

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, P. (2022). *Penyimpangan prinsip kerja sama dan implikatur percakapan antara penjual dan pembeli pada unggahan akun Twitter @txtdarionlshop* (Skripsi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta).
- Arundati, A. V. (2020). *Permainan bahasa dalam merek dagang di Yogyakarta* (Skripsi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta).
- Bella, S. Z. (2024). *Penyimpangan prinsip kerja sama dan permainan bahasa dalam film-film Ernest Prakasa: Kajian pragmatik* (Skripsi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta).
- Cahyani, W. I. (2023). *Pelanggaran implikatur percakapan dalam komik daring Tahilalats: Kajian pragmatik* (Skripsi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta).
- Chaer, A. (2015). *Filsafat bahasa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Febria, M., & Wahyuni, I. (2022). Analisis Wacana Kritis Pada Pemberitaan Tragedi Kemanusiaan Di Stadion Kanjuruhan Di Metro TV. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 2(3), 420-432. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i3.339>
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. Dalam P. Cole & J. L. Morgan (Ed.), *Syntax and semantics: Speech acts* (hlm. 41–58). New York: Academic Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (n.d.). Ironi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses tanggal 25 Juni 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/IRONI>
- Saputri, M. D. (2021). *Permainan bahasa dalam wacana humor twit @Handokotjung* [Artikel].
- Wijana, I. D. P. (1996). *Dasar-dasar pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wijana, I. D. P. (2003). *Kartun: studi tentang permainan bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2009). *Analisis wacana pragmatik: kajian teori dan analisis*. Yogyakarta: Yuma Pustaka.

Yule, G. (2006). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.