



Referensi dan Fungsi Makian dalam Film “*Jakarta vs Everybody*”: Kajian Sociolinguistik

Wahyuni Alawiyah*

Universitas Gadjah Mada, Indonesia

ABSTRACT

This study examines the reference and functions of swear words in the film *Jakarta vs Everybody* through a sociolinguistic approach, addressing how such expressions reflect speakers' psychological states and the broader social realities represented in the narrative. Employing a qualitative design with document analysis techniques, the data were collected from film dialogues containing swear words and subsequently classified based on categories of reference proposed by Wijana and Rohmadi (2006) and functional typology developed by Anderson and Trudgill (1992). The analysis identifies 48 instances of swear expressions encompassing six referential types, namely states, animals, body parts, activities, objects, and professions. Among these, state-related references appear most frequently, indicating their prominent use in negatively evaluating mental conditions or behavioral traits. In terms of function, three primary categories emerge: abusive, expletive, and humorous, with abusive function dominating the data. This predominance demonstrates that swear words are primarily utilized to attack, demean, and convey disapproval, while simultaneously constructing and reflecting the harshness of urban social realities depicted in the film.

ARTICLE HISTORY

Submitted 27 02 2026
Revised 18 03 2026
Accepted 30 03 2026
Published 13 04 2026

KEYWORDS

Abusive Language; Film Discourse; Sociolinguistics; Swear Words; Urban Representation.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

wahyunialawiyah@mail.ugm.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v10i2.13154>

PENDAHULUAN

Bahasa memungkinkan penutur mengekspresikan kondisi psikologis seperti kemarahan, kekecewaan, frustrasi, maupun tekanan emosional lainnya. Pandangan ini sejalan dengan konsep fungsi *emotif* yang dikemukakan oleh Jakobson, yang menegaskan bahwa bahasa digunakan untuk menyampaikan perasaan penutur. Intensitas emosi yang tinggi kerap mendorong penutur mengekspresikan diri secara verbal secara berlebihan, sehingga memunculkan ujaran yang kurang santun. Pilihan leksikal yang digunakan dalam situasi tersebut menjadi indikator luapan emosi, yang dalam praktik kebahasaan dikenal sebagai makian (Saadah et al., 2025). Fenomena ini menunjukkan bahwa makian tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga berkaitan erat dengan kondisi psikologis penutur.

Makian sering muncul dalam interaksi sosial, baik sebagai bentuk pelampiasan emosi, penanda keakraban, maupun sebagai gaya bahasa yang dipilih penutur. Anderson dan Trudgill mendefinisikan makian sebagai ekspresi emosi atau sikap kuat yang dianggap tabu, memalukan, atau tidak pantas dalam suatu budaya. Ujaran yang bersifat kasar, kotor, dan ofensif umumnya digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, kekecewaan, atau kebencian terhadap situasi tertentu. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Revita dan Fathiya yang menyatakan bahwa makian terbentuk dari konotasi negatif yang melekat di dalamnya (Siha, 2024). Dengan demikian, makian memiliki dimensi sosial yang kompleks, tidak hanya sebagai bentuk ekspresi, tetapi juga sebagai refleksi norma budaya.

Film sebagai media seni yang dekat dengan kehidupan masyarakat turut merepresentasikan penggunaan makian sebagai bagian dari konstruksi realitas. Dalam konteks ini, makian digunakan sebagai strategi naratif untuk menghadirkan situasi yang autentik dan emosional. Film *Jakarta vs Everybody* menampilkan dinamika kehidupan urban yang keras, ditandai dengan problematika seperti kemiskinan, kriminalitas, persaingan hidup, eksploitasi, serta kompleksitas pergaulan anak muda di ibu kota. Dialog dalam film ini sarat dengan tekanan emosional yang mencerminkan kondisi sosial masyarakat urban. Kehadiran makian tidak hanya menunjukkan ekspresi emosional tokoh, tetapi juga merepresentasikan karakter sosial yang bertahan dalam kerasnya kehidupan metropolitan (Ghofur et al., 2023).

Analisis makian dalam film *Jakarta vs Everybody* menjadi relevan untuk mengkaji representasi bahasa melalui aspek referensi dan fungsi makian. Hampir seluruh bentuk makian dalam bahasa Indonesia bersifat referensial, yakni memiliki acuan langsung terhadap objek, makhluk, bagian tubuh, aktivitas, atau fenomena tertentu dalam realitas



(Pratama et al., 2023). Rahmawati (2023) mengklasifikasikan referensi makian ke dalam delapan kategori, yaitu keadaan, binatang, benda, bagian tubuh, kekerabatan, makhluk halus, aktivitas, dan profesi. Selain itu, makian memiliki fungsi sosial dan pragmatis, seperti sebagai sarana hiburan, penanda keakraban, alat penghinaan, ekspresi frustrasi, dan ungkapan keterkejutan (Hakiki & Masrokhah, 2022). Klasifikasi fungsi makian juga mencakup kategori *expletive*, *abusive*, *humorous*, dan *auxiliary* (Tirta & Anam, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena makian dalam berbagai media, termasuk film dan konten digital. Kajian oleh Setiaji & Musaali (2024) serta Nurjanah et al. (2024) berfokus pada bentuk dan referensi makian dalam media sosial. Penelitian lain oleh Setiaji et al. (2024) menyoroti keberagaman penggunaan bahasa dalam film dengan menekankan aspek referensi dan fungsi makian. Sementara itu, Fathurrohman et al. (2024) mengkaji makian dalam film serial dengan pendekatan yang mencakup bentuk, referensi, dan fungsi. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek kajian, yaitu film *Jakarta vs Everybody*, yang belum banyak dianalisis dalam konteks makian meskipun menghadirkan realitas sosial yang sarat ekspresi emosional.

Penelitian ini difokuskan pada identifikasi dan klasifikasi referensi serta fungsi makian dalam film *Jakarta vs Everybody*. Film ini dipilih karena secara eksplisit merepresentasikan kehidupan sosial metropolitan melalui dialog yang intens dan penuh ekspresi emosional. Rumusan masalah penelitian mencakup dua aspek utama, yaitu jenis referensi makian yang muncul dan fungsi makian yang digunakan dalam film tersebut. Tujuan penelitian ini adalah memberikan pemahaman komprehensif mengenai representasi makian dalam konteks sociolinguistik. Hasil kajian ini diharapkan mampu memperkaya analisis bahasa dalam media film serta memberikan kontribusi terhadap kajian sociolinguistik kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada proses interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Sugiyono (2020) yang menyatakan bahwa metode kualitatif berfokus pada pemaknaan fenomena secara mendalam. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif dengan menginterpretasikan data secara sistematis dan terstruktur. Teknik pengumpulan dan analisis data dilakukan melalui studi dokumen dengan menjadikan film *Jakarta vs Everybody* sebagai sumber utama data. Proses pengumpulan data diawali dengan menonton film secara menyeluruh, kemudian dilanjutkan dengan pencatatan setiap tuturan yang berpotensi mengandung referensi dan fungsi makian. Data yang telah terkumpul selanjutnya diidentifikasi, diklasifikasikan berdasarkan kategori referensi dan fungsi makian, serta diinterpretasikan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penggunaan makian dalam film tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Referensi Makian pada Film *Jakarta vs Everybody*

Pada film *Jakarta vs Everybody* ditemukan 48 tuturan yang tergolong sebagai makian. Dalam proses klasifikasi referensi, penulis mengeliminasi bentuk leksikal yang berulang karena telah merepresentasikan referen yang sama. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat enam dari delapan kategori referensi makian, yaitu keadaan, binatang, bagian tubuh, aktivitas, benda-benda, dan profesi, sementara referensi makhluk halus dan kekerabatan tidak ditemukan. Distribusi klasifikasi referensi makian tersebut disajikan pada Tabel 1. Temuan ini menunjukkan bahwa variasi referensi makian dalam film tersebut mencerminkan kompleksitas realitas sosial yang direpresentasikan.

Tabel 1. Klasifikasi Referensi Makian

No	Referensi Makian	Jumlah	Kata Makian	Konteks
1	Keadaan	7	<ul style="list-style-type: none"> ● Bodoh ● Goblok ● Kopong ● Gila ● Tolol ● Sarap ● Sakit 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bodoh! ● Terus lu ngapain nelpon gue goblok? ● Kopong kali tuh dengkul ● Gila aja lo! ● Lu pikir gue tolol? ● Lu jangan sarap deh ● Sakit lu ya

No	Referensi Makian	Jumlah	Kata Makian	Konteks
2	Binatang	4	<ul style="list-style-type: none"> ● Anjing ● Bangsat ● Monyet ● Kampret 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gue bukan buat bacol lu, anjing! ● Extras aja belagu lu, bangsat! ● Lu suka kan sama si monyet nih? ● Kampret!
3	Bagian Tubuh	3	<ul style="list-style-type: none"> ● Kontol ● Jembut ● Peler 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kontol! ● Alah jembut stereotype ● Si anjing. Lo peler
4	Aktivitas	2	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuck ● Ngentot 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fuck ● Lu bilang lu aktor aja gabisa pake intuisi lu ngentot
5	Benda-Benda	1	Tai	udah gue kasih tau juga tai
6	Profesi	1	Cabo	Eh, cabo
7	Makhluk Halus	-	-	-
8	Kekerabatan	-	-	-

Makian Referensi Keadaan

Makian yang merujuk pada keadaan tidak menyenangkan merupakan bentuk yang paling dominan dalam film ini. Secara teoretis, kategori ini mencakup kondisi mental, kondisi yang dianggap menyimpang secara moral atau religius, serta ekspresi keterkejutan atau keheranan (Nurhayati et al., 2022). Hasil analisis menunjukkan tujuh data yang termasuk dalam kategori ini, yaitu *bodoh*, *goblok*, *kopong*, *gila*, *tolol*, *sarap*, dan *sakit*. Leksikon tersebut merepresentasikan penilaian negatif terhadap kondisi mental atau perilaku individu, seperti ketidakmampuan memahami situasi atau penyimpangan akal sehat. Adapun penggunaan makian tersebut dapat dilihat pada data berikut: (1) *Bodoh!*; (2) *Terus lu ngapain nelpon gue goblok?*; (3) *Kopong kali tuh dengkul*; (4) *Gila aja lo!*; (5) *Lu pikir gue tolol?*; (6) *Lu jangan sarap deh*; dan (7) *Sakit lu ya*.

Makian Referensi Keadaan

Makian yang merujuk pada keadaan tidak menyenangkan merupakan bentuk yang paling umum digunakan dalam praktik berbahasa. Kategori ini mencakup kondisi mental, kondisi yang dianggap menyimpang secara moral atau religius, serta ekspresi keterkejutan atau keheranan (Nurhayati et al., 2022). Hasil analisis menunjukkan bahwa referensi keadaan menjadi kategori paling dominan dalam film *Jakarta vs Everybody*, dengan tujuh data, yaitu *bodoh*, *goblok*, *kopong*, *gila*, *tolol*, *sarap*, dan *sakit*. Leksikon tersebut merepresentasikan penilaian negatif terhadap kondisi mental atau perilaku individu, seperti ketidakmampuan memahami situasi, penyimpangan akal sehat, atau perilaku yang dianggap tidak rasional. Adapun penggunaan makian tersebut dapat dilihat pada data berikut: (1) *Bodoh!*; (2) *Terus lu ngapain nelpon gue goblok?*; (3) *Kopong kali tuh dengkul*; (4) *Gila aja lo!*; (5) *Lu pikir gue tolol?*; (6) *Lu jangan sarap deh*; dan (7) *Sakit lu ya*.

Makian Referensi Binatang

Menurut Wijana dan Rohmadi (2006), referensi makian binatang bersifat metaforis, karena hanya sifat tertentu dari binatang yang diasosiasikan dengan karakter atau kondisi individu yang menjadi sasaran makian. Dalam film *Jakarta vs Everybody* ditemukan empat data yang termasuk kategori ini, yaitu *anjing*, *bangsat*, *monyet*, dan *kampret*. Masing-masing leksikon tersebut merepresentasikan sifat negatif, seperti menjijikkan, licik, mengganggu, atau menjengkelkan, yang diproyeksikan kepada individu tertentu. Penggunaan metafora binatang ini memperkuat ekspresi emosional penutur, khususnya dalam menyampaikan kemarahan atau kejengkelan. Data penggunaan makian referensi binatang dapat dilihat pada contoh berikut: (8) *Gue bukan buat bacol lu, anjing!*; (9) *Extras aja belagu lu, bangsat!*; (10) *Lu suka kan sama si monyet nih?*; dan (11) *Kampret!*.

Makian Referensi Bagian Tubuh

Makian yang merujuk pada bagian tubuh umumnya berkaitan dengan organ yang bersifat sensitif, terutama yang berhubungan dengan aktivitas seksual. Penggunaan referensi ini dipandang sebagai bentuk penghinaan yang kuat karena menyentuh aspek personal yang secara sosial dianggap tabu untuk dibicarakan secara terbuka. Analisis terhadap film *Jakarta vs Everybody* menunjukkan adanya tiga data yang termasuk dalam kategori ini (Nurhichmah et al., 2021). Leksikon seperti *kontol*, *jembut*, dan *peler* digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, penghinaan, maupun ejekan terhadap sasaran makian. Penggunaan makian tersebut menekankan intensitas emosi sekaligus memperkuat efek ofensif dalam interaksi verbal. Contoh penggunaan dapat dilihat pada data berikut: (12) *Kontol!*; (13) *Alah jembut stereotype*; dan (14) *Si anjing. Lo peler*.

Makian Referensi Aktivitas

Makian yang merujuk pada aktivitas berkaitan dengan tindakan atau perilaku tertentu yang menjadi sasaran ujaran. Wijana dan Rohmadi (2006) menjelaskan bahwa referensi aktivitas umumnya berhubungan dengan tindakan yang bersifat seksual. Dalam film *Jakarta vs Everybody* ditemukan dua data yang termasuk kategori ini, yaitu *ngentot* dan *fuck*, yang secara semantis merujuk pada aktivitas yang sama, tetapi berbeda dalam penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kedua leksikon tersebut digunakan untuk mengekspresikan kemarahan, ejekan, atau penghinaan dengan mengasosiasikan perilaku seksual yang dianggap tidak pantas. Adapun penggunaan makian tersebut dapat dilihat pada data berikut: (15) *Fuck*; dan (16) *Lu bilang lu aktor aja ga bisa pake intuisi lu ngentot*.

Makian Referensi Benda-Benda

Makian yang merujuk pada benda-benda umumnya berkaitan dengan karakteristik negatif, seperti kotor, menjijikkan, atau berbau tidak sedap. Dalam konteks makian, referensi benda tidak dimaknai secara literal, melainkan digunakan secara metaforis untuk menggambarkan sifat atau perilaku individu yang dinilai negatif. Analisis terhadap film *Jakarta vs Everybody* menunjukkan adanya satu data yang termasuk kategori ini, yaitu *tai* (Ningrum et al., 2025). Leksikon tersebut merepresentasikan sesuatu yang sangat kotor dan menjijikkan, sehingga penggunaannya dalam makian berfungsi untuk merendahkan atau menghina sasaran ujaran. Contoh penggunaan dapat dilihat pada data berikut: (17) *udah gue kasih tau juga tai*. Penggunaan makian ini mempertegas intensitas kekesalan dan emosi negatif penutur.

Makian Referensi Profesi

Makian yang merujuk pada profesi umumnya berasal dari pekerjaan yang dipandang rendah atau tidak bermoral dalam perspektif sosial dan religius. Penggunaan referensi ini bertujuan merendahkan atau mempermalukan sasaran makian dengan memanfaatkan stereotip negatif yang melekat pada profesi tersebut. Dalam film *Jakarta vs Everybody* ditemukan satu data yang termasuk kategori ini, yaitu *cabo*. Istilah tersebut merujuk pada perempuan pekerja seks dan berasal dari serapan bahasa Cina yang kemudian berkembang dalam ragam bahasa gaul. Penggunaan kata ini dalam konteks makian mencerminkan penilaian sosial yang negatif dan memperkuat makna penghinaan terhadap lawan tutur (Nisa & Septiyani, 2024). Contoh penggunaan dapat dilihat pada data berikut: (18) *Eh, cabo*.

Fungsi Makian pada Film *Jakarta vs Everybody*

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 48 data tuturan dalam film *Jakarta vs Everybody*, ditemukan tiga dari empat jenis fungsi makian, yaitu *abusive* sebanyak 32 data, *expletive* sebanyak 11 data, dan *humorous* sebanyak 5 data, sementara fungsi *auxiliary* tidak ditemukan. Klasifikasi ini menunjukkan bahwa fungsi *abusive* mendominasi, yang menandakan bahwa makian lebih sering digunakan untuk menyerang atau merendahkan lawan tutur. Fungsi *expletive* muncul sebagai ekspresi spontan terhadap emosi, sedangkan *humorous* digunakan dalam konteks yang lebih santai atau bercanda. Distribusi fungsi makian tersebut disajikan pada Tabel 2. Temuan ini memperlihatkan bahwa makian dalam film tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosi, tetapi juga sebagai strategi komunikasi yang merefleksikan dinamika sosial tokoh.

Tabel 2. Fungsi Makian

No	Fungsi Makian	Jumlah	Contoh Makian
1	Abusive	32	<ul style="list-style-type: none"> • Extras aja belagu lu, <i>bangsat!</i> • Eh, cabo • Anjing emang tuh orang! • Ngentot lu Dom asli
2	Expletive	11	<ul style="list-style-type: none"> • Udah gue kasih tau juga <i>tai</i> • Anjinglah soal mimpi • Alah jembut stereotip
3	Humorous	5	<ul style="list-style-type: none"> • Tai. Itumah sarung • Buat ngingetin kalau lo emang jembut tau gasi
4	Auxiliary	-	-

Fungsi *Abusive*

Fungsi *abusive* dalam makian digunakan untuk menghina, merendahkan, atau menjelekkan seseorang melalui serangan verbal yang bersifat langsung. Bentuk ini mencakup penggunaan sebutan hinaan dan sumpah serapah yang menyasar identitas, perilaku, atau karakter lawan tutur sehingga menimbulkan dampak emosional yang kuat. Hasil analisis film *Jakarta vs Everybody* menunjukkan bahwa fungsi ini paling dominan dengan jumlah 32 tuturan. Contohnya terlihat pada data (19) *Extras aja belagu lu, bangsat!*; (20) *Eh, cabo*; (21) *Anjing emang tuh orang!*; dan (22) *Ngentot lu Dom asli*, yang secara eksplisit mengandung penghinaan dan penyerangan personal terhadap lawan tutur. Penggunaan leksikon seperti *bangsat*, *cabo*, *anjing*, dan *ngentot* menunjukkan intensitas kemarahan serta upaya menjatuhkan martabat individu, khususnya ketika dikaitkan dengan stereotip negatif atau aktivitas yang dianggap tabu (Juniarti et al., 2024; Kurniawati et al., 2025).

Fungsi *Expletive*

Fungsi *expletive* merujuk pada penggunaan makian sebagai luapan emosi yang tidak diarahkan kepada orang lain. Dalam konteks ini, makian berfungsi sebagai ekspresi spontan terhadap perasaan seperti kaget, frustrasi, kesal, atau kecewa. Analisis terhadap film *Jakarta vs Everybody* menemukan 11 tuturan yang termasuk dalam kategori ini. Contoh penggunaan dapat dilihat pada data (23) *Udah gue kasih tau juga tai*; (24) *Anjinglah soal mimpi*; dan (25) *Alah jembut stereotip*, yang menunjukkan bahwa makian digunakan sebagai pelampiasan emosi pribadi. Leksikon tersebut tidak ditujukan untuk menyerang individu tertentu, melainkan berfungsi sebagai penanda intensitas perasaan penutur dalam merespons situasi yang dihadapi (Rahmawati, 2023; Saadah et al., 2025; Setiaji et al., 2024).

Fungsi *Humorous*

Fungsi *humorous* dalam makian digunakan dalam konteks candaan dan tidak dimaksudkan untuk menghina atau merendahkan lawan tutur. Anderson dan Trudgill (1990) menjelaskan bahwa makian dalam fungsi ini muncul sebagai bagian dari interaksi sosial yang santai dan menunjukkan kedekatan relasi antarpartisipan. Dalam film *Jakarta vs Everybody* ditemukan lima tuturan yang termasuk dalam kategori ini. Contoh dapat dilihat pada data (26) *Tai. Itumah sarung* dan (27) *Buat ngingetin kalau lo emang jembut tau gasi*, yang digunakan dalam percakapan informal dengan nuansa humor. Kehadiran makian dalam konteks ini justru memperkuat keakraban dan berfungsi sebagai strategi komunikasi untuk menciptakan suasana interaksi yang lebih cair dan bersahabat (Hutabarat et al., 2023; Marinda et al., 2022).

SIMPULAN

Pada film *Jakarta vs Everybody* ditemukan enam jenis referensi dan tiga jenis fungsi makian yang digunakan oleh para tokohnya. Jenis referensi tersebut meliputi keadaan, binatang, bagian tubuh, aktivitas, benda-benda, dan profesi, dengan referensi keadaan sebagai kategori yang paling dominan, yaitu sebanyak tujuh referen. Dominasi ini menunjukkan bahwa makian dalam film lebih sering digunakan untuk merujuk pada kondisi psikologis yang tidak menyenangkan atau penilaian negatif terhadap perilaku tertentu. Sebaliknya, referensi aktivitas, benda-benda, dan

profesi merupakan kategori yang paling jarang digunakan, masing-masing hanya ditemukan satu referen. Temuan ini mengindikasikan bahwa bentuk makian yang merujuk pada aktivitas, benda, atau profesi kurang menjadi pilihan utama dalam konteks interaksi verbal antar tokoh.

Dari segi fungsi, makian dalam film ini diklasifikasikan ke dalam tiga jenis, yaitu *expletive*, *abusive*, dan *humorous*. Fungsi *abusive* merupakan yang paling dominan dengan jumlah 32 tuturan, yang menunjukkan bahwa makian lebih banyak digunakan sebagai sarana untuk menyerang, merendahkan, atau mengekspresikan kemarahan terhadap orang lain. Fungsi *expletive* hadir sebagai bentuk pelampiasan emosi yang tidak secara langsung ditujukan kepada individu tertentu. Fungsi *humorous* menjadi kategori yang paling sedikit ditemukan dengan lima tuturan, yang menandakan bahwa makian jarang digunakan untuk menciptakan efek humor. Pola ini memperlihatkan bahwa penggunaan makian dalam film lebih berorientasi pada ekspresi emosional dan penegasan konflik sosial dibandingkan dengan fungsi hiburan.

REFERENSI

- Fathurrohman, I. H., Nur, T., & Nugraha, T. C. (2024). Tuturan Makian dalam Film Serial Omar: Analisis Sociolinguistik. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 9(1), 1–23. <https://doi.org/10.23917/kl.v9i1.4671>
- Ghofur, M. A., Fianto, L., & Adi, E. B. (2023). Jakarta dan Masyarakat Urban dalam Film Jakarta vs Everybody. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(1), 128–137. <https://doi.org/10.33366/jkn.v5i1.306>
- Hakiki, A., & Masrokhah, Y. (2022). Analisis Penggunaan Ninshou Daimeishi pada Film Rurouni Kenshin Karya Nobohiro Watsuki (Tinjauan Kajian Sociolinguistik). *Kiryoku*, 6(1), 52–64. <https://doi.org/10.14710/KIRYOKU.V6I1.52-64>
- Hutabarat, F., Hutabarat, R. L.W., & Samosir, R. R. Y. (2023). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme dalam Film Ngeri Ngeri Sedap: Sebuah Kajian Sociolinguistik. *Prabung Seni: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 2(1), 44–51. <https://online-journal.unja.ac.id/jmpps/article/view/26326>
- Juniarti, C. E., Mustafa, M. N., & Sinaga, M. (2024). Campur Kode dalam Series Film Netflix “Gadis Kretek”: Kajian Sociolinguistik. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12113–12119. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6189>
- Kurniawati, B. P., Lestari, P. M., & Fateah, N. (2025). Kajian Sociolinguistik: Bahasa Jawa dalam Film Pendek “Nyawiji Migunani” karya Paniradya Kaistimewan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(3), 2638–2654. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6051>
- Marinda, C. D., Rijal, S., & Hanum, I. S. (2022). Variasi Bahasa dalam Film Serigala Terakhir: Kajian Sociolinguistik. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 6(2), 658. <https://doi.org/10.30872/jbssb.v6i2.6109>
- Ningrum, W., Sagita, A. R., Fitriani, N. M., Satiti, T. C. C., & Neina, Q. A. (2025). Analisis Kajian Sociolinguistik Campur Kode dalam Film Pendek “Tilik 2018.” *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 1–10. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15529228>
- Nisa, R. C., & Septiyani, R. E. (2024). Alih Kode dan Campur Kode dalam Film Pendek Ke Jogja: Kajian Sociolinguistik. *Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Sastra Indonesia*, 1, 1–10. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/konasindo/article/view/2620>
- Nurhayati, I., Kurniawan, P. Y., & Nisa, H. U. (2022). Pengaruh Film Drama Korea terhadap Penggunaan Bahasa Mahasiswa Fkip Universitas Muhadi Setiabudi Brebes (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 164–170. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6982258>
- Nurhichmah, N., Permadi, D., & Setyorini, R. (2021). Analisis Campur Kode pada Dialog antar Tokoh dalam Film Imperfect The Series: Kajian Sociolinguistik. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*, 3(0), 151–160. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/52953>
- Nurjanah, S., Mustafa, M. N., & Sinaga, M. (2024). Makian dalam Konten Animasi Channel Youtube Vernalta. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1692–1700. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3908>
- Pratama, F. H. E. A., Romadan, D., Syarif, R. N., & Milandry, F. (2023). Representasi Kehidupan Jakarta dalam Film Jakarta vs Everybody. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Media*, 0(0), 1210–1214. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/6944>
- Rahmawati, N. U. (2023). Kajian Sociolinguistik Penggunaan Bahasa Alih Kode Terhadap Film Imperfect The Series Episode 10 Dan 11 Karya Ernest Prakasa. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 125–133. <https://doi.org/10.51903/BERSATU.V1I5.333>
- Saadah, N., Listiyani, L., & Maisaroh, L. (2025). Variasi Bahasa Vulgar dalam Film (Pertaruhan) 2017: Kajian Linguistik. *Jurnal Multi Disiplin Ilmu Akademik*, 2(4), 265–271. <https://doi.org/10.61722/JMIA.V2I4.5205>

- Setiaji, A. B., Handayani, N., Amir, I., & Kilian, U. (2024). Keberagaman Penggunaan Bahasa dalam Film Kapal Goyang Kapten Karya Raymond Handaya (Kajian Sociolinguistik): Diversity of Language Use in The Film Captain's Ship Goyang by Raymond Handaya (Sociolinguistic Study). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 14(3), 367–377. <https://doi.org/10.23887/JPBSI.V14I3.86421>
- Setiaji, A. B., & Musaali, I. (2024). Interferensi dan Integrasi Bahasa dalam Dialog Film Melodylan (Kajian Sociolinguistik). *Lingue : Jurnal Bahasa, Budaya, Dan Sastra*, 6(1), 117–128. <https://doi.org/10.33477/lingue.v6i1.7729>
- Siha, A. (2024). Analisis Campur Kode pada Film Kaka Boss Karya Arie Kriting: Kajian Sociolinguistik. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 3(1), 151–160. <https://doi.org/10.22437/kalistra.v3i1.42402>
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretatif, Interaktif, dan Konstruktif (Cocok untuk Mahasiswa S1, S2, S3, Dosen dan Peneliti)*. CV Alfabeta.
- Tirta, S. K. D., & Anam, M. K. (2024). Variasi Bahasa Vulgar dalam Film Pertaruhan : Kajian Sociolinguistik . *Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Sastra Indonesia*, 1–10. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/konasindo/article/view/2410>