

Reinterpretasi Teori *Language Game* dalam Bahasa Dakwah Perspektif Ludwig Wittgenstein

Khairul Fikri¹, Umi Wasilatul Firdausiyah²

¹UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta
Email : khairulfikri25@gmail.com

²UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta
Email : umiwasilah95@gmail.com

Keywords:

Ludwig
Wittgenstein,
Language Game,
Da'wah,
Language

Abstract:

The discourse of this study focuses on the language game theory by Ludwig Wittgenstein which is applied in the da'wah language. The purpose of the study is to determine the significance of the language game theory applied to the da'wah language. The research method used is library research, with data analytics in the form of descriptive-interpretative, and is assisted by Hans George Gadamer's effective hermeneutic theory in studying language game theory and Wittgenstein's idea. The results of this study are sufficient to answer the significance of the language game theory applied to the da'wah language, with two points. First, language game theory can be applied in da'wah language. Second, the use of language game theory can attract the interest of da'wah listeners. These two points have implications for the actions or behavior of the da'wah listeners, which is called compulsive and impulsive behavior. Thus it can be understood that language and da'wah are an inseparable bond

Kata kunci:

Ludwig
Wittgenstein,
Language Game,
Dakwah, Bahasa

Abstrak:

Diskursus kajian ini terfokus pada teori *language game* dari Ludwig Wittgenstein yang diaplikasikan dalam bahasa dakwah. Tujuan dari kajian ini untuk mengetahui signifikansi dari teori *language game* yang diaplikasikan pada bahasa dakwah. Metode penelitian yang digunakan berupa *library research*, dengan analisis datanya berupa deskriptif-interpretatif, dan dibantu teori hermeneutika efektif dari Hans George Gadamer dalam menelaah teori *language game* dan pemikiran Wittgenstein. Hasil dari penelitian ini cukup untuk menjawab signifikansi teori *language game* yang diaplikasikan pada bahasa dakwah, dengan dua poin. *Pertama*, teori *language game* dapat diaplikasikan dalam bahasa dakwah. *Kedua*, penggunaan teori *language game* dapat menarik minat pendengar dakwah. Dua poin tersebut berimplikasi pada tindakan atau perilaku para pendengar dakwah, yang disebut dengan perilaku kompulsif dan impulsif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa bahasa dan dakwah merupakan suatu ikatan yang tidak bisa dipisahkan.

Received: September 10, 2021. Revised: October 28, 2021. Accepted: October 30, 2021

1. Pendahuluan

Bahasa diibaratkan sebagai sebuah permainan yang memiliki ragam aturan-aturan yang berbeda dan tidak bisa dicampurkan dengan yang lain. Masing-masing bahasa memiliki ketentuan yang menggambarkan bentuk dari permainan bahasa yang bersangkutan. Pada dasarnya bahasa menyimpan makna dari suatu kata yang disampaikan dalam susunan kalimat oleh sang pembicara. Sedangkan makna

dari suatu kalimat tersebut memiliki ketergantungan terhadap penggunaannya dalam bahasa. Kata yang sama bisa jadi mempunyai makna yang berbeda, apabila digunakan dalam language game (permainan bahasa) yang berbeda, walaupun bisa jadi memiliki kemiripan (Hartini 2019:41). Language game merupakan suatu teori yang membahas tentang bahasa, dan dicetuskan oleh Ludwig Wittgenstein (Wittgenstein 2001).

Munculnya teori *language game* tidak dapat dipisahkan dari kekhawatiran Wittgenstein terkait dengan persoalan filsafat bahasa. Wittgenstein menderivatiskan dan melanjutkan revolusi pemikiran filsafat dari George Edward Moore dan juga Bertrand Russel. Dengan tujuannya untuk menciptakan metodologi analisis bahasa dalam merespon kaum neohegelianisme Inggris kala itu. Pada masanya tersebut banyak sekali kerancuan dalam filsafat yang cenderung dapat menyesatkan, dan hal ini sering ditemukan pada neohegelianisme (aliran filsafat yang menganut idealisme Hegel), lantaran tidak ada penentu akan kebenaran suatu ungkapan. Dari problematika yang dihadapinya tersebut, mendorongnya untuk menciptakan analitiknya sendiri yang berupa filsafat eksklusif, dengan alasannya filsafat merupakan analisis bahasa (*critique of language*). Hal tersebut menjadikannya sebagai salah satu tokoh filsafat analitis yang memiliki konsep yang lengkap dan inovatif, dengan karya besarnya *Tractatus Logico Philosophicus* dan *Philosophical investigations* (Mahfudin 2019:8–9).

Perbincangan mengenai teori *language game*, membahas mengenai bagaimana bahasa tersebut digunakan, yang juga bergantung pada konteksnya dan bukan hanya sekedar hakikat dari bahasa. Teori ini ingin menjelaskan bahwa bahasa merupakan salah satu bagian dari aktivitas manusia atau salah satu bentuk kehidupan (Wittgenstein 1986). Namun cakupan kajian yang telah dipublikasikan sebelumnya hanya membahas mengenai kritik linguistic atau bahasa yang dibahas oleh Wittgenstein. Seperti halnya artikel “*Philosophy and Pragmatics: A Language-Game with Ludwig Wittgenstein*” oleh Roma Kapyto yang membahas mengenai penilaian kritis terhadap filosofis penggunaan bahasa Ludwig Wittgenstein dalam pandangan klaim pragmatik non-Cartesian holistik modern (Kapyto 2007). Ada pula tulisan “*Measuring up to Measure, Dymorphophobia as a Language Game*” karya Elena Faccio, Chiara Centomo, Giuseppe Mininni yang membahas berkenaan dengan pengaplikasian klinis terhadap peran praktik linguistik Wittgenstein dalam menghasilkan signifikansi (Faccio, Centomo, and Mininni 2011). Kemudian tulisan dari Mirela Arsith “*Ludwig Wittgenstein and Language Games (A Literary Application)*” berkenaan dengan bagaimana tema Wittgenstein dari *Language Games* dapat dieksploitasi secara eksplisit dalam literatur (Arsith 2011).

Cakupan tulisan Wittgenstein sendiri salah satunya dibukukan dalam buku “*The Discourse Studies Reader*” dengan judul di dalamnya berupa “*Communication as a Language Game*” yang membahas berkenaan dengan bahasa murni, yang menjelaskan bahwa bahasa merupakan bagian dari kegiatan kehidupan, dan sumber makna yang berupa ucapan biasa (Wittgenstein 2014). Ada penjelasan dari Peter O O Otuh dan Onos Godwin Idjakpo dalam tulisan mereka “*Ludwig Wittgenstein: Language-game and Religious Belief*”, bahwa bahasa dalam perspektif Wittgenstein memiliki implikasi yang luas dalam agama dan keyakinan beragama (P. O. Otuh and Idjakpo 2020). Demikian dengan tulisan “*Wittgenstein’s Concept of Language Games*” oleh Siwa Zaheri Birgani dan Mahnaz Soqandi yang juga menjelaskan tentang pemikiran filosofis analitik Wittgenstein yang berkaitan dengan etika dan agama (Birgani and Soqandi 2020). Namun cakupan dari tulisan-tulisan yang ditemukan oleh penulis belum pernah ada yang mengaplikasikan teori *language game* pada ranah agama. Sehingga menarik kiranya untuk membahas pengaplikasian teori *language game* pada ranah agama.

Dari latar belakang tersebut menarik minat penulis dalam mengkaji teori *language game* untuk diaplikasikan pada ranah agama yang berupa dakwah. Terlebih implikasi bahasa terhadap agama tersebut belum banyak dibuktikan, khususnya dalam konteks agama Islam, yang mengajarkan konsep dakwah kepada penganutnya untuk memberikan stimulus kepada audiens (Shalihati 2019:175). Penjelasan ini pula memunculkan pertanyaan apakah dapat dimungkinkan *Language Games* berperan dalam bahasa dakwah? Serta bagaimana teori *Language Games* dapat diaplikasikan kepada bahasa

dakwah? Lantaran, apabila bahasa dikaitkan dalam ranah dakwah, maka menjadikan bahasa sebagai media terpenting dan paling efektif, sebagai permainan bahasa atau kemampuan bahasa sang pembicara dalam menyampaikan syariat-syariat Islam juga sebagai penentu diterimanya dakwah tersebut (Marfu'ah 2018). Disamping itu, bahasa juga sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia baik dalam perkembangan pengetahuan, pengalaman, dan komunikasi (Puspitasari and Devi 2019:465).

Dari penjelasan di atas, kiranya cukup akurat untuk melakukan analisis terhadap teori *Language Games* ke dalam bahasa dakwah dengan tetap berdasarkan kepada perspektif Wittgenstein, dengan batasan pembahasan yakni terfokus pada pengaplikasian teori *Language Games* kedalam bahasa dakwah sedangkan pembahasan di luar hal tersebut tidak dibahas secara menyeluruh oleh penulis. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan kajian dalam tulisan ini mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh penulis. Tujuan dari kajian ini yaitu menemukan signifikansi, hingga menganalisa teori *language games* dalam bahasa dakwah perspektif Wittgenstein. Pembahasan lebih lanjut penulis sajikan dalam subab-subab berikut.

2. Metodologi

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menghasilkan penelitian berbentuk interpretasi terhadap data yang diperoleh, (Sugiyono 2016:8) dengan jenis penelitiannya berupa *library research* (kajian kepustakaan) yang data-datanya diperoleh dari buku-buku, arsip, dokumen, jurnal, catatan-catatan, dokumentasi audiovisual, monografi, diaries, dan surat-surat, (Simanjuntak and Sosrodiharjo 2014:8) yakni dengan mengumpulkan literature primer dari karya Ludwig Wittgenstein terkhusus pada teori *language game*. Karena penelitian ini merupakan suatu perspektif tokoh maka obyek material penelitiannya berupa seluruh pemikiran Wittgenstein tentang bahasa dan obyek formalnya bersifat filosofis. (Abidin 2012:18) Dengan kata lain menegaskan bahwa teknik pengumpulan data dalam penulisan ini ialah dokumentasi, lantaran dokumen dapat membantu untuk melihat hal-hal yang pernah dilakukan sebelumnya dan untuk memverifikasi keabsahan data, melakukan interpretasi dan penyimpulan kesimpulan, (Djaelani 2013:88)

Sedangkan analisis datanya menggunakan metode Historis tipe deskriptif-interpretatif, sebagai jembatan untuk menjelaskan terkait pemikiran Wittgenstein tentang bahasa. Analisis data deskriptif-interpretatif ini menekankan pada penjelasan historis Wittgenstein dalam kajian teorinya yang berupa *language game*, dengan menganalisa deskripsi sosial historis Wittgenstein hingga capaian teorinya. Kemudian dari temuan tersebut penulis menginterpretasikannya dalam ranah signifikansi, dengan analisa penulis apakah dapat diterapkan dalam bahasa dakwah atau tidak? Hal tersebut dilakukan untuk menemukan signifikansi dari *language game* dan bahasa dakwah. Proses pengkajian ini membutuhkan bantuan dari teori hermeneutika efektif dari Hans George Gadamer. Fungsi dari teori tersebut yaitu untuk menganalisa makna dari teks yang tertuang dalam tulisan Wittgenstein berkenaan dengan *language game* sebelum penulis menginterpretasikannya kedalam bahasa dakwah. Sedangkan untuk pengujian keabsahan datanya penulis menggunakan triangulasi sumber, yakni menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara memverifikasi kebenaran data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, (Sugiyono 2016) pemilihan keabsahan data ini penulis pilih lantaran penelitian dalam penulisan ini merupakan jenis penelitian kepustakaan.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Sejarah Singkat Pemikiran Ludwig Wittgenstein

Nama lengkap Wittgenstein ialah Ludwig Josef Johan Wittgenstein, lahir di Wina, Austria pada tanggal 26 April 1889. Ayah dan ibunya merupakan keturunan Yahudi, dimana ayahnya beragama Kristen Protestan sedangkan ibunya beragama Katolik (Listiana 2012:237). Wittgenstein merupakan

anak bungsu dari sembilan bersaudara, tiga saudaranya melakukan bunuh diri dan saudaranya yang lain gugur saat Perang Dunia ke-2. Keadaan ini menjadikannya sebagai satu-satunya harapan keluarga, dan membuatnya depresi. Pada saat depresinya ini, Wittgenstein mencoba untuk berfilsafat hingga masuk pada filsafat bahasa. Konsep filsafat bahasa yang digagas oleh Wittgenstein bertujuan untuk menerjemahkan pernyataan-pernyataan yang rumit dan deskriptif menjadi ungkapan yang lebih sederhana. Tujuan ini berkaitan dengan pengalaman hidup Wittgenstein yang pernah menjadi guru sekolah dasar dan tukang kebun di sebuah biara. Saat mengajar di sekolah, Wittgenstein dituntut untuk dapat menyampaikan pengetahuan melalui bahasa-bahasa yang sederhana dan mudah dipahami (Oktian 2016:13–17).

Dalam pendahuluan penulis menyinggung sekilas pemikiran Wittgenstein dengan karya besarnya *Tractatus Logico Philosophicus* dan *Philosophical Investigations*. Kedua karya tersebut merupakan salah satu hal yang membuatnya menjadi salah satu tokoh filsafat analitik, yang memiliki penjelasan turunan. Pemikiran filsafatnya tersebut terbagi dalam dua bagian. *Pertama*, yang disebut dengan pemikiran Wittgenstein I yang terdapat dalam bukunya *Tractatus Logico-philosophicus*. Buku *Tractatus Logico-philosophicus* tersebut membahas mengenai pengungkapan dan penggunaan bahasa, yang kemudian dinilai memiliki makna dengan penjelasan bahwa suatu yang berarti harusnya dapat dijelaskan juga secara faktual. Sedangkan suatu yang tidak bisa dijelaskan, maka tidak memiliki makna. Oleh sebab itu, lebih baik diam ketika ada bahasa yang tidak bisa dijelaskan (Wittgenstein 2001:3). Teori ini disebut dengan *picture theory* (pemaknaan bahasa), lantaran bahasa menurut Wittgenstein harus menggambarkan realitas yang ada dari makna bahasa. Wittgenstein juga menjelaskan bahwa ada tiga hal yang dianggap mistis, yaitu subjek, kematian, dan Tuhan (Mustansyir 2012:5).

Kedua disebut dengan pemikiran Wittgenstein II, pemikirannya ini tertuang pada bukunya yang berjudul *Philosophical Investigations* yang merupakan bentuk *hijrah*-nya dari pemikiran sebelumnya. Buku *Philosophical Investigations* memiliki penekanan dalam ranah mengkritisi tulisannya dalam buku *Tractatus* miliknya. Pemikiran Wittgenstein II ini berkenaan dengan bahasa yang hanya digunakan untuk tujuan menetapkan keadaan faktual. Dengan pemahaman, bahwa kalimat akan mendapatkan makna apabila dapat menggambarkan suatu keadaan faktual, dan setiap jenis bahasa dapat dirumuskan dalam bahasa logika yang sempurna, walaupun pandangan pertama susah dilihat (Listiana 2012:237). Dari pemikiran Wittgenstein I yang dilanjutkannya dengan Wittgenstein II inilah yang melahirkan *language game*, bahwa penggunaan pemikiran terhadap permainan dalam keseharian manusia selalu digunakan sejak kecil. Bahasa merupakan suatu pemahaman untuk memahami konsep tata permainan bahasa (*language-game*) yakni terkait sejauh mana bahasa itu dapat dipakai bukan terkait hubungannya dengan realitas (Wittgenstein 1986).

Inti dari pemikiran Wittgenstein II ini ialah *language game* atau tata permainan bahasa. Pada dasarnya bahasa digunakan dalam setiap hal di kehidupan manusia, sehingga dapat dipahami banyak permainan bahasa yang memiliki sifat dinamis tanpa batasan dari suatu hal di kehidupan manusia. Namun penggunaan bahasa di kehidupan manusia memiliki aturannya tersendiri, dan hal ini merupakan sebuah nilai. Salah satu contohnya seperti memberi perintah dan mematuinya, bererima kasih, berdoa, menguji suatu hipotesis dan penggunaan bahasa lainnya. Dari hal tersebut Wittgenstein menyimpulkan makna dari sebuah kata terletak dari penggunaan kalimatnya, sedangkan suatu kalimat tergantung dari penggunaan bahasanya, dan makna bahasa terletak diberbagai konteks penggunaan dalam kehidupan manusia. Secara ontologis hakikat permainan bahasa ini mengarah pada kehidupan manusia dengan keterkaitan atas diri sendiri, orang lain, alam juga pada Tuhan (Kaelan 2004:136–39).

Jika dilihat dari sudut pandang Wittgenstein I, Wittgenstein menganggap bahwa agama merupakan persoalan yang tidak mempunyai makna. Sedangkan, menurut pemikirannya pada Wittgenstein II, agama dipahami sebagai suatu *form of life* atau bentuk kehidupan. Agama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan dan aktivitas seseorang, karena di dalamnya terdapat *language game* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Oktian 2016a:72). Karena tidak dapat

dipungkiri bahwa bahasa merupakan sarana komunikasi penyampaian pesan, hingga maksud dan tujuan juga tidak luput dari penyampaian konsep-konsep ilmu pengetahuan yang terdapat dalam bidang filsafat dengan metode analitika bahasa. Pengembangan bahasa dalam filsafat dimulai pada zaman Socrates yakni saat retorika menjadi tempat utama dialog filosofis. Kemudian bahasa semakin berkembang pada abad ke-20, dan menjadikan bahasa sebagai pusat perhatian filsuf (Waljinah and Prayitno 2018:305).

Pada dasarnya bahasa merupakan bagian dari budaya yang berharga dalam suatu bangsa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Rondiyah, Wardani, and Saddhono 2017:141). Tidak terkecuali bangsa Indonesia yang memiliki sumbangsih pada dunia berupa keragaman bahasa. Kurang lebih Indonesia memiliki 746 bahasa, walaupun ada di antaranya yang terancam mengalami kepunahan (Rahardjo 2015). Demikian halnya dengan hubungan bahasa dan filsafat, bahasa digunakan sebagai alat untuk berfilsafat dalam mengungkapkan konsep-konsep atas suatu hal termasuk alam semesta (Sumanto 2017:19).

b. Language game dan Bahasa Dakwah

Language game pada dasarnya dijelaskan secara eksplisit dan implisit oleh Wittgenstein memiliki posisi yang tidak hanya pada satu konteks saja. Wittgenstein juga tidak memberikan pembahasan atas penerapan language game pada ranah bahasa manapun. Sehingga penempatannya dalam bahasan kebahasaan dapat diterapkan dalam ranah komunikasi di dunia Islam. Sedangkan tatanan bahasa selalu berkaitan dengan konteks kemanusiaan, karena makna berakar kepada konteks aktivitas manusia sehari-hari. Begitu pula saat bahasa diterapkan dalam konteks keagamaan yang merupakan bagian dari kehidupan manusia atau form of life (Oktian, 2016:72). Oleh karenanya, makna bahasa agama (yang berkaitan dengan religius) juga berakar kepada praktik-praktik keagamaan. Wittgenstein menyatakan bahwa praktiklah yang memberikan kehidupan kepada kata-kata. Sehingga untuk mendapatkan sense beragama maka yang diperhatikan adalah dimana dan bagaimana agama tersebut digunakan dan dipraktikkan (P. O. O. Ottuh & Idjakpo, 2020: 169).

Agama Islam merupakan suatu agama yang memiliki praktik keagamaan bukan hanya berupa ibadah-ibadah ritual saja, namun ada hal lain seperti menyampaikan syariat Islam dan mengajak orang lain kepada kebaikan (dakwah) juga termasuk di dalamnya. Wittgenstein membedakan antara bahasa yang digunakan dalam praktik keagamaan yang bersifat ritualistik dan simbolik, dengan bahasa yang digunakan dalam asas doktrinal untuk menegaskan sebuah ritual keagamaan (P. O. Ottuh & Idjakpo, 2020:175). Bahasa dalam dakwah merupakan jenis bahasa yang digunakan dalam asas doktrinal, dengan arti menyampaikan ajaran Islam kepada audiens dakwah agar memahami Islam secara tepat dan berpengaruh terhadap aktivitas kehidupan.

Penjelasan tersebut mengindikasikan dakwah sebagai bentuk komunikasi dan interaksi di antara manusia tentu saja menggunakan bahasa di dalamnya. Bahasa yang digunakan dalam dakwah mengandung unsur permainan bahasa (*language game*). Hal ini diperjelas dengan poin bahwa setiap bahasa memiliki aturannya masing-masing, begitu pula dengan bahasa dakwah yang juga memiliki aturan main tersendiri (Gufron, 2016: 132). Dalam pembahasan Wittgenstein, bahasa diartikan laksana permainan yang memiliki aturan tersendiri, sehingga dalam berbahasa perlu menerapkan strategi-strategi (Wilujeng, 2012: 8) sebagai bentuk komunikasi. *Language game* atau permainan bahasa yang dijelaskan oleh Wittgenstein ini merujuk pada penggunaan bahasa dalam berbagai bidang kehidupan. Setiap aturan tersebut harus dipatuhi dan tidak boleh dicampurkan dengan aturan main bahasa yang lain. Peraturan penggunaan bahasa tersebut berkaitan dengan penggunaan struktur kalimat, kosakata, dan lain-lain (Hastangka, Armawi, and Kaelan 2019). Dalam konteks dakwah, aturan bahasanya juga tidak boleh dicampurkan dengan bahasa politik dan bahasa yang lain. Aturan tersebut mencakup tiga hal yaitu *da'wah bi al-hikmah*, *da'wah bi al-mau'izah hasanah*, dan *Mujadalah bi al-latihiya ahsan*. Hal ini dijelaskan dalam salah satu ayat yaitu QS. Al-Nahl [16]: 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Penjelasan mengenai *da'wah bi al-hikmah* dalam ayat tersebut memiliki penjelasan bahwa dakwah dilakukan dengan memperhatikan dan menyesuaikan teknik dakwah sesuai dengan objek yang akan didakwahi. Penjelasan lainnya juga menjelaskan bahwa *da'wah bi al-hikmah* merupakan dakwah yang dilakukan dengan memahami berbagai persoalan dakwah secara mendalam, baik itu terkait dengan situasi, tempat, waktu, target, dan tindakan yang dilakukan dalam berdakwah (Kamarudin et al., 2019: 133-134). Selanjutnya *da'wah bi al-mau'iz}ah h}asanah* yang memiliki tatanan berdakwah dengan pengajaran, bimbingan, dan nasihat yang baik dan lemah lembut, serta tidak menggunakan kata-kata kasar, celaan, dan makian. Terakhir *Mujadalah bi al lati hiya ahsan* (berdebat dengan cara yang baik), yang dimaksud disini bukanlah perdebatan dengan tujuan memperoleh kemenangan atas argumen orang lain, namun menyampaikan kebenaran dengan cara yang santun dan tidak menyinggung lawan bicara (Kamarudin et al., 2019:135). Ketiga aturan dakwah tersebut sejak masa Rasulullah hingga saat ini selalu menjadi tolak ukur dan “aturan main” dalam berdakwah.

Ketiga aturan bahasa tersebut memiliki tujuan untuk memahami pendengarnya, yang secara tidak langsung dalam tata permainan bahasa ini merupakan suatu proses atas penggunaan kata sebagai bentuk permainan kata (Sa'adah 2019:12). Dijelaskan oleh Wittgenstein bahwa bahasa memiliki aturannya tersendiri yang khusus dan tidak terbatas, dengan fokusnya mendeskripsikan permainan bahasa dalam kehidupan manusia (Kaelan 2004:139–40). Oleh karenanya, tidak dapat dipungkiri bahasa akan selalu berkembang sesuai dengan konteks kehidupan manusia. Begitupun dengan konteks dakwah, lantaran berdakwah bukan hanya saat di atas panggung saja, melainkan kehidupan sehari-hari dari merupakan proses berdakwah yang mudah untuk dilakukan yaitu dengan kata bahasa (قول).

Ludwig Wittgenstein juga berpandangan bahwa kata-kata dan kalimat merupakan *tools of language* (Das and Neog 2020:143), sehingga mengindikasikan penjelasan bahwa seorang pendakwah harus memilih kata-kata yang tepat. Fungsi dari pemilihan kata-kata tersebut untuk mengatur penyampaian yang akan diungkapkan. Dalam konteks dakwah, para pendakwah harus mahir dalam penyampaian kata-kata dan harus sesuai dengan prinsip bahasa (قول) yang dijelaskan dalam al-Qur'an. Ada beberapa prinsip bahasa yang digunakan dalam berdakwah, diantaranya yaitu *qaulan layyinan*, *qaulan ma'rufan*, *qaulan tsaqilan*, *qaulan sadidan*, *qaulan kariman*, *qaulan maysuran* dan *qaulan balighan*.

Pertama, *qaulan layyinan* (perkataan atau bahasa yang lemah lembut), dalam berdakwah harus menghindari perkataan-perkataan yang kasar, berkata dengan penuh keramahan, dan tidak terkesan memvonis atau men-*judge* pribadi atau pemikiran seseorang. Hal tersebut kembali pada tujuan berdakwah yang mengajak seseorang kepada kebaikan. Oleh karenanya berdakwah tidak akan berhasil apabila menggunakan kata-kata kasar yang akan menyakiti hati orang yang didakwahi, sekalipun yang disampaikan adalah kebenaran. Dengan artian suatu bahasa yang diimplementasikan dengan pilihan kata dan nada yang kasar, maka akan menutupi suatu kebenaran yang disampaikan. *Qaulan layyinan* mampu menjadikan hati orang yang didakwahi tersentuh dan jiwanya akan tergerak untuk menerima pesan dakwah yang disampaikan. Sebagaimana yang Allah perintahkan kepada Nabi Musa dan Harun untuk menggunakan perkataan yang lemah lembut kepada Fir'aun yang telah melakukan kesyirikan dan berbuat banyak kerusakan di muka bumi (Azmi 2020). Demikian pula Nabi Muhammad saw yang juga memberikan teladan berkata lemah lembut kepada siapapun, tanpa terkecuali.

Kedua, qaulan ma'rufan (perkataan yang baik, sopan, dan tidak merendahkan). Kata *ma'ruf* identik dengan kata '*urf*' yang artinya budaya atau adat kebiasaan (Munawwir, 1997: 920). Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa *ma'ruf* bermakna perkataan yang baik dan bisa diterima oleh norma dan nilai-nilai yang berlaku di suatu masyarakat. *Qaulan ma'rufan* juga dapat dipahami sebagai perkataan yang sesuai dan pantas dengan *background* atau status seseorang, tidak menyinggung perasaan dan mengandung kebaikan di dalamnya. Memahami budaya bahasa yang digunakan oleh masyarakat sebagai objek dakwah adalah hal penting yang dapat membantu terwujudnya *qaulan ma'rufan*. *Language game* bahasa dakwah selalu bergantung pada bahasa sehari-hari suatu masyarakat, karena istilah dan komposisi bahasa dakwah terjadi di latar belakang kehidupan sehari-hari (P. O. O. Ottuh and Idjakpo 2020). Masing-masing daerah memiliki kata-kata yang dianggap biasa dan dianggap tabu bagi mereka, bahkan bisa jadi kata yang sama dipahami berbeda dan bertolak belakang antar satu daerah dengan daerah yang lain. Misalnya, kata "anak kethek" bagi orang Minang dipahami sebagai anak kecil, sedangkan "anak kethek" bagi orang Jawa dipahami sebagai anak monyet. Saat seseorang berkata "matamu" kepada orang Sumatera, hal tersebut akan dianggap biasa saja. Namun, saat kata "matamu" itu disampaikan kepada orang Jawa, maka kata tersebut akan dipahami sebagai ungkapan yang menyinggung.

Ketiga, qaulan tsaqilan (perkataan yang berat) yang secara bahasa bermakna perkataan yang berbobot dan memiliki makna yang dalam, namun membutuhkan perenungan untuk dapat memahaminya. Pada Q.S. al-Muzzammil [73]: 5 dipaparkan kata *قولا ثقیلا* dengan tafsirannya sebagai al-Qur'an. Al-Qur'an merupakan *kalam* (perkataan) Allah yang memiliki keagungan saat diturunkan, sehingga ada pengamalan yang berat di dalamnya (Katsir, 2000: 160). Kandungan makna dalam al-Quran, mengandung makna yang dalam, berisi kewajiban, hukum-hukum, adab, dan petunjuk-petunjuk kehidupan, serta akan sulit dan berat untuk diamalkan bagi mereka yang hatinya penuh kesyirikan dan tidak mendapat *taufiq* dan *hidayah* dari Allah *ta'ala*. Penjelasan tersebut mengharuskan para pendakwah memiliki kemampuan untuk menyampaikan syariat sesuai dengan kapasitas dan tingkat pemahaman masyarakat yang di dakwahi. Menyampaikan hal-hal yang berat hendaklah bagi mereka yang sudah kokoh imannya dan memiliki pengetahuan Islam yang cukup, sebaliknya bagi mereka yang masih awam dan baru mengenal dakwah Islam hendaknya menyampaikan hal-hal yang ringan, mudah dipahami dan diamalkan serta tidak menimbulkan perdebatan.

Keempat, qaulan sadidan (perkataan yang benar dan jujur). Ungkapan ini terdapat pada 2 surat dalam al-Qur'an, yaitu Q.S. al-Nisa' [4]: 9 dan Q.S. al-Ahzab [33]:70 (Hikmat, 2011: 260). *Qaulan sadi>dan* dijelaskan dalam al-Qur'an pada konteks pembicaraan terkait dengan wasiat yang mengharuskan pemberi wasiat untuk menggunakan kata-kata yang jelas dan tidak meninggalkan keraguan pada orang yang diberi wasiat (Hamka, 1990: 1110). Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa maksud *qaulan sadidan* adalah perkataan yang benar, tegas, jelas, tidak bertele-tele, baik dari sisi substansi maupun redaksinya, sehingga tidak meninggalkan keraguan bagi orang yang mendengarnya. Serta dalam berdakwah tidak boleh mengeluarkan ungkapan yang berupa tuduhan tanpa bukti, karena terkadang ada yang berdakwah dengan kecenderungan melontarkan tuduhan-tuduhan kepada kelompok yang berbeda perspektif dengannya. Dakwah semacam ini bukanlah dakwah yang dicontohkan oleh Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallama*, karena dakwah mengajak orang pada persatuan dan saling menghargai perbedaan.

Kelima, qaulan kariman (perkataan yang mulia), kata ini terdapat dalam Q.S. al-Isra' [17]: 23 yang membicarakan tentang akhlak dan adab kepada orang tua, khususnya dalam bertutur kata. *Qaulan kari>man* merupakan perkataan mulia yang diiringi dengan rasa hormat dan penuh dengan tata krama. (Azmi, 2020: 48) Perkataan ini tidak hanya kepada orang tua kandung, namun juga kepada orang-orang yang lebih tua. *Keenam, qaulan maysuran* (perkataan yang mudah dan lembut), merupakan bagian kata yang terdapat dalam Q.S. al-Isra' [17]: 28 yang bermakna perkataan yang mudah atau gampang.

Asal katanya yaitu *yasara* artinya perkataan yang mudah dipahami dan dicerna oleh pendengar. Perkataan ini mengandung empati kepada pendengarnya karena menyesuaikan perkataan dengan pendengarnya (Zuhaili, 2013: 79). *Qaulan maysuran* juga memungkinkan dakwah diterima dengan baik oleh masyarakat, sehingga stigma bahwa beragama itu sulit dan membingungkan bisa dihilangkan. Pada hakikatnya, syariat Islam membawa manusia kepada kemudahan dan menghadirkan solusi-solusi dalam menjalani kehidupan.

Ketujuh, qaulan balighan (perkataan yang fasih). Penjelasan kata *baligh* secara bahasa bermakna fasih, tepat, lugas, dan jelas maknanya. *Qaulan balighan* artinya adalah perkataan yang fasih, mudah dimengerti, menggunakan kata-kata yang efektif dan tepat sasaran. Cara agar pesan dakwah tersampaikan dan membekas di jiwa, yaitu dengan adanya keharusan untuk menggunakan gaya bahasa yang mudah dimengerti oleh pendengar dan sesuai dengan kadar kemampuan dan intelektualitas mereka (Zuhaili, 2013: 143). Gaya bahasa dan pilihan kata saat berdakwah kepada orang awam tentu akan berbeda dengan berdakwah kepada orang-orang di kalangan cendekiawan. Berdakwah di kalangan akademisi tentu akan berbeda dengan dakwah yang disampaikan kepada khalayak ramai di media massa atau di masjid. Permainan bahasa di dunia akademik berlainan dengan permainan bahasa di media massa dan masjid. Sebagaimana pernyataan Wittgenstein bahwa permainan bahasa memiliki kaitan dengan bahasa sehari-hari yang sifatnya sederhana (Gufron 2016). Maka, bahasa dakwah juga harus disederhanakan agar dipahami dengan baik oleh para audiens dakwah. *Qaulan maysuran* dan *qaulan balighan* merupakan dua jenis kata dalam prinsip bahasa dakwah yang semakna dengan argumen Wittgenstein tersebut.

Ketujuh prinsip bahasa yang dijelaskan di atas merupakan kaidah umum dalam bahasa dakwah, untuk memudahkan penyampaian bahasa kepada para pendengar. Prinsip bahasa dakwah tersebut secara tidak langsung merupakan persoalan filsafat bahasa dalam perspektif Ludwig Wittgenstein (Mahfudin 2019:8–9). Dengan penjelasan bahasa sebagai alat komunikasi memiliki aturan permainan bahasa yang berupa kosa kata dan tatanan dalam membentuk suatu kalimat (Bagus 1991:94). Wittgenstein menegaskan bahwa bahasa memiliki tingkat kesulitan tertentu dalam menentukan batas-batas permainan bahasa secara tepat dan detail (Sulaeman, 2019: 64). Akan tetapi dengan pemahaman manusia atas penggunaan bahasa, manusia dapat menggunakan bahasa disetiap aspek kehidupannya (Kaelan 2004:140). Karena bagi Wittgenstein bahasa digunakan dalam beragam cara yang berbeda untuk menyampaikan informasi, pertanyaan, perintah, larangan, dan jenis-jenis ungkapan lainnya (Gufron 2016). Maka, bahasa dakwah juga tidak bisa diatur secara rigid dan detail harus menggunakan kata “ini” atau “itu”. Bahasa dakwah harus disesuaikan dengan objek atau audiens dakwah dan konteks bahasa tersebut digunakan.

Sejatinya teori *language game* yang terfokus pada bahasa menjelaskan keberadaan bahasa secara behavioristik hingga memproyeksikan kehidupan manusia dalam dimensi bahasa (Kaelan 2004:139). Deskripsi secara ontology dari bahasa tersebut dapat dituangkan dalam tindakan bahasa dakwah. Penjelasan ini dijelaskan oleh Austin bahwa tindakan bahasa (*speech act*) terdiri dari 3 hal, yaitu *locutionary act* (tindakan lokusi), *illocutionary act* (tindakan ilokusi), dan *perlocutionary act* (tindakan perlokusi) (Wilujeng, 2012: 8). *Pertama*, Tindakan lokusi maksudnya adalah apa yang dikatakan oleh penutur. Kata yang menjelaskan atau menginformasikan suatu hal tanpa ada maksud atau makna lain di dalamnya. Tindakan lokusi ini biasanya terdapat dalam kalimat berita, kalimat pernyataan, atau kalimat yang bersifat deklaratif. *Kedua*, tindakan ilokusi maksudnya adalah tindakan bahasa yang terdapat makna tersembunyi di balik suatu perkataan. Misalnya saat mengatakan “saya lapar” kepada teman, bisa jadi dibalik kalimat itu ada makna untuk mengajak temannya makan atau minta di traktir oleh temannya tersebut. *Ketiga*, tindakan perlokusi lebih memperhatikan dampak dari apa yang dikatakan oleh seseorang. Tindakan perlokusi menghasilkan perbuatan atau sikap seseorang dari apa yang didengarnya atau dibacanya (Sumarni 2017).

Tindakan bahasa dalam konteks dakwah, dapat dimisalkan dengan suatu ungkapan “sudah azan” yang disampaikan seseorang untuk temannya ketika mendengar suara azan. Respon tersebut merupakan suatu ajakan untuk segera melaksanakan shalat bersama-sama. Ketiga tindakan bahasa ini digunakan dalam dakwah, dengan hasil akhir yang diharapkan berupa tindakan bahasa perlokusi yang menghasilkan perbuatan atau sikap dari pesan-pesan dakwah yang disampaikan. Tujuan akhir dari dakwah adalah saat pesan dakwah tersebut dipahami dan diamalkan oleh masyarakat sebagai objek dakwah.

c. Implikasi *Language Game* dalam Bahasa Dakwah

Language Game pada dasarnya merupakan suatu teori yang terdapat dalam ilmu filsafat. Teori tersebut apabila dikontekstualisasikan dengan bahasa dakwah akan memberikan pemahaman baru bahwa permainan bahasa memiliki peranan yang penting dalam strategi komunikasi berdakwah. Sehingga pemahaman seperti ini berimplikasi pada ranah sosial keagamaan, seperti halnya cara pandang masyarakat dalam menerima dakwah yang disampaikan kepada mereka, baik secara personal maupun universal. Penerimaan dakwah secara personal, secara tidak langsung dalam pandangan penulis berimplikasi pada perilaku kompulsif dan impulsif, sehingga perilaku tersebut dapat tertata dengan baik.

Perilaku kompulsif sejatinya merupakan suatu perilaku yang terjadi dari hasil ketidakmampuan individu dalam mengendalikan diri untuk melakukan suatu hal, yang tidak lain sebagai pemenuhan kebutuhan psikologis (Nurmalasari 2016). Sehingga dengan adanya *language game* dalam penyampaian dakwah, dapat lebih mampu mengatasi stress atau kecemasan yang ada dalam diri individu, bahkan bisa melekat selamanya pada diri individu. Hal tersebut akan terjadi apabila individu dapat menyerap pemahaman dalam penyampaian dakwah yang disampaikan oleh pendakwah dengan teori *language game*-nya. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa perilaku kompulsif ini, juga merupakan perilaku yang memiliki siklus perulangan dalam keseharian tanpa adanya motivasi rasional (Nurmalasari 2020:47). Oleh karenanya posisi teori *language game* dalam penyampaian dakwah akan penting, untuk memperoleh motivasi yang rasional dalam perilaku individu.

Sedangkan pada perilaku impulsif, merupakan suatu tindakan reflek dalam pengambilan keputusan dengan sedikit pertimbangan konsekuensi kedepan. American Psychiatric Association memaparkan bahwa perilaku impulsif berkaitan dengan kondisi kejiwaan dan neurologis yang merupakan elemen kepribadian individu yang sering terjadi, sehingga seringkali merugikan orang lain dan diri individu tersebut (Association. 2013). Pada tahap ini implikasi yang diberikan dari *language game* dalam penyampaian dakwah berada pada tahap yang rumit. Karena pendakwah memiliki peran untuk merangkul dan membawa pendengar dan pembacanya pada ranah pemikiran positif, namun dilain sisi harus dinamis juga fleksible terhadap situasi yang melingkupi individunya.

Pemahaman dari implikasi ini, penulis contohkan pada fenomena *childfree* yang sempat ramai diperbincangkan di sosial media. *Childfree* tidak lain merupakan suatu keputusan untuk tidak memiliki anak setelah mereka menikah, namun bukan pembahasan dalam ranah membunuh anak. Lebih tepatnya keputusan seorang perempuan yang telah menikah, untuk memutuskan tidak hamil sehingga tidak memiliki anak, sebagaimana yang dikabarkan di sosial media (www.tribunnews.com, www.republika.co.id, www.kompasiana.com, dan <https://news.detik.com>). Sedangkan dalam QS. Al-Kahfi (18): 46 menjelaskan bahwa anak itu adalah perhiasan kehidupan, QS. Al-Furqan (25): 74 juga menjelaskan bahwa anak itu sebagai menyenangkan hati, QS. Ali ‘Imran (3): 14 juga menjelaskan anak dijadikan sebagai penyejuk dalam penglihatan, dan banyak lagi ayat tentang anak dalam Al-Qur’an. Sehingga *language game* dapat difungsikan sebagai penataan bahasa atau mempersikan bahasa seorang

pendakwah untuk dapat membawa pendengar dan pembaca dalam perilaku positif, tidak hanya perilaku namun pada pemikiran yang positif.

Pada pembahasan *childfree* dengan penempatan *language game* dalam bahasa dakwah, dapat dilalui dari penyampaian secara *vis a visa* atau kajian secara umum. Dengan tatanan bahasa yang logis dan mudah dimengerti, sesuai dengan penyampaian syari'at dalam agama Islam. Namun bukan kekakuan dalam penyampaiannya, karena *language game* merupakan teori bahasa yang muncul di era kontemporer. Sehingga bahasa yang digunakan adalah bahasa dengan pembawaan kontekstualitas dan menginterpretasikan penjelasan syari'at Islam dengan implementasi yang otentik juga dinamis.

Penggunaan bahasa dalam dakwah yang sesuai dengan *language game*-nya juga berdampak pada terhindarnya kesalahpahaman dan kesalahpemaknaan masyarakat sebagai objek dakwah. Dakwah yang disampaikan dengan *language game* yang tidak tepat akan berimplikasi kepada kegagalan dalam meraih tujuan-tujuan dakwah. Misalnya, penjelasan para pendakwah yang tidak memperhatikan permainan bahasa terkait *childfree* menurut syari'at Islam ataupun isu-isu sensitif lainnya, akan berpotensi menimbulkan kebingungan, disalahartikan, hingga perpecahan di tengah-tengah masyarakat. Sehingga dakwah yang seharusnya mencerahkan dan menyatukan, malah menjadi sebab terjadi hal yang sebaliknya. Bagi Wittgenstein, bahasa dapat digunakan untuk mendeskripsikan gambaran dunia (Das and Neog 2020). Hal ini jika dimasukkan ke dalam konteks dakwah, maka dipahami bahwa bahasa dapat difungsikan untuk mendeskripsikan ajaran Islam dan bagaimana pandangannya terkait isu *childfree* serta isu-isu lainnya.

Problem yang terjadi setelah adanya sosialisasi oleh MPR RI terkait rumusan empat pilar juga bisa menjadi pelajaran. Disebabkan oleh maraknya kriminalitas dan pelanggaran-pelanggaran di Indonesia seperti tawuran, konflik sosial, intoleransi, korupsi, pendidikan yang tidak berkarakter, terorisme, dan lain sebagainya. MPR RI sebagai bagian dari pemerintahan "berdakwah" melalui jabatan mereka dengan merumuskan apa yang disebut dengan 4 pilar MPR RI yang terdiri dari Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini diharapkan bisa menjadi solusi atas problematika yang terjadi, memperbaiki moralitas bangsa sekaligus membangun kepercayaan masyarakat kepada negara.

Namun ternyata, sosialisasi terkait 4 pilar tersebut menimbulkan perbedaan pendapat di masyarakat dan dianggap sebagai sesuatu yang kontradiktif di kalangan akademisi. Penggunaan istilah tersebut dianggap menyimpang secara hukum, historis, filosofis, dan sosiologis (Hastangka et al. 2019:17–21). Istilah 4 pilar tersebut menjadi problem karena mencampuradukkan istilah yang masing-masing memiliki corak permainan bahasa tersendiri ke dalam satu wadah yang sama, sehingga memunculkan kebingungan terkait pemaknaan atas istilah dan bahasa yang sesungguhnya.

4. Kesimpulan

Wittgenstein merupakan seorang filosof bahasa yang memiliki teori *language game*. Signifikansi dari teori *language game* mengatakan bahwa bahasa itu seperti suatu permainan yang memiliki beragam aturan-aturan yang berbeda dan tidak bisa dicampurkan dengan yang lain. Bahasa digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari manusia, termasuk di dalamnya aktivitas dakwah. Dakwah dan bahasa merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Berdakwah membutuhkan bahasa yang baik, tepat, dan berpengaruh terhadap jiwa orang yang didakwahi. Bahasa dalam dakwah membutuhkan permainan bahasa, karena pada konteks yang berbeda maka digunakan bahasa yang berbeda pula. Saat berdakwah kepada golongan tertentu dengan kemampuan bahasa tertentu, akan berbeda dengan berdakwah kepada golongan yang lain dengan kemampuan berbahasanya yang juga berbeda. Permainan bahasa (*language game*) dibutuhkan demi terwujudnya tujuan-tujuan dalam berdakwah. Serta membawa para pendengar dan pembacanya dapat melakukan perilaku positif yang baik bagi satu individu dan individu yang lainnya.

Daftar Pustaka

- 5 Faktor Penyebab Orang Tidak Mau Punya Anak Alias Childfree. (8 September 2021) <https://news.detik.com/berita/d-5703302/5-faktor-penyebab-orang-tidak-mau-punya-anak-alias-childfree>.
- Abidin, Ali Zainal. 2012. "Nabi Muhammad Saw Dalam Perspektif Esoteris Seyyed Hossein Nasr."
- Arsith, Mirela. 2011. "Ludwig Wittgenstein and Language Games (A Literary Application)." *Acta Universitatis Danubius. Communication* 5(2).
- Apa Itu Childfree? Ramai Dibicarakan setelah Gita Savitri Bahas Pilihannya Tak Punya Anak, (8 September 2021). <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2021/08/20/apa-itu-childfree-ramai-dibicarakan-setelah-gita-savitri-bahas-pilihannya-tak-punya-anak>
- Association., American Psychiatric. 2013. 5th Ed: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Azmi, Asyrifah Lutfiana. 2020. "Penafsiran Term Qaulan Dalam Al- Qur'an Sebagai Prinsip Etika Komunikasi Bermedia." IAIN Salatiga.
- Bagus, Lorens. 1991. Diklat, "Silabus Logika Dan Bahasa." Jakarta: Universitas Indonesia.
- Birgani, Siwa Zaheri, and Mahnaz Soqandi. 2020. "Wittgenstein's Concept of Language Games." *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIO LAE) Journal* 2(2):641–47.
- Childfree, Tampan Keras Bagi Dunia Parenting. (8 September 2021). <https://www.republika.co.id/berita/qydig9483/childfree-tampan-keras-bagi-dunia-parenting>
- Childfree, Tidak Berdosa Sih, tapi... (8 September 2021) <https://www.kompasiana.com/nengsari/6137638306310e778b537bb3/childfree-tidak-berdosa-sih-tapi>
- Das, Dipankar, and Rituparna Neog. 2020. "Language Game: Ludwig Wittgenstein." *International Journal of Management (IJM)* 11(12).
- Djaelani, Aunu Rofiq. 2013. "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif." *PAWIYATAN* 20(1).
- Faccio, Elena, Chiara Centomo, and Giuseppe Mininni. 2011. "Measuring up to Measure, Dymorphophobia as a Language Game." *Integrative Psychological and Behavioral Science* 45(3):304.
- Gufon, Muh. Iffan. 2016. "Pemikiran Ludwig Wittgenstein Dalam Kerangka Analitika Bahasa Filsafat Barat Abad Kontemporer." *Misykah* 01(1):118–44.
- Hamka. 1990. *Tafsir Al-Azhar*. Singapura: Pustaka Nasional.
- Hartini, Lilis. 2019. "Tata Permainan Bahasa Wittgenstein Dalam Teks Konstitusi." *Wawasan Yuridika* 3(1).
- Hastangka, Armaidly Armawi, and Kaelan. 2019. "Analisis Language Game Terhadap Penggunaan Istilah 4 Pilar MPR RI." *CaLLs* 5:13–24.
- Hikmat. 2011. "Pesan-Pesan Dakwah Dalam Bahasa Tutur." *Jurnal Ilmu Dakwah* 5(17):257–70.
- Kaelan. 2004. "Filsafat Analitis Menurut Ludwig Wittgenstein: Relevansinya Bagi Pengembangan Pragmatik." *Humaniora* 16(2):133–46.
- Kamarudin, Muhamad Aima, and Muhammad Syakir Mustafa Kamal. 2019. "Media Sosial Dan Dakwah Menurut Islam." Pp. 131–42 in *Prosiding Seminar Sains Teknologi dan Manusia 2019 (SSTM'19)*. Vol. 1.
- Kapyto, Roman. 2007. "Philosophy and Pragmatics: A Language-Game with Ludwig Wittgenstein." *Journal of Pragmatic* 39(5):792–812.
- Katsir, Ismail ibn. 2000. *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim*. Kairo: Mu'assasah Qurthubah.

- Listiana, Anisa. 2012. "Pemikiran Ludwig Wittgenstein Tentang Eksistensi Tuhan." *Kalam* 6(2):235–50.
- Mahfudin, Asep. 2019. "Konsepsi Filsafat Bahasa Dalam Perspektif Ludwig Wittgenstein (Studi Teks *Tractacus Logico Philosophicus* Dan *Investigation Philosophy*)." 1–17.
- Marfu'ah, Usfiyatul. 2018. "Strategi Komunikasi Dakwah Berbasis Multikultural." *Islamic Communication Journal* 2(2):147. doi: 10.21580/icj.2017.2.2.2166.
- Munawwir, Ahmad Warson. 1997. *Kamus Al-Munawwir*. Yogyakarta: Pustaka Progressif.
- Mustansyir, Rizal. 2012. "Dimensi Tanda Menurut Perspektif Analitika Bahasa Ludwig Wittgenstein Dan Pengaruhnya Dalam Tanda Kontemporer." *Jurnal Filsafat* 22:1–17.
- Nurmalasari, Yuli. 2016. "Konseling Singkat Berfokus Solusi Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengendalikan Compulsive Internet Use Siswa." *Empati Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3(2):17–30.
- Nurmalasari, Yuli. 2020. "Indikator Dominan Pada Perilaku Kompulsif Remaja Dalam Mengakses Internet." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application* 9(1):46–51.
- Oktian, Dofi. 2016a. "Agama Dalam Perspektif Filsafat Analitik Ludwig Wittgenstein." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Oktian, Dofi. 2016b. "AGAMA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT ANALITIK LUDWIG WITTEGENSTEIN." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ottuh, Peter O. O., and Onos Godwin Idjakpo. 2020. "Ludwig Wittgenstein: Language Game and Religious Belief." *Journal of Language, Literature, and Linguistics* 1(2):166–81.
- Ottuh, Peter OO, and Onos Godwin Idjakpo. 2020. "Ludwig Wittgenstein: Languange-Game and Religious Belief." *Interference: Journal of Languange, Literature, and Linguistics* 1(2):166–81.
- Puspitasar, Tita, and Ai Devi. 2019. "PENGARUH BAHASA IBU TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA." Pp. 465–70 in "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri 4.0. FKIP UNMA.
- Rahardjo, Mudjia. 2015. "Bahasa Sebagai Media Dakwah." Uin.Malang.Ac.Id.
- Rondiyah, Arifa Ainun, Nugraheni Eko Wardani, and Kundharu Saddhono. 2017. "Pembelajaran Sastra Melalui Bahasa Dan Budaya Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Kebangsaan Di Era Mea (Masayarakat Ekonomi Asean)." *Proceedings Education and Languange International Conference* 1(1):141–47.
- Sa'adah, Aulia Ummu. 2019. "Lagu Yaa Lal Wathan Karya KH. Abdul Wahab Hasbullah Perspektif Ludwig Wittgenstein."
- Shalihati, Khoirin Nisai. 2019. "Islam Puritan Dan Otoritas Agama: Dakwah Radio Bass FM Di Salatiga." *Jurnal Dakwah Risalah* 30:175.
- Simanjuntak, Bungaran Antonius, and Soejidto Sosrodiharjo. 2014. *Metode Penelitian Sosial (Edisi Revisi)*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, Mubaidi. 2019. "Permainan Bahasa Atas Tuduhan Gerakan Fundamentalisme Islam Dalam Politik Barat." *Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 07:55–72.
- Sumanto, Edi. 2017. "Hubungan Filsafat Dengan Bahasa." *El-Afkar* 5(1):19–30.
- Sumarni, Ratna. 2017. "Makna Lokusi, Ilokusi, Dan Perlokusi Dalam Bahasa Indonesia." Dosenbahasa.Com.
- Suryaningrat, Erwin. 2018. "Bahasa Semit Sebagai Akar Sejarah Bahasa Arab." *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 17(1):15. doi: 10.29300/attalim.v17i1.1177.

- Waljinah, Sri, and Harun Joko Prayitno. 2018. "Kajian Pengkaidahan Dan Kesemestaan Bahasa Dalam Pembelajaran Filsafat Ilmu." Pp. 304–10 in *Prosiding SAGA 2 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)*. Vol. 1.
- Wilujeng, Sri Rahayu. 2012. "Bahasa Politik Dalam Perspektif Filsafat Bahasa Ludwig Wittgenstein." *Humanika* 16:2.
- Wittgenstein, Ludwig. 1986. *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell.
- Wittgenstein, Ludwig. 2001. *Tractatus Logico-Philosophicus*. London: Routledge.
- Wittgenstein, Ludwig. 2014. "Communication as a Language Game." Pp. 48–53 in *The Discourse Studies Reader*, edited by J. Angermuller, D. Maingueneau, and R. Wodak. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Zuhaili, Wahbah. 2013. *Tafsir Al-Munir*. edited by A. H. Al-Kattani. Jakarta: Gema Insani.