolek yang terakhir. Adanya perbedaan geografis tentu akan memperkaya kosa kata sebuah bahasa karena penggunaan bahasa tiap daerahnya akan selalu berbeda dan terus berkembang setiap saat sehingga terus menghasilkan variasi sosiolek yang lain.

#### Daftar Pustaka

- Chaer, A. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer A. dan Agustina L. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endaswara, Suwardi. 2013. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Fasold, Ralph. 1984. *The Sociolinguistics of Society*. Oxford: Blackwell
- Hudson, R.A. 1996. *Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press
- Holmes, Janet and J.B. Pride. 1972. *Sociolinguistics*. Harmondsworth, England: Penguin Books.
- Kutha Ratna, Nyoman. 2009. *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Munir. 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Puspitasari, Devi Anggraini. 2021. SOSIOLEK DALAM CHANNEL YOUTUBE GRITTE AGATHA. *Sapala* Volume 8 Nomor 03 Tahun 2021 hlm. 26—40
- A.S, Ranang. (2010). *Animasi kartun: dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks
- Ronald Wardhaugh; Janet M. 2014. *An Introduction to Sociolinguistics*.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sumarsono. 2006. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda
- Vancelin, Nathania Mariany, Fayadh, Satria Ammar, dan Zuliastutik, Hendri. 2024. Penggunaan Joseigo dan Danseigo dalam Manga Kocchimuite! Miiko. *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, Volume 11, Nomor 2, September 2024, pp. 193-213.