

BAB IV

PENUTUP

4.1. Pengantar

Pembahasan mengenai permainan bahasa dalam kehidupan manusia tidak hanya mencakup pada salah satu ranah yang homogen saja, melainkan juga mencakup pada ranah lain. Di Indonesia, seringkali permasalahan-permasalahan yang terkait dengan permainan bahasa atau *Language-Games* muncul dalam ranah sosial, politik, maupun religius sehingga tidak jarang permasalahan-permasalahan tersebut menimbulkan gesekan antar pihak yang berseteru. Di dalam kajian penulis pada bab 3 mengenai “Bahasa dan Perbedaan Makna”, penulis menunjukkan bahwa Wittgenstein memperlihatkan pada kita bahwa perbedaan dalam hal penggunaan bahasa dapat menimbulkan kerancuan di antara komunikator, terutama dalam upaya untuk menangkap makna di dalam bahasa yang digunakan pada konteks yang berbeda.

Ketidakmampuan atau kesalahpahaman, yang seringkali ditemui di dalam komunikasi antar individu maupun kelompok, menimbulkan pertikaian yang seringkali bahkan tidak dapat diselesaikan secara langsung. Berhadapan dengan kondisi ini, bahasa serta penggunaannya memiliki dampak yang signifikan pada tindakan manusia.

Pada bab IV ini penulis akan membahas relevansi gagasan *Language-Games* dari Wittgenstein, terutama dalam situasi konkret yang terjadi di Indonesia. Kemudian, penulis juga akan memberikan tinjauan kritis atas konsep *Language-Games* yang digagas oleh Wittgenstein dan penulis akan memberikan saran bagi penulis selanjutnya yang hendak membahas pemikiran dari Ludwig Wittgenstein.

4.2. Relevansi Gagasan Wittgenstein tentang *Language-Games*

Akhir-akhir ini, situasi politik maupun sosial-religius di Indonesia semakin rumit karena di tahun 2019 ini diadakan Pemilihan Umum Presiden yang diselenggarakan pada 17 April 2019. Permasalahan yang muncul kemudian adalah adanya perselisihan dari pihak-pihak yang mempertahankan argumentasi-argumentasi politis dalam upaya untuk memenangkan salah satu pasangan calon presiden dan wakil presiden dengan segala cara, termasuk dengan menggunakan manipulasi yang berkaitan dengan persoalan permainan bahasa. Penulis melihat keterkaitan antara permainan bahasa dengan situasi politik-religius yang sedang ramai diperbincangkan oleh masyarakat Indonesia. Pada pembahasan di dalam bagian ini, penulis akan menjelaskan relevansi dari pembahasan mengenai konsep *Language-Games* yang sudah dijabarkan pada bab 3.

4.2.1. Permainan Bahasa di dalam Persoalan Pemilu 2019

Situasi Indonesia di bidang politik akhir-akhir ini, sangat menarik untuk dikaji karena masyarakat Indonesia berada dalam euforia pesta demokrasi melalui pemilihan

umum 2019 (selanjutnya akan disingkat pemilu). Pertarungan politik yang disajikan oleh kedua pihak yang berkompetisi untuk memenangkan pemilu presiden dan wakil presiden, semakin menarik perhatian seluruh masyarakat Indonesia untuk terus memantau perkembangan dari kedua pasang calon presiden dan wakil presiden yang berkompetisi. Di satu sisi, pertarungan politik yang terdokumentasi di media massa, baik media cetak maupun media elektronik, hampir tidak pernah berhenti diberitakan setiap hari; dan di sisi lain, para kompetitor yang bertarung pada pemilu 2019 ini terus menarik perhatian masyarakat melalui kekhasan yang mereka miliki masing-masing. Kekhasan yang dimiliki oleh masing-masing calon terlihat dari program-program yang akan dilaksanakan seperti pembangunan infrastruktur dalam skala nasional¹, pemberantasan korupsi secara total², peningkatan keamanan negara³, dan sebagainya. Akan tetapi, para calon itu menyampaikan program-program yang mereka rancang kepada masyarakat melalui permainan bahasa yang mereka gunakan. Oleh karena para kompetitor tidak saling memahami permainan bahasa dari masing-masing pihak, maka para kompetitor menganggap bahwa seolah-olah ada pihak yang berusaha untuk memanipulasi jalannya pemilu.⁴

¹ Dani Prabowo, "Mencermati Program Jokowi-Ma'ruf dan Prabowo-Sandi soal Infrastruktur", 10 April 2019, <https://properti.kompas.com/read/2019/04/10/090000021/mencermati-program-jokowi-maruf-dan-prabowo-sandi-soal-infrastruktur?page=all> (diakses pada Senin, 22 April 2019, pk. 21).

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ Fitria Chusna Farisa, "Kalau 'Nyebut' Curang, Manipulasi, Beban Pembuktian kepada yang Ngomong", 25 April 2019, <https://nasional.kompas.com/read/2019/04/25/06031331/kalau-nyebut-curang-manipulasi-beban-pembuktian-kepada-yang-ngomong>. (diakses pada Sabtu, 27 April 2019, pk. 18).

Pada dasarnya, setiap orang memiliki permainan bahasanya sendiri-sendiri dan komunikasi di dalamnya pun mengandaikan bahwa setiap orang dapat memahami permainan bahasa dari lawan bicaranya tersebut, sehingga setiap orang dapat menangkap makna dari perbincangan yang terjadi di dalam konteks yang melatarbelakangi percakapan yang terjadi. Ambil contoh saja, pasangan calon nomor urut 01 menjelaskan fakta, melalui data, bahwa keadaan Indonesia sudah mengalami perkembangan yang lebih baik dengan adanya pembangunan infrastruktur yang merata di hampir semua daerah di Indonesia, sedangkan pasangan calon nomor urut 02 membantah fakta yang diajukan oleh pasangan calon nomor urut 01 dengan mengatakan bahwa masih ada kesenjangan ekonomi serta kemiskinan yang semakin marak di Indonesia. Hal ini sebenarnya mengisyaratkan bahwa pasangan calon nomor urut 02 menggunakan permainan bahasa yang berbeda sama sekali dengan permainan bahasa yang digunakan oleh pasangan calon nomor urut 01. Sebabnya dikarenakan bahwa pasangan calon nomor urut 02 hanya melihat bagian yang partikular dari daerah-daerah di Indonesia, sedangkan pasangan calon nomor urut 01 melihat secara keseluruhan bagian daerah di Indonesia yang mengalami kemajuan dengan adanya pembangunan infrastruktur seperti jalan tol, pelabuhan, dan sebagainya, sehingga pertumbuhan ekonomi ikut mengalami perkembangan.

Selain itu, *language-games* yang digunakan oleh tiap pasangan calon presiden dan wakil presiden juga berbeda walaupun sama-sama menggunakan *language-games* agama sebagai bagan dari permainan politik mereka. Di Indonesia sendiri, *language-*

games agama memang tidak bisa sama sekali dilepaskan dari politik. Akan tetapi, apabila kita belajar dari *language-games* Wittgenstein, para politisi hendaknya bertindak sebagai seorang negarawan yang rasional dengan mengutamakan *language-games* negarawan daripada *language-games* agamawan. Sebab, *language-games* agamawan yang dibawa secara semena-mena dalam ruang komunikasi politik akan memecahbelah negara dengan keberagaman agama yang ada di Indonesia. Memang perbedaan keduanya tidak bisa secara mudah untuk dipersatukan karena unsur-unsur pembentuk *language-games* itu sendiri yang tidak memungkinkan penyatuan dari keduanya. Pada dasarnya, agama memiliki *language-games*-nya sendiri dan negara memiliki *language-games*-nya sendiri sehingga akan sangat sukar untuk membentuk *language-games* baru yang dihasilkan dari penyatuan agama dengan negara. Perbedaan *language-games* ini sebenarnya dapat dilihat dari tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing kelompok, kemudian sejarah yang telah dituliskan, serta orang-orang yang dinaungi oleh kelompok-kelompok itu. Perbedaan *language-games* ini sekiranya tidak perlu untuk dimainkan maupun disatukan karena memang *language-games* ini dibiarkan begitu saja dan tidak dapat memasuki wilayah *language-games* yang lain, sebagaimana mestinya politisi yang tidak menggunakan agama untuk berpolitik dan pemuka agama yang tidak menggunakan politik sebagai kendaraan bagi kepentingan mereka. Lalu, di dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, semua orang memiliki tantangan yang sama yakni menyadari bahwa perbedaan *language-games* dari masing-masing orang perlu untuk dihargai dan dibiarkan saja tanpa ada intervensi dari *language-games* yang lain.

4.2.2. *Permainan Bahasa dalam Permasalahan Kata “Kafir”*

Indonesia merupakan negara yang unik, di mana rakyatnya terdiri dari banyak suku, agama, dan golongan yang berbeda di setiap daerah. Walaupun Indonesia merupakan negara yang sangat majemuk, keragaman yang menjadi ciri khas di Indonesia ini juga dapat menjadi pemicu konflik dan Indonesia sudah pernah mengalami konflik yang disebabkan oleh keragaman etnis, suku, maupun agama di berbagai daerah.⁵ Akan tetapi, masyarakat Indonesia juga mengalami gesekan antar agama hanya karena perdebatan mengenai kata “*kafir*” di mana kata ini digunakan oleh orang Islam untuk menyebut orang maupun kelompok yang tidak beriman kepada Tuhan. Permasalahan muncul lagi manakala orang atau kelompok yang disebut “*kafir*” ini ialah mereka yang memeluk agama non-Islam dan mereka mengimani apa yang ada di dalam agama mereka, apakah orang seperti ini harus disebut sebagai “*kafir*”?

Beberapa waktu belakangan, salah satu organisasi Islam terbesar di Indonesia yakni Nahdlatul Ulama (NU) mengadakan Musyawarah Nasional Nahdlatul Ulama. Dari musyawarah itu, pihak NU mengusulkan agar kata “*kafir*” tidak digunakan lagi untuk masyarakat non-muslim.⁶ Kemajuan yang muncul dari Musyawarah Nasional NU menjadi suatu jembatan bagi NU untuk membangun hubungan yang baik dengan

⁵ Kristian Erdianto, “Konflik dan Pelanggaran HAM: Catatan Kelam 20 Tahun Reformasi”, 13 Juni 2018, <https://nasional.kompas.com/jeo/konflik-dan-pelanggaran-ham-catatan-kelam-20-tahun-reformasi> (diakses pada Senin, 27 April 2019, pk. 20).

⁶ Gunawan Wibisono, “Tak Sebut Nonmuslim Kafir, Dinilai Jadi Langkah NU Hapus Diskriminasi”, 2 Maret 2019, <https://www.jawapos.com/nasional/02/03/2019/tak-sebut-nonmuslim-kafir-dinilai-jadi-langkah-nu-hapus-diskriminasi> (diakses pada Selasa, 12 Maret 2019, pk. 20).

masyarakat non-muslim. Penggunaan kata “kafir” seringkali menimbulkan konflik antara golongan Islam dengan golongan non-Islam karena golongan non-Islam ini beriman kepada Tuhan sedangkan kata “kafir” ditujukan kepada mereka yang tidak beriman kepada Tuhan. Konflik yang timbul ini sebenarnya tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dialog untuk dapat saling memahami latar belakang yang memengaruhi munculnya kata “kafir”. Tidak ubahnya juga permasalahan penggunaan kata “Allah” oleh kelompok non-Islam di Malaysia, yang sudah disebutkan oleh penulis dalam latar belakang pada bab 1, juga tidak akan dapat terselesaikan apabila tidak ada dialog untuk memahami latar belakang yang memengaruhi munculnya kata “Allah”.

Penulis melihat bahwa penggunaan kata “kafir” oleh kalangan umat Islam kepada kalangan umat non-Islam serta penggunaan kata “Allah” yang dianggap hanya diperuntukkan bagi umat Islam dalam penyebutan nama Tuhan, merupakan masalah mengenai *language-games*. Kata “kafir” yang digunakan oleh kalangan umat Islam menjadi sebuah bahasa privat dari golongan Islam untuk mengidentifikasi golongan tertentu, sehingga golongan tertentu yang diberi cap “kafir” ini merasa memperoleh diskriminasi dari golongan Islam. Dalam masalah kebahasaan semacam ini, gagasan dari Wittgenstein dapat diaplikasikan dengan cara memahami sejarah dan konteks penggunaan dari kata “kafir” tersebut sehingga wawasan mengenai perbedaan *language-games* antar golongan dapat terjembatani. Kemudian, perbedaan *language-games* antar golongan itu tidak perlu dipermasalahkan apabila tidak ada upaya untuk memasukkan atau memaksakan *language-games* dari salah satu pihak dengan tujuan

agar ada penyeragaman *language-games* yang berlaku untuk semua. Perbedaan *language-games* itu perlu untuk dihargai dan dibiarkan apa adanya dengan harapan bahwa semua orang dapat memahami *language-games* yang ada demi komunikasi yang baik antar individu maupun antar kelompok.

Demikianlah, ada beberapa hal yang membuat gagasan tentang *language-games* perlu dipertimbangkan dalam konteks hidup bersama di Indonesia, antara lain:

- a. Terkait dengan berbagai perbedaan budaya dan agama di Indonesia, perlu disadari bahwa setiap budaya dan agama memiliki *language-games* tersendiri yang harus saling dipahami untuk memungkinkan dialog. Pemahaman ini tidak hanya soal pengucapan atau simbol-simbol yang kelihatan saja melainkan juga soal pemahaman sejarah dan perkembangan gagasan yang melatarbelakangi suatu gagasan dalam *language-games* kelompok tersebut. Gagasan *language-games* dari masing-masing kelompok ini dapat semakin memperkaya khazanah pengetahuan masing-masing kelompok, sehingga perbedaan antar kelompok dapat semakin dipahami sebagai kekhasan masing-masing kelompok.
- b. Sadar akan perbedaan *language-games* yang ada pada tiap kelompok budaya dan agama, penting bagi para pemimpin negara untuk memilah secara teliti *language-games* yang mereka gunakan dalam ruang publik politis. Pemilahan yang teliti ini menjadi penting agar tidak terjadi tumpang tindih antar *language-games* yang rawan menimbulkan konflik. Konflik yang sering terjadi dewasa ini menjadi perhatian bagi siapa pun bahwa penting untuk tidak mencampuradukkan *language-games* yang

pada dasarnya sudah memiliki perbedaan yang sangat menonjol. Dengan demikian, perbedaan *language-games* ini semakin mengembangkan persatuan antar individu maupun kelompok serta menghindarkan terjadinya konflik.

- c. Kesadaran akan *language-games* ini juga diharapkan akan mendorong siapapun dan kelompok apapun untuk semakin terbuka mengoreksi *language-games*-nya sendiri agar bahasa yang digunakan dalam *language-games* internal kelompok dapat secara rasional direfleksikan terus sehingga tidak menimbulkan konflik dengan kelompok yang memiliki *language-games* berbeda. Koreksi yang dilakukan terhadap *language-games* kelompok maupun individu ini menjadi upaya yang sangat baik dan rasional karena *language-games* ini menjadi identitas yang unik bagi suatu kelompok maupun individu ketika berhadapan dengan *language-games* yang berbeda. Dengan demikian, *language-games* ini menjadi hasil refleksi dari kelompok maupun individu atas penggunaan bahasa yang dipakai oleh internal kelompok dan dapat diaplikasikan secara positif di hadapan kelompok maupun individu lain.

4.3. Tinjauan Kritis atas Gagasan *Language-Games* Ludwig Wittgenstein

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memang tidak bisa lepas dari bahasa terutama dalam komunikasi. Bahasa itu pun tidak hanya satu macam saja, melainkan ada berbagai macam bentuk bahasa yang ada di dunia ini. Perbedaan yang muncul dalam bentuk bahasa tidak bisa serta merta diselesaikan melalui perbincangan satu arah, melainkan melalui perbincangan yang dialogis antara bahasa-bahasa yang

bertemu sehingga bahasa-bahasa yang saling bertemu itu dapat saling memahami permainan bahasa masing-masing. Penulis berpendapat dalam konteks Indonesia, pemahaman akan *language-games* ini perlu agar kesalahpahaman karena permainan bahasa masing-masing yang berbeda itu terpahami sehingga cara-cara untuk menjembatannya bisa lebih jelas diupayakan. Lalu, berhadapan dengan *language-games* yang berbeda ini, dialog perlu terus-menerus dilakukan.

Meski demikian, penulis melihat bahwa Wittgenstein masih belum bisa menjabarkan konsep pemikirannya secara sederhana dan cenderung menjabarkannya dengan bahasa matematis-logis. Persoalan tentang permainan bahasa seharusnya diselesaikan dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami secara lebih sederhana dan bukan mempersulit cara untuk memahami bahasa itu sendiri, dalam penggunaannya. Sebagai contoh, persoalan mengenai seorang anak yang belajar menangkap suatu makna dari perintah tertentu, dijelaskan dengan menggunakan bahasa matematis seperti $n+3$ dan sebagainya sehingga penjabaran yang dilakukan menjadi lebih rumit.⁷ Hal ini sebenarnya Wittgenstein maksudkan untuk mempermudah penjelasan, akan tetapi secara teknis bahasa yang digunakan ialah bahasa matematis.

Wittgenstein juga cenderung melompat dari analogi-analogi yang ada di dalam *Philosophical Investigations* langsung menuju ke konsep *Language-Games*, sehingga

⁷ Bdk. (PI pp. 185). Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, diterjemahkan oleh G. E. M. Anscombe, Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1967, hlm. 81.

analogi itu bukan untuk memperjelas konsep yang hendak diajukan melainkan justru mengawali penjelasan tentang konsep *Language-Games* secara berbelit-belit. Dengan penggunaan gagasan ini pada masa sekarang, semakin terlihat bahwa gagasan *language-games* ini sangat dibutuhkan karena pergeseran era yang mengarah pada era *post-truth* di mana tidak ada lagi kebenaran yang mutlak. Tantangan zaman ini menjadikan gagasan *language-games* sangat penting untuk digunakan karena setiap orang memiliki cara dan kebenarannya sendiri, sehingga banyak orang yang tidak paham akan *language-games* dan semua orang justru ingin memaksakan *language-games*-nya sendiri pada orang lain dengan *language-games* yang berbeda. Hal ini justru ada karena semua perbedaan telah menjadi penghalang seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya, sehingga ia berusaha untuk menjadikan *language-games*-nya sebagai poros orang lain untuk memahami dirinya. Selain itu, adanya internet yang semakin berkembang saat ini dapat membantu menjembatani perbedaan *language-games* di antara kelompok maupun subjek tertentu sehingga internet dapat pula menjadi sarana bagi upaya menghormati perbedaan *language-games* dan bukan sebagai alat pemecah belah persatuan di antara masyarakat yang majemuk.

Penulis melihat bahwa konsep *Language-Games* yang dikemukakan oleh Wittgenstein ini justru semakin perlu untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan bahwa yang diperlukan untuk memahami masyarakat tidak hanya pemahaman mengenai perbedaan bahasa yang digunakan saja, melainkan juga memahami perbedaan cara

bereksistensinya juga sehingga gagasan Wittgenstein seharusnya lebih mendapat tempat dalam pembahasan mengenai kondisi masyarakat yang majemuk.

4.4. Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan mengenai konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein, penulis menyimpulkan bahwa dalam hidup bersama, khususnya di Indonesia akhir-akhir ini, pemahaman *language-games* Wittgenstein diperlukan untuk hidup bersama yang saling menghormati. Untuk itu, beberapa hal perlu diperhatikan untuk bisa memahami gagasan *language-games* secara tepat, yaitu:

- a. Menurut Wittgenstein, setiap orang memperoleh pengetahuan dari bahasa yang dipelajari dari lingkungannya.
- b. Pengaruh lingkungan ini membentuk bahasa privat yang hanya dimengerti oleh orang-orang dengan lingkungan yang memahami makna yang sama dari suatu bahasa tertentu.
- c. Karena perbedaan permainan bahasa ini, setiap orang dan kelompok yang berjumpa dengan orang atau kelompok lain perlu saling belajar memahami *language-games* masing-masing. Di sinilah diperlukan dialog antar *language-games*.

Bagi peneliti selanjutnya, penulis melihat bahwa ada beberapa tema yang masih bisa dikaji dari pemikiran Ludwig Wittgenstein, antara lain:

- a. Teori Gambar: Teori Gambar ini merupakan pemikiran awal dari Wittgenstein untuk melihat bahwa bahasa bisa mengungkapkan semua realitas dan realitas itu

sama dengan apa yang diungkapkan melalui bahasa. Tema ini sangat menarik untuk dibahas terlebih dalam kaitannya dengan pendidikan usia dini karena pendidikan usia dini tidak bisa dilepaskan dari cara anak mengetahui dunia. Maka, penulis melihat bahwa tema ini masih relevan untuk dibahas saat ini.

- b. Konsep Pengetahuan Matematis: Konsep ini tercatat di dalam salah satu karya dari Ludwig Wittgenstein, yakni "*On Certainty*". Wittgenstein menemukan konsep ini untuk melihat bagaimana akal budi manusia memahami perbedaan dari bahasa umum dengan bahasa matematis-logis, yang membawa manusia sampai pada logika yang matematis dan kritis. Tema ini menarik untuk dibahas dalam kaitannya dengan cara orang melihat suatu peristiwa dari sudut pandang yang logis, tidak melulu melihat sesuatu dari perhitungan matematis saja. Maka, penulis melihat bahwa tema ini dapat membantu untuk membedah permasalahan analitis yang sukar dewasa ini.

DAFTAR PUSTAKA

1) Sumber Primer

Wittgenstein, Ludwig, “*Philosophical Investigation*”, diterjemahkan oleh G. E. M. Anscombe, Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1967.

2) Sumber Sekunder

Wittgenstein, Ludwig, *Philosophical Grammar*, Rush Rhees (ed.), Oxford: Blackwell Publishing, 1980.

_____, *The Blue and Brown Books: Preliminary Studies for the “Philosophical Investigations” (Digital Version)*, Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 1998.

_____, *Tractatus Logico-Philosophicus (Digital Version)*, diterjemahkan oleh D. F. Pears dan B. F. McGuinness, London dan New York: Routledge Classics, 2002.

Sumber-Sumber Lain

a) Buku Referensi dan Kamus

Agustinus, *Pengakuan-Pengakuan*, diterjemahkan oleh Ny. Winarsih Arifin dan Dr. Th. van den End (judul asli: *Confessions*), Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2006.

- Bakker, Anton, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1990.
- Baldwin, Thomas, “Bertrand Russell”, dalam A. P. Martinich, David Sosa (eds.), *A Companion to Analytic Philosophy (Digital Version)*, Massachusetts: Blackwell Publishers Ltd., 2001.
- Bertens, K., *Filsafat Barat Abad XX: Jerman-Inggris*, Jakarta: PT. Gramedia, 1987.
- Brenner, William H., *Wittgenstein’s Philosophical Investigations (Digital Version)*, New York: State University of New York Press, 1999.
- Fazio, Mariano, dan Fransisco Fernández Labastida, *A History of Contemporary Philosophy*, diterjemahkan oleh Kathryn Litherland, New York: Scepter Publishers, Inc., 2011.
- Grayling, A.C., *Wittgenstein: A Very Short Introduction (Digital Version)*, Oxford: Oxford University Press, 1996.
- Horwich, Paul, *Wittgenstein’s Metaphilosophy*, Oxford: Clarendon Press, 2013.
- McGinn, Marie, *Routledge Philosophy Guidebook to Wittgenstein and the Philosophical Investigations (Digital Version)*, London: Routledge Publishing, 1997.
- Richter, Duncan, *Wittgenstein at His Words (Digital Version)*, London: Continuum, 2004.
- Savickey, Beth, *Wittgenstein’s Art of Investigation (Digital Version)*, New York: Routledge Publisher, 2002.
- Schulte, Joachim, “‘Moses’: Wittgenstein on Names”, dalam *Wittgenstein and Analytic Philosophy: Essays for P.M.S Hacker (Digital Version)*, eds.

Hans-Johann Glock dan John Hyman, Oxford: Oxford University Press, 2009.

Sluga, Hans, “Ludwig Wittgenstein: Life and Work, An Introduction”, dalam Hans D. Sluga dan David G. Stern (eds.), *The Cambridge Companion to Wittgenstein (Digital Version)*, New York: Cambridge University Press, 1996.

Stern, David G., *Wittgenstein’s Philosophical Investigations: An Introduction (Digital Version)*, Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

Stroud, Barry, “*Mind, Meaning, and Practice*” dalam Hans D. Sluga dan David G. Stern (eds.), *The Cambridge Companion to Wittgenstein (Digital Version)*, New York: Cambridge University Press, 1996.

Wang, Jian, *Introduction to Statistical Methods in Meta-Analysis (Digital Version)*, tanpa kota: tanpa penerbit, 2013.

Wiggins, David, “Meaning and truth conditions: from Frege's grand design to Davidson's”, dalam *A Companion to The Philosophy of Language*” (*Digital Version*), Bob Hale dan Crispin Wright (eds.), Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 1998

b) Majalah, Surat Kabar, Jurnal, Internet

Aegi (ed.), 12 Januari 2010, “Umat Kristen Malaysia Berteguh Menggunakan Kata Allah”

<https://internasional.kompas.com/read/2010/01/12/14383748/Umat.Kriste>

[n.Malaysia.Berteguh.Gunakan.Kata.Allah](#) (diakses pada Selasa, 29 Mei 2018 pk. 13).

Anat Biletzki, *Ludwig Wittgenstein*, 2 Mei 2018,

<http://plato.stanford.edu/entries/wittgenstein/> (diakses pada 4 Februari 2018, pk. 11).

Dani Prabowo, “Mencermati Program Jokowi-Ma'ruf dan Prabowo-Sandi soal Infrastruktur”, 10 April 2019,

<https://properti.kompas.com/read/2019/04/10/090000021/mencermati-program-jokowi-maruf-dan-prabowo-sandi-soal-infrastruktur?page=all>

(diakses pada Senin, 22 April 2019, pk. 21).

Ervan Handoko (ed.), 14 Oktober 2013, “Pengadilan Malaysia: Kata "Allah" Hanya untuk Muslim”

<https://internasional.kompas.com/read/2013/10/14/1434427/Pengadilan.Malaysia.Kata.Allah.Hanya.untuk.Muslim> (diakses pada Selasa, 29 Mei

2018, pk. 13).

Fitria Chusna Farisa, "Kalau 'Nyebut' Curang, Manipulasi, Beban Pembuktian kepada yang Ngomong", 25 April 2019,

<https://nasional.kompas.com/read/2019/04/25/06031331/kalau-nyebut-curang-manipulasi-beban-pembuktian-kepada-yang-ngomong>. (diakses

pada Sabtu, 27 April 2019, pk. 18).

Gunawan Wibisono, “Tak Sebut Nonmuslim Kafir, Dinilai Jadi Langkah NU Hapus Diskriminasi”, 2 Maret 2019, <https://www.jawapos.com/nasional/02/03/2019/tak-sebut-nonmuslim-kafir-dinilai-jadi-langkah-nu-hapus-diskriminasi> (diakses pada Selasa, 12 Maret 2019, pk. 20).

Kristian Erdianto, “Konflik dan Pelanggaran HAM: Catatan Kelam 20 Tahun Reformasi”, 13 Juni 2018, <https://nasional.kompas.com/jeo/konflik-dan-pelanggaran-ham-catatan-kelam-20-tahun-reformasi> (diakses pada Senin, 27 April 2019, pk. 20).

Michael A.E. Dummett, 14 November 2018, “Gottlob Frege”, <https://www.britannica.com/biography/Gottlob-Frege#ref2481> (diakses pada Rabu, 26 Juni 2019, pkl. 19).