

DAFTAR ACUAN

- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2015. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dybala, P. 2012. NLP Oriented Japanese Pun Classification. International Conference on Asian Language Processing, 33-36.
- Dybala, P., Rzepka, R., Araki, K., & Sayama, K. (2012). Japanese puns are not necessarily jokes. *AAAI Fall Symposium - Technical Report, FS-12-02*, 7–13. Retrieved from AAAI.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Lexy J. Moloeng. (2011) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mae, Masilva Raynox. 2014. “Intensitas インテンシティー Dilihat Dari Konteks Emotif Dan Tujuan Komunikasi Dalam Tindak Komunikasi Pada Drama Great Teacher Onizuka Remake Karya Imai Kazuhisa”. Vol 1, No.1, Maret 2014. Surabaya.
- Otake, T. (2010). Dajare is more Flexible than Puns: Evidence from Word Play in Japanese. *Journal of the Phoetic Society of Japan*, 14(1), 76–85.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarwono, Jonatan. (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Shinohara, K. (2009). Designing Language Games. *Japanese Society for the Science of Design*, 16-2(62). 44- 49.
- Sudaryanto. 2015. *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta : Sanata Dharma University Press Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif*
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora
- Tsujimura, Natsuko. 2004. *An Introduction to Japanese Linguistics*. Oxford : Blackwell Publishing
- Yuzu,uchiza. (2018). 駄洒落に含まれるオノマトペの特徴分析. *The Association for Natural Language Processing*. 224-22