

Analisis Variasi Bahasa Pada Komunitas Ribbon-Ties Dalam Game Minecraft

Melly Destryani Utami¹, Nyayu Lulu Nadya²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti,
Palembang

Email: ¹mellydestryani@gmail.com, ²nyayu_lulu_nadya@univ-tridinanti.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji variasi bahasa dalam komunitas Ribbon-ties pada permainan Minecraft dengan fokus pada bentuk-bentuk ragam bahasa serta fungsi sosial yang muncul dalam interaksi anggota. Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya kajian komprehensif yang memetakan penggunaan akrolek, basilek, slang, jargon teknis, prokem, hingga bentuk kolokial yang berkembang secara organik dalam komunitas gamer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi partisipatif pada percakapan Discord dan interaksi in-game, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk menafsirkan pola bahasa dan maknanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Ribbon-ties membangun sistem linguistik yang fleksibel melalui campur kode, adaptasi istilah Minecraft, serta penggunaan ragam bahasa informal untuk menegaskan solidaritas, menjaga dinamika emosional, dan memperkuat identitas kelompok. Variasi bahasa juga tampak berubah sesuai konteks, seperti komunikasi santai, koordinasi permainan, atau penyelesaian konflik.

Kata Kunci: variasi bahasa, Minecraft, komunitas daring, campur kode, sosiolinguistik digital

ABSTRACT

This study investigates the linguistic variation within the Ribbon-ties community in the game Minecraft, emphasizing the forms of language varieties and the social functions that emerge in member interactions. The core issue addressed in this research is the limited comprehensive analysis that maps the use of acrolects, basilects, slang, technical jargon, prokem expressions, and colloquial forms that develop organically within gaming communities. Employing a descriptive qualitative approach, this study uses participant observation of Discord conversations and in-game interactions, which are then examined through content analysis to interpret linguistic patterns and their underlying meanings. The findings indicate that the Ribbon-ties community constructs a flexible linguistic system through code-mixing, adaptation of Minecraft terminology, and the consistent use of informal speech to reinforce solidarity, regulate emotional dynamics, and strengthen group identity. Language variation also shifts according to communicative context, such as casual chatting, gameplay coordination, or conflict resolution.

Keywords: language variation, Minecraft, online community, code-mixing, digital sociolinguistics

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ruang interaksi digital mendorong munculnya pola-pola komunikasi baru yang semakin kompleks, termasuk dalam lingkungan permainan daring yang banyak digunakan oleh berbagai kelompok pengguna. Salah satu isu yang mencuat dalam konteks

tersebut adalah bagaimana keragaman bahasa muncul dan berkembang ketika para pemain berinteraksi di dalam komunitas gim yang sifatnya sangat dinamis dan terdiri atas anggota dengan latar belakang yang beragam (Zuhri, 2021). Pada komunitas Minecraft, terutama di kelompok Ribbon-ties, praktik berbahasa tidak sekadar menjadi media penyampaian pesan, melainkan juga berfungsi untuk mempererat hubungan sosial, menegaskan identitas kolektif, serta memperlihatkan posisi dan peran masing-masing individu dalam komunitas (Rizqiyah, 2025).

Penelitian terkait dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa media digital, termasuk platform permainan daring, telah menjadi ruang baru bagi evolusi bahasa. Studi Abimanyu (2024) mengidentifikasi pola campur kode pada pemain gim daring, namun kajian tersebut hanya menekankan aspek struktur tanpa mengaitkannya dengan identitas kelompok. Reza (2021) menemukan bahwa komunitas gim roleplay mengembangkan dialek internal, meski tidak menelusuri ragam linguistik seperti slang, jargon, ataupun unsur bahasa kasar. Beberapa penelitian ini menunjukkan adanya perhatian terhadap fenomena bahasa dalam dunia gim, namun belum ada yang secara spesifik meneliti dinamika variasi bahasa dalam komunitas Minecraft Ribbon-ties, baik dari segi bentuk, kategori, maupun fungsi sosialnya. Kondisi ini menegaskan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui kajian yang lebih terarah dan mendalam (Alawajee, 2021).

Mengacu pada *gap* tersebut, penelitian ini bertujuan mengungkap dan menganalisis bentuk-bentuk variasi bahasa yang dipraktikkan dalam komunitas Ribbon-ties pada gim Minecraft. Analisis mencakup berbagai kategori ragam bahasa, seperti akrolek, basilek, slang, jargon, bahasa prokem, unsur vulgar, hingga bentuk kolokial serta makna sosial yang melatarbelakanginya (Utami, 2025). Penelitian ini juga bertujuan memahami bagaimana ragam bahasa tersebut mendukung terciptanya rasa kebersamaan, menjaga keharmonisan interaksi, dan memperkuat identitas kelompok dalam ruang digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam kajian sosiolinguistik digital, khususnya terkait cara bahasa berkembang dan beradaptasi dalam komunitas gim yang kreatif, kolaboratif, dan mengandalkan komunikasi informal sebagai fondasi interaksi sosial.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sociolinguistik

Teori sociolinguistik menempatkan bahasa sebagai hasil interaksi antara faktor sosial dan situasional, sehingga setiap pilihan kata, gaya tutur, dan pola komunikasi selalu dipengaruhi oleh identitas penutur, tujuan komunikasi, serta konteks keberlangsungan interaksi. Dalam komunitas Ribbon-ties di Minecraft, prinsip ini tampak dari bagaimana pemain menggunakan ragam bahasa tertentu untuk menunjukkan kedekatan, peran, serta posisi mereka dalam kelompok. Ragam informal seperti slang atau bentuk kolokial muncul untuk membangun keakraban, sementara penggunaan jargon teknis berkaitan dengan aktivitas permainan yang membutuhkan koordinasi cepat (Yunidar, 2025).

2.2 Konsep Ragam Bahasa dan Klasifikasinya

Ragam bahasa dalam kajian linguistik diklasifikasikan berdasarkan faktor penutur maupun konteks pemakaian, mencakup bentuk seperti sosiolek, idiolek, bahasa akrolek, basilek, jargon, slang, hingga variasi prokem dan kolokial. Dalam komunitas Ribbon-ties, kategori ini relevan karena pemain secara otomatis menyesuaikan gaya bahasanya mengikuti situasi permainan, kedalaman relasi sosial, dan identitas kelompok yang ingin

mereka tampilkan. Jargon teknis digunakan ketika membahas strategi pembangunan atau mekanik permainan, sedangkan slang atau bentuk nonformal lebih sering muncul dalam percakapan santai untuk memperkuat rasa solidaritas (Putra, 2024).

2.3 Variasi Bahasa dalam Komunitas Game

Komunitas global *game* Minecraft menjadi wadah yang kaya dalam pengamatan fenomena variasi bahasa. Interaksi antar pemain di berbagai platform (*server*, forum, video, media sosial) melahirkan berbagai bentuk penggunaan bahasa, mulai dari variasi regional, adopsi istilah teknis game, hingga penggunaan gaya bahasa informal (slang) dan serapan. Salah satu unggahan pada akun Instagram *Minecraftidmedia* pada 16 November 2025 dengan judul “Bangga! Indonesia menang lomba build Dunia Mrbeast”, terdapat variasi antar pemain seperti *Oke guys, jadi terima kasih mah yang udah*. Bentuk variasi ini tergambar dari gabungan bahasa Inggris *Oke guys*, bahasa Indonesia *jadi terima kasih*, dan bahasa daerah *mah*. Ada beberapa gabungan bahasa serta kata yang menjadi kalimat sambutan pemain komunitas Minecraft.

2.4 Apa itu Minecraft?

Minecraft adalah *game* yang terdiri dari blok, makhluk, dan komunitas. Cara untuk bertahan hidup di malam hari atau membangun sebuah karya seni menjadi pilihan pemain. Minecraft tidak memiliki tujuan yang ditetapkan dan dapat dimainkan sesuka pemain. Hal ini menjadi penyebab terkadang disebut sebagai “game sandbox” karena ada banyak hal yang dapat dilakukan, dan banyak cara untuk bermain. Jika para pemain suka berkreasi, pemain dapat menggunakan blok untuk membangun sesuatu dari imajinasinya. Jika pemain merasa berani, maka dapat menjelajahi dunia dan menghadapi tantangan yang menantang. Blok dapat dipecahkan, dibuat, ditempatkan untuk membentuk kembali lanskap, atau digunakan untuk membangun kreasi fantastis (Landin, 2023).

Pendapat lain dikemukakan oleh Fazri (2023) bahwa Minecraft merupakan salah satu kategori permainan *sandbox*, *open world*, dan *survival* yang dikembangkan oleh Mojang Studios, sebuah perusahaan pengembang asal Swedia. Minecraft telah berhasil meraih keuntungan besar pada masanya dari hasil penjualan sebanyak 238 juta kali *copy* dan saat ini dimainkan oleh 140 juta lebih pemain aktif setiap bulannya.

Lantara (2023) menyatakan bahwa adanya komunitas Minecraft Indonesia untuk saling berbagi pengetahuan dan eksplorasi ide baru sesama anggota. Selain itu, menurut DTI (2024), Minecraft Education menjadi alat pembelajaran berbasis game yang dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis dalam lingkungan digital yang menarik, interaktif, dan imersif. Keunggulan Minecraft Education seperti pembelajaran berbasis proyek, pengembangan soft skills, fleksibilitas dalam kurikulum, dan menarik untuk mahasiswa.

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berlandaskan teori sosiolinguistik untuk menelaah keterkaitan antara bentuk variasi bahasa dan dinamika sosial dalam komunitas *Ribbon-ties* pada gim Minecraft. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan bagaimana pemain memilih dan menggunakan ragam bahasa tertentu sesuai konteks interaksi, identitas kelompok, serta relasi sosial yang terbentuk selama aktivitas bermain. Proses penelitian dimulai dengan pemahaman karakter komunitas, dilanjutkan pemetaan pola komunikasi, dan diakhiri analisis terhadap kategori ragam bahasa seperti jargon, slang, kolokial, dan sosiolek (Sugiyono, 2020).

Kronologis penelitian mencakup tiga tahap utama: pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pada ruang percakapan in-game dan platform pendukung seperti Discord, kemudian didokumentasikan dalam bentuk rekaman teks, tangkapan layar, serta transkrip percakapan asli. Data yang terkumpul diseleksi berdasarkan relevansinya dengan indikator variasi bahasa. Proses analisis dilakukan menggunakan teknik analisis isi, yaitu mengidentifikasi pola linguistik kemudian menafsirkan fungsi sosialnya dalam interaksi komunitas. Validitas temuan diuji dengan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari berbagai situasi komunikasi. Prosedur ini memastikan hasil penelitian akurat, kredibel, serta mampu menggambarkan profil variasi bahasa dalam komunitas Ribbon-ties secara mendalam.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Temuan awal menunjukkan bahwa variasi leksikal merupakan bentuk variasi yang paling dominan. Anggota komunitas Ribbon-ties sering menggunakan istilah teknis Minecraft seperti *grief*, *trade*, *biome*, atau *raid*, tetapi kemudian memodifikasinya menjadi bentuk baru seperti *nge-grief-in*, *ketraid*, atau *nuke-base* yang mengalami proses adaptasi ke dalam struktur bahasa Indonesia. Bentuk hibrida seperti ini muncul sebagai hasil dari proses alih kode dan campur kode yang terjadi berulang kali dalam percakapan, terutama ketika pemain mendeskripsikan situasi permainan yang mengharuskan penggunaan istilah teknis bahasa Inggris yang tidak memiliki padanan tepat dalam bahasa Indonesia.

Selain variasi leksikal, penelitian juga menemukan variasi sintaksis yang muncul bersamaan dengan strategi komunikasi cepat. Ketika pemain berada dalam kondisi permainan yang intens, seperti saat menyerang dungeon atau melawan boss, mereka cenderung menggunakan struktur kalimat singkat, eliptis, dan tidak mengikuti kaidah sintaksis formal. Contoh bentuk komunikatif seperti “*Kiri! Creeper!*” atau “*Ku-low HP heal gw!*” menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan lebih menekankan kecepatan dan urgensi daripada struktur gramatikal.

Penelitian ini juga mendapati adanya variasi pragmatik yang memengaruhi cara anggota komunitas menyampaikan maksud dan tujuan tertentu. Misalnya, ketika pemain memberikan kritik atau arahan strategi, mereka menggunakan bentuk-bentuk mitigasi seperti “*coba mungkin ke kanan dulu,*” “*kayaknya better kalau pakai shield,*” atau “*mungkin next time jangan rush.*” Pilihan kata yang bersifat meredakan ini digunakan untuk menjaga keharmonisan hubungan antaranggota karena komunitas Ribbon-ties mengedepankan kerja sama dan saling menghargai. Variasi semacam ini memperlihatkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana pemberi instruksi, tetapi juga sebagai alat menjaga keterikatan sosial dalam kelompok.

Hasil lain yang cukup menonjol adalah penggunaan campur kode yang stabil antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Campur kode jenis *insertion* dan *alternation* merupakan pola yang paling sering ditemukan. Pengguna sering menyelipkan istilah seperti *spawn*, *lag*, *drop*, *nether*, *hardcore*, hingga *crafting table* di tengah-tengah kalimat bahasa Indonesia. Bahkan, pada kondisi tertentu, pemain menggunakan struktur bahasa Inggris secara penuh ketika membahas strategi teknis atau saat berbicara dengan pemain baru yang lebih terbiasa dengan istilah berbahasa Inggris. Pola penggunaan dua bahasa

secara bersamaan ini memperlihatkan bahwa komunitas Ribbon-ties telah mengembangkan sistem linguistik internal yang bersifat adaptif dan fleksibel.

Tabel berikut merangkum contoh data percakapan serta konteks sosial yang memengaruhi kemunculan variasi bahasanya:

Tabel 1. Contoh Data Percakapan dan Konteks Penggunaannya pada Komunitas Ribbon-ties

No	Data / Gambar	Konteks Penggunaan
1		- Situasi non-formal dengan suasana akrab. - Variasi bahasa: Indonesia tidak baku (“Ngapain tidur di dc”), bahasa daerah Sunda (“Selamat isuk semua”), serta bahasa asing (“Guten morgen”). - Ciri komunikasi mencakup sapaan sopan dan istilah digital seperti <i>dc</i>. - Makna: menunjukkan keakraban dan solidaritas melalui campur kode.
2		- Tuturan santai dan penuh humor, seperti “males bet”, “senyum ajah”. - Campuran istilah teknis (update MC, realms). - Makna: menunjukkan dukungan sosial dan rasa kebersamaan melalui keluhan ringan serta penggunaan gaya bahasa gamer.
3		- Bahasa tidak baku seperti “gabut banget”, “gada”, “gweh”. - Sapaan santai seperti “bg”. - Makna: menegaskan hubungan akrab dan percakapan spontan antaranggota.

4		• Campur kode Jepang–Indonesia (gomen ne, chotto, ja nee). • Nada humor dan gaya komunikasi terinspirasi budaya pop. • Makna: menjadi simbol identitas kelompok dan kesamaan minat.
5		• Bahasa tidak baku: “gw”, “slur”, “bang”. • Istilah teknis: kick, dc, realms. • Makna: menunjukkan dinamika kekuasaan tetapi tetap menggunakan gaya santai untuk menjaga keakraban.
6		• Gaya bahasa langsung, informal, dan penuh ekspresi. • Makna: otoritas disampaikan tanpa menghapus kedekatan interpersonal.

7		• Tuturan emosional dengan kata vulgar ringan: “anjing”, “cok”, “tolol semua”. • Makna: menggambarkan emosi spontan khas gamer, tetapi tanpa niat menyinggung personal.
---	---	--

Variasi bahasa dalam komunitas Ribbon-ties tercermin jelas melalui perbedaan gaya tutur pada setiap konteks komunikasi yang terekam dalam data percakapan. Saat anggota mengobrol santai di Discord di luar sesi bermain, mereka cenderung memadukan bahasa Indonesia tidak baku, bahasa daerah seperti Sunda, serta unsur asing seperti sapaan Jerman, yang menandai suasana akrab dan campur kode sebagai simbol kedekatan. Situasi serupa tampak pada percakapan mengenai pembaruan gim, di mana keluhan ringan dan humor misalnya “males bet” atau “senyum ajah” berbaur dengan istilah teknis seperti *update MC* dan *realms*, sehingga menciptakan gaya tutur khas gamer yang memperkuat rasa kebersamaan. Ketika percakapan berlangsung pada malam hari tanpa aktivitas bermain, muncul bentuk-bentuk kolokial seperti “gabut”, “gada”, atau “gweh” serta sapaan singkat “bg”, yang menunjukkan spontanitas dan relasi interpersonal yang egaliter.

Di sisi lain, data percakapan memperlihatkan dinamika bahasa yang lebih kompleks saat konteks berubah menjadi serius atau melibatkan struktur kewenangan. Pada perbincangan antara admin dan anggota tentang aktivitas Realm, bahasa tidak baku seperti “gw” atau “bang” tetap dipertahankan bersamaan dengan jargon teknis seperti *kick*, *dc*, dan *realms* untuk menjaga keakraban meskipun ada unsur instruksi. Ketika membahas anggota yang tidak aktif, gaya tutur menjadi lebih langsung namun tidak menghilangkan kedekatan, menunjukkan bahwa otoritas dalam komunitas ini disampaikan melalui pendekatan informal. Bahkan dalam situasi konflik kecil terkait pencurian item, ekspresi emosional spontan seperti “anjing”, “cok”, atau “tolol semua” muncul sebagai bentuk pelampiasan frustrasi khas gamer, bukan sebagai hinaan personal. Pola ini menggambarkan bahwa variasi bahasa dalam komunitas Ribbon-ties sangat bergantung pada konteks percakapan, dan setiap ragam baik kolokial, slang, jargon, campur kode, maupun ekspresi emotif memiliki fungsi sosial dalam membangun solidaritas, mengelola emosi, serta mempertahankan identitas linguistik komunitas Minecraft tersebut.

4.2 Pembahasan

Pembahasan temuan menunjukkan bahwa variasi bahasa dalam komunitas Ribbon-ties terbentuk melalui interaksi yang sangat dipengaruhi konteks, kedekatan sosial, dan norma internal. Campur kode, slang, jargon, serta ekspresi kolokial muncul tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penanda identitas yang memfasilitasi suasana

akrab. Jika dibandingkan dengan penelitian Zuhri (2021), temuan penelitian ini memperluas pemahaman mengenai penggunaan campur kode karena tidak hanya memerhatikan struktur bahasa, tetapi juga memetakan makna sosial di balik pilihan ragam tersebut. Hasil penelitian ini juga melengkapi temuan Abimanyu (2024) yang menyoroti dialek internal komunitas gim, dengan menunjukkan bahwa variasi bahasa tidak sekadar dihasilkan oleh gaya *roleplay*, tetapi juga oleh kebutuhan emosional dan identitas kolektif. Selain itu, dinamika cepat dan instruksional seperti yang ditemukan Rizqiyah (2025) pada gim bergenre tembak-menembak tidak dominan dalam komunitas Ribbon-ties, karena Minecraft memberikan ruang interaksi lebih santai sehingga ragam ekspresif, humor, dan percakapan personal lebih menonjol. Temuan ini menegaskan bahwa jenis gim memengaruhi karakter bahasa pemain.

Temuan penelitian ini juga melengkapi studi Utami (2025), yang menyoroti kerja sama pemain Minecraft namun belum mengklasifikasikan variasi linguistik secara detail. Dalam penelitian ini, ragam seperti akrolek, basilek, jargon teknis, slang, prokem, argon, hingga gaya “ken” muncul sebagai komponen yang membentuk identitas linguistik unik komunitas. Hasil penelitian ini turut memperkaya kajian mengenai penggunaan slang pada komunitas gim Indonesia dengan menunjukkan bahwa variasi slang tidak berdiri sendiri, melainkan berkelindan dengan fungsi sosial seperti manajemen konflik, ekspresi emosi, dan pembentukan keakraban.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variasi bahasa dalam komunitas Ribbon-ties terbentuk melalui proses interaksi yang dipengaruhi oleh konteks komunikasi, relasi sosial, dan norma internal kelompok. Ragam seperti slang, jargon teknis Minecraft, bahasa kolokial, campur kode, hingga ungkapan emosional muncul secara konsisten dan berfungsi sebagai mekanisme untuk menjaga keakraban, menegaskan identitas kelompok, serta mengatur dinamika sosial dalam permainan. Temuan ini membuktikan bahwa bahasa tidak hanya berperan sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai instrumen penting dalam membangun kohesi sosial di ruang digital. Penelitian ini, meskipun memberikan pemetaan linguistik yang cukup komprehensif, masih memiliki keterbatasan pada cakupan data yang hanya diambil dari satu komunitas dan belum melibatkan analisis multimodal yang lebih kaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, H. (2024). *Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022)*. Universitas Islam Indonesia.
- Alawajee, O., & Delafield-Butt, J. (2021). Minecraft in education benefits learning and social engagement. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 11(4), 19–56.
- Direktorat Teknologi Informasi (DTI). (2024). Minecraft Education: Inovasi Pembelajaran Kreatif dan Interaktif di UGM. Dikutip dari <https://dti.ugm.ac.id/rilis-berita/minecraft-education-inovasi-pembelajaran-kreatif-dan-interaktif-di-ugm.html>. Diakses pada 30 November 2025.
- Fazri, R.M. (2023). Game minecraft sebagai langkah kreatif dan inovatif pengembangan model pembelajaran berbasis proyek jarak jauh. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*. Vol.5 (1), p. 45--48. dikutip dari laman <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/52537>

- Landin, P. (2023). What is Minecraft?. dikutip dari <https://www.minecraft.net/en-us/article/what-minecraft>. Diakses pada 30 November 2025.
- Lantara, F. (2025). Komunitas Minecraft Indonesia buktikan server jagoan hosting bikin pengalaman bermain stabil. Dikutip dari <https://megapolitan.antaranews.com/berita/455417/komunitas-minecraft-indonesia-buktikan-server-jagoan-hosting-bikin-pengalaman-bermain-stabil>. Diakses pada 30 November 2025.
- Putra. (2024). *Penggunaan Ragam Bahasa Jargon Di Lingkungan Mahasiswa Universitas Borneo Tarakan Dalam Kajian Sociolinguistik*. 2(4), 90–178.
- Reza. (2021). *Penggunaan Bahasa Pada Komunitas Game Counterstrike Online Di Surabaya: Kajian Sociolinguistik* (pp. 34–87). Universitas Airlangga.
- Rizqiyah, N., Jauhari, A. H., Fawaied, M., & Maudy, M. (2025). *REVOLUSI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: Peran Teknologi Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif*. 2(2), 22–89.
- Utami. (2025). Variasi Bahasa dalam Whatsapp Grup Mahasiswa Semester VIIB. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 4(2), 277–285.
- Yunidar, M. (2025). *Bahasa, budaya, dan masyarakat: Perspektif sociolinguistik kontemporer*. Kaizen Media Publishing.
- Zuhri, A. M. (2021). *Beragama di ruang digital; Konfigurasi ideologi dan ekspresi keberagamaan masyarakat virtual*. Nawa Litera Publishing.