

# ANALISIS TINDAK TUTUR ILOKUSI PADA PROGRAM MUSTANG PLAYGROUND WITH NO NA: KAJIAN PRAGMATIK JOHN SEARLE

Della Eka Putri<sup>1</sup>, Sumarti<sup>2</sup>, Nurlaksana Eko Rusminto<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Lampung, Indonesia

Email: [dellaekaputri@gmail.com](mailto:dellaekaputri@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i2.2047>

## Sections Info

### Article history:

Submitted: 27 January 2026

Final Revised: 11 February 2026

Accepted: 16 March 2026

Published: 30 April 2026

### Keywords:

Speech Acts

Illocutionary Acts

Pragmatics

Searle



## ABSTRACT

*This study aims to analyze illocutionary speech acts in the program "Mustang Playground with No Na" on the Mustang 88 FM YouTube channel based on John Searle's speech act theory. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. The data were collected using observation and note-taking techniques, along with transcription of utterances between the host and No Na members in question-and-answer segments and game sessions. The data were analyzed by classifying utterances into types of illocutionary acts, namely assertive, directive, expressive, commissive, and declarative. The findings show that assertive and directive speech acts are the most dominant, indicating that the interaction in the program is mainly characterized by information sharing, experiences, opinions, and the organization of the show and games. Expressive speech acts appear less frequently but function to build emotional atmosphere, while commissive acts are very limited and declarative acts are not found because the program is informal and does not involve institutional authority. This study lies in the analysis of illocutionary speech acts in a digital YouTube entertainment program that combines talk show elements and interactive games as a medium for music promotion. This study demonstrates that digital entertainment is a dynamic space for pragmatic communication.*

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tindak tutur ilokusi dalam program "Mustang Playground with No Na" pada kanal YouTube Mustang 88 FM berdasarkan teori tindak tutur John Searle. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui metode simak dan catat dengan teknik transkripsi dari tuturan antara host dan anggota No Na dalam segmen tanya jawab serta permainan. Analisis data dilakukan dengan mengklasifikasikan tuturan ke dalam jenis tindak tutur ilokusi, yaitu asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindak tutur yang paling dominan adalah tindak tutur asertif dan direktif, yang mencerminkan bahwa interaksi dalam program tersebut didominasi oleh penyampaian informasi, pengalaman, opini, serta pengaturan jalannya acara dan permainan. Tindak tutur ekspresif muncul dalam jumlah yang lebih sedikit namun berfungsi membangun suasana emosional, sedangkan tindak tutur komisif sangat minim dan tindak tutur deklaratif tidak ditemukan karena acara bersifat nonformal dan tidak melibatkan kewenangan institusional. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis tindak tutur ilokusi dalam program hiburan digital YouTube yang memadukan konsep talk show dan permainan interaktif sebagai sarana promosi musik. Penelitian ini memperlihatkan bahwa media hiburan digital adalah ruang komunikasi pragmatik yang dinamis.*

**Kata kunci:** Tindak Tutur, Ilokusi, Pragmatik, Searle.

**PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan alat utama dalam komunikasi yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk melakukan tindakan tertentu melalui tuturan (Mailani et al., 2022). Dalam kajian pragmatik, hal ini dikenal sebagai tindak tutur, yaitu bagaimana ujaran tidak sekadar mengandung makna literal, melainkan juga maksud dan tujuan tertentu dari penutur (Suhartono, 2020). Salah satu aspek penting dalam tindak tutur adalah tindak tutur ilokusi, yaitu tindakan yang dilakukan melalui ujaran seperti menyatakan, memerintah, bertanya, atau mengungkapkan perasaan (Dilanti et al., 2024). Analisis terhadap tindak tutur ilokusi menjadi penting untuk memahami makna tersirat dalam interaksi komunikasi, terutama dalam komunikasi di media digital yang bersifat spontan dan interaktif (Azka & Solihati, 2025; Fatkhurohman & Kurniawan, 2025). Konsep ini dikembangkan oleh John Searle (1979) sebagaimana dijelaskan bahwa *“John Searle classified illocutionary acts into five categories: assertives, directives, commissives, expressives, and declarations, which reflect the intention behind a speaker’s utterance.”* yang berarti ada lima kategori kategori tindak tutur ilokusi yakni representatif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif, yang mencerminkan tujuan komunikatif penutur.

Tindak tutur sendiri dapat dilakukan pada sejumlah aksi dan media, salah satunya di media digital. Perkembangan media digital, khususnya *platform YouTube*, menghadirkan bentuk komunikasi yang lebih dinamis dan variatif. Syahri & Emidar (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *“salah satu bentuknya adalah program talk show yang dikemas secara santai dengan tambahan permainan (games), sehingga menciptakan interaksi yang lebih natural dan kaya akan variasi tuturan.”* Program *“Mustang Playground with No Na”* yang tayang di kanal YouTube Mustang 88 FM merupakan salah satu contoh konten yang memadukan sesi tanya jawab dengan permainan interaktif. Program ini menghadirkan bintang tamu grup No Na dalam rangka promosi *comeback* mereka dengan lagu berjudul *“Work”* yang tengah viral. Konsep acara yang unik, yaitu penggunaan seragam sekolah SMA serta penyajian *games* yang seru dan santai, menjadikan interaksi antarpartisipan lebih spontan dan beragam dan lebih dekat ke audiens secara sosio-kultural, sehingga menarik untuk dianalisis dari perspektif pragmatik, khususnya tindak tutur ilokusi.

Kajian ini menjadi semakin kuat jika dilihat dari tingginya penggunaan media digital, khususnya *YouTube*, sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Data menunjukkan bahwa *YouTube* merupakan salah satu *platform* dengan pengguna terbanyak di Indonesia dan didominasi oleh generasi muda yang aktif mengonsumsi konten hiburan digital.

**Tabel 1.** Data Penggunaan Youtube di Indonesia

No	Indikator	Data
1	Jumlah pengguna internet Indonesia	+ - 215 juta
2	Persentase pengguna Youtube	+ - 94% dari pengguna internet
3	Kelompok usia dominan	18-34 tahun
4	Jenis konten populer	Hiburan, <i>podcast</i> , <i>talk show</i>

Sumber: Data Reportal (2024)

Data tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam media digital memiliki jangkauan yang sangat luas dan berpengaruh dalam membentuk pola interaksi masyarakat. Namun, kajian mengenai tindak tutur ilokusi dalam hal media hiburan digital, khususnya pada konten *talk show* interaktif, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi

penting untuk mengisi kesenjangan tersebut sekaligus memberikan pemahaman tentang bagaimana bahasa digunakan secara strategis dalam hal hiburan dan promosi musik.

Objek penelitian ini juga menjadi salah satu bentuk kebaruan dalam kajian ini, karena berfokus pada grup wanita global yang tengah mengalami peningkatan popularitas dalam industri hiburan. Penggunaan objek tersebut memberikan perspektif baru dalam analisis pragmatik, khususnya terkait tindak tutur ilokusi dalam media digital berbasis hiburan, sehingga berkontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah di bidang tersebut. Objek penelitian yang dimaksud yakni No Na. No Na sendiri merupakan grup global asal Indonesia yang debut di label Amerika bernama *88 Rising*. No Na terdiri dari beberapa anggota, yakni Baila, Christy, Shaz, dan Esther, yang aktif dalam industri hiburan dan memiliki karakteristik komunikasi yang khas dalam setiap interaksi mereka. Hal ini karena perbedaan kepribadian, dimana ada yang cenderung dominan berbicara, ada yang minim berbicara, ada yang malu-malu, dan sifat lain yang muncul selama video berlangsung. Selain itu, dinamika komunikasi antaranggota maupun dengan host dalam program tersebut juga memperlihatkan berbagai bentuk tindak tutur yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga ekspresif. Hal ini memberikan peluang untuk mengkaji bagaimana strategi komunikasi digunakan dalam hal hiburan dan promosi

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis jenis-jenis tindak tutur ilokusi yang digunakan dalam program "*Mustang Playground with No Na*" berdasarkan klasifikasi teori John Searle serta mengidentifikasi fungsi tuturan yang muncul dalam interaksi antara host dan bintang tamu. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik komunikasi dalam media digital berbasis hiburan.

Dalam kajian pragmatik, tindak tutur merupakan salah satu konsep utama yang digunakan untuk memahami bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi nyata (Evizariza, 2025). Lebih lanjut, menurut Safitri et al. (2021), salah satu aspek penting dalam tindak tutur adalah tindak tutur ilokusi, yaitu tindakan yang dilakukan penutur melalui ujarannya dengan maksud tertentu. Konsep ini dikembangkan oleh John Searle yang menyatakan bahwa setiap tuturan tidak hanya memiliki makna literal, tetapi juga mengandung fungsi atau tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh penutur (Saifudin, 2019).

Menurut Searle (1979), tindak tutur ilokusi dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis utama. Pertama, tindak tutur representatif (*assertive*), yaitu tuturan yang berfungsi untuk menyatakan atau melaporkan sesuatu yang dianggap benar oleh penutur, seperti menyatakan fakta, menjelaskan, atau mengklaim. Kedua, tindak tutur direktif, yaitu tuturan yang bertujuan untuk mempengaruhi atau mendorong lawan tutur agar melakukan sesuatu, misalnya perintah, permintaan, atau saran. Ketiga, tindak tutur komisif, yaitu tuturan yang mengikat penutur terhadap suatu tindakan di masa depan, seperti janji, ancaman, atau tawaran. Keempat, tindak tutur ekspresif, yaitu tuturan yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau sikap penutur terhadap suatu keadaan, seperti mengucapkan terima kasih, meminta maaf, atau mengeluh. Kelima, tindak tutur deklaratif, yaitu tuturan yang memiliki kekuatan untuk mengubah status atau situasi secara langsung apabila diucapkan dalam konteks yang tepat, seperti pernyataan resmi, pengangkatan, atau pemecatan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis tindak tutur ilokusi dalam program "*Mustang Playground with No Na*" pada

kanal YouTube Mustang 88 FM. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman makna, dan fungsi tuturan, bukan pada pengukuran numerik (Creswell, 2014). Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis fenomena kebahasaan yang ditemukan dalam data (Sugiyono, 2016). Data penelitian berupa tuturan antara host dan anggota No Na, yang mencerminkan interaksi komunikasi yang natural.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat, yaitu dengan menyimak video secara keseluruhan, kemudian mentranskripsikan tuturan yang relevan dengan fokus penelitian (Mahsun, 2017). Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang berperan dalam menentukan, mengidentifikasi, dan mengklasifikasikan data (Moleong, 2017). Data yang telah ditranskripsikan kemudian dipilih dan dikelompokkan berdasarkan jenis tindak tutur ilokusi yang muncul sesuai dengan konteks tuturan.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles et al. (2014). Pada tahap analisis, tuturan diklasifikasikan ke dalam jenis-jenis tindak tutur ilokusi berdasarkan teori John Searle yang meliputi representatif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif (Searle, 1979). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teori dengan membandingkan hasil analisis dengan konsep-konsep dalam kajian pragmatik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan analisis yang valid mengenai penggunaan tindak tutur ilokusi.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil temuan data untuk tuturan ilokusi jenis asertif, yakni disajikan oleh tabel berikut.

Tabel 2. Temuan Data Asertif.

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
1	"Halo, aku No Na Ester," "aku No Na Christy," "Halo, aku No Na Baila," "aku No Na Shaz."	No Na	A1	Para anggota memperkenalkan diri	Memperkenalkan
2	"Aku belajar mulu hehe. Ekskul paling kebanyakan basket dan berenang. Aku abas sih hehe jadi ga cuma buat cowo"	Shaz	A2	Menceritakan kegiatan jaman sekolah	Menceritakan
3	"Kalo aku kebanyakan 90% lomba gymnastic sih, sama ikut DBL juga, bukan yang basketnya ya tapi dance nya"	Christy	A3	Menceritakan kegiatan jaman sekolah	Menceritakan
4	"Kita adalah anak yang sesuai dengan outfit kita hari ini hahaha. Ada yang keliatannya bandel tapi kita sebenarnya anak baik-baik"	Baila	A4	Menjelaskan karakter mereka waktu sekolah	Menjelaskan

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
5	kok" "Aku suka banget lagi Fisika, soalnya itu tuh kaya explain how theworld works gitu. Aku juga suka biologi sih, karena pake lab coat gitu jadi keliatannya keren. Dulu aku pengen jadi dokter cuma karena lab coat nya keren hahaha"	Shaz	A5	Bercerita mengenai mata pelajaran kesukaan	Mengungkapkan
6	"Karena aku 90% lomba mulu jadi kayanya ga suka semua mata pelajaran sih hahaha. Tapi engga deh, aku suka Fisika sama Matematika, walau ga begitu suka tapi nilainya bagus jadi suka deh"	Christy	A6	Bercerita mengenai mata pelajaran kesukaan	Mengungkapkan
7	"Aku suka sastra, tapi aku ga suka Kimia sih, soalnya susah banget. Kayanya aku ditandain sih sama gurunya"	Esther	A7	Bercerita mengenai mata pelajaran kesukaan	Mengungkapkan
8	"Koreografer kita selalu tanya ke kita sih, kita bisanya apa, jadi selalu diikutsertakan, dan dia selalu tanya apa hal yang ada Indonesia-Indonesianya terus habis itu dicoba koreonya"	Shaz	A8	Menjelaskan proses pembuatan koreografi	Menjelaskan
9	"Menurut aku ini pertanyaannya bahaya, karena yang sebelah sana sudah melotot"	Baila	A9	Menjelaskan bahwa pertanyaan host cukup berbahaya	Menilai
10	"Aku sama Baila sering banget ke fisioterapi, karena gerakannya emang susah banget, banyak footworknya, kita sering salah posisi gitu lho awal-awalnya"	Shaz	A10	Menceritakan pengalaman pribadi	Menceritakan
11	"Tapi kali ini, koreonya emang sangat menantang sih. Pertama kali liat juga kek wah, tapi akhirnya kita bisa juga melakukannya dengan kerja keras"	Shaz	A11	Menceritakan pengalaman pribadi	Mengevaluasi
12	"Dan sebenarnya tekanan banget sih, karena waktunya itu mepet banget antara latihan dan syuting video"	Baila	A12	Menceritakan pengalaman pribadi	Mengungkapkan
13	"Produser musik kita selalu ngelibatin kita sih, pernah juga waktu itu mereka bawa alat musik Indonesia buat kita coba satu-satu"	Shaz	A13	Menceritakan pengalaman pribadi	Menceritakan
14	"No Na kan sekarang terkenal nih, banyak orang yang kenal tapi ga menutup kemungkinan banyak juga yang ngehate ya"	Host	A14	Menyatakan kondisi terkini	Menyatakan
15	"Sebenarnya kita sering ketawa kalo liat hate comment, karena mereka kan gatau apa yang terjadi di belakang, apalagi di industri entertainment"	Esther	A15	Menjelaskan pendapat mengenai hate comment	Menilai
16	"Sebenarnya aku udah bangga	Christy	A16	Menjelaskan	Mengungkapkan

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
	banget sih sama No Na yang sekarang, salah satu grup Indonesia yang Go International, dan semoga kita bisa jadi jalan buat yang lain''			pendapat dan harapan ke depannya	
17	''Kalo aku pengen dunia tuh tahu sih kaya sebenarnya kita tuh ada lho, orang-orang kreatif dan pekerja keras dari Indonesia''	Esther	A17	Menjelaskan pendapat dan harapan ke depannya	Mengharapkan

Hasil temuan data untuk tuturan ilokusi jenis direktif, yakni disajikan oleh tabel berikut.

**Tabel 3.** Temuan Data Direktif.

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
1	''Tanpa berlama-lama lagi, kita sambut No Na!''	Host	D1	Pembukaan acara	Menyambut
2	''Mungkin murid-murid lain belum tahu, jadi boleh perkenalkan diri dari kamu dulu''	Host	D2	Meminta anggota No Na untuk memperkenalkan diri	Meminta
3	''Bebas, jangan terlalu tertib banget guys, hehe!''	Host	D3	Meminta anggota No Na agar lebih santai	Meminta
4	''Tapi gue mau tanya deh, dulu kalian jaman sekolah itu tipe anak-anak yang kaya gimana sih, bandel kah atau apakah?''	Host	D4	Bertanya kepada anggota No Na	Bertanya
5	''Okay jadi kita main games ya. Sekarang coba buat 2 tim dan tentuin bunyi bel masing-masing, untuk bel nya ada di kolong meja ya, coba dicek aja!''	Host	D5	Pembagian kelompok untuk bermain games	Mengarahkan
6	''Sudah waktunya istirahat, kalian boleh makan dulu ya. Selamat makan!''	Host	D6	Mempersilakan anggota No Na untuk makan	Mempersilakan
7	''Kalo dari kalian siapa sih yang sering bacaain komen, apalagi hate comment?''	Host	D7	Meminta anggota No Na untuk menjawab	Bertanya
8	''Ayo kita hompimpaalaiyumgambreng dulu ya''	Host	D8	Pembagian tim untuk games lanjutan	Mengarahkan
9	''Kalian bagi dulu perannya ya, siapa yang nebak, siapa yang kasih petunjuk''	Host	D9	Pembagian peran dalam tim	Mengarahkan
10	''Waduh ini ga ketebak-tebak, skip dulu aja skip!''	Host	D10	Meminta Esther untuk mengganti papan tebakannya	Meminta
11	''Ayo Baila, semangat!''	Host	D11	Memberi dukungan	Menyemangati
12	''Ada lagi ga gamenya ini?''	Esther	D12	Meminta penjelasan kelanjutan games	Meminta
13	''Boleh spill lagi ga, next bakalan ada apa aja nih dari No Na''	Host	D13	Meminta penjelasan mengenai next project No Na	Meminta
14	''Ada banyak hal menarik, jadi tungguin aja ya temen-temen!''	Esther	D14	Meminta penggemar untuk setia	Mengharapkan

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
15	"Menurut kalian apa arti pekerjaan/work?"	Host	D15	menunggu Meminta pendapat para anggota No Na	Bertanya
16	"Apa mimpi terbesar kalian buat No Na? Boleh deh dijawab masing-masing ya"	Host	D16	Meminta pandangan para anggota No Na	Bertanya

Hasil temuan data untuk tuturan ilokusi jenis ekspresif, yakni disajikan oleh tabel berikut.

**Tabel 4.** Temuan Data Ekspresif.

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
1	"Guys gue deg-degan banget sumpah! Gue happy banget ketemu kalian guys!"	Host	E1	Host mengungkapkan perasaannya saat bertemu anggota No Na	Mengungkapkan
2	"aaaaaaa ada ceng-ceng! Keren banget!"	Baila	E2	Terkaget karena melihat alat musik tradisional.	Mengungkapkan
3	"Tapi mereka yang ditanya, kita yang capek ya, keringetan!"	Host	E3	Mengekspresikan perasaan lelah	Mengeluh
4	"That's so mart!"	Baila	E4	Memuji kecerdikan host	Memuji
5	"Enak banget ya makannya ya, kalian kaya menikmati banget haha"	Host	E5	Mengapresiasi anggota No Na saat makan	Mengapresiasi
6	"Keren, keren, keren keren ya kalian!"	Host	E6	Mengungkapkan kekaguman ke No Na	Memuji
7	"Seru banget koreonya!"	Baila	E7	Menyatakan keseruan koreografi	Mengungkapkan
8	"Wah gila sih kalian keren banget!"	Host	E8	Kagum akan kinerja tim	Mengagumi
9	"Aduh aku kepedesan, tapi ini enak banget"	Esther	E9	Respon setelah memakan jajanan	Mengungkapkan
10	"YEYYYY, main games lagi!"	No Na	E10	Menunjukkan kegembiraan	Bersorak
11	"Tapi jujur, kita bangga banget sama kalian guys!"	Host	E11	Menunjukkan rasa kagum dan bangga	Mengapresiasi
12	"WOW, kita dapat hadiah, wih keren sekali ini tasnya. Terima kasih!"	No Na	E12	Pemberian hadiah di akhir acara	Mengungkapkan

Hasil temuan data untuk tuturan ilokusi jenis komisif, yakni disajikan oleh tabel berikut.

**Tabel 5.** Temuan Data Komisif.

No	Tuturan	Penutur	Kode	Konteks	Fungsi
1	"Kita bakalan main lagi!"	Host	K1	Menginformasikan bahwa akan bermain games lagi	Menginformasikan

Berdasarkan beberapa tabel tersebut maka terlihat bahwa terdapat 17 data asertif, 16 data direktif, 12 data ekspresif, dan 1 data komisif, sedangkan untuk jenis deklaratif tidak ditemukan pada video sampel.

### ***Pembahasan***

Tindak tutur tersebut dibagi ke dalam lima kategori, yaitu tindak tutur asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan deklaratif (Chaer, 2010).

#### **1. Tindak Tutur Asertif**

Tindak tutur asertif merupakan jenis tindak tutur yang mengikat penutur pada kebenaran isi ujarannya (Artati, 2020; Hutasoit et al., 2023). Selain itu, tindak tutur asertif juga bertujuan untuk memastikan bahwa tuturan yang disampaikan sesuai dengan kenyataan atau kondisi yang terjadi di dunia nyata (Shindidah, 2023; Sunarni et al., 2025).

##### **a) Fungsi Memperkenalkan**

###### **Data: A1**

Tuturan pada data A1 menunjukkan fungsi memperkenalkan, di mana para anggota No Na menyampaikan identitas diri mereka kepada host dan audiens dengan kalimat "Halo, aku No Na Ester," "aku No Na Christy," "Halo, aku No Na Baila," dan "aku No Na Shaz." Tuturan ini bersifat informatif dan digunakan sebagai pembuka interaksi untuk memperkenalkan diri secara langsung. Fungsi tuturan ini ialah menyampaikan fakta mengenai identitas penutur (anggota No Na).

##### **b) Fungsi Menceritakan**

###### **Data: A2, A3, A10, A13**

Tuturan pada data tersebut menunjukkan fungsi menceritakan, yaitu ketika penutur menyampaikan pengalaman pribadi atau kegiatan yang pernah dilakukan, seperti kegiatan sekolah, lomba, latihan, hingga pengalaman dalam produksi musik. Misalnya, Shaz dan Christy menceritakan kegiatan ekstrakurikuler dan lomba yang pernah diikuti, serta pengalaman menjalani proses latihan koreografi dan keterlibatan dalam produksi musik. Tuturan ini bersifat deskriptif dan faktual berdasarkan pengalaman penutur, sehingga termasuk tuturan asertif karena berisi pernyataan yang dianggap benar oleh penutur.

##### **c) Fungsi Menjelaskan**

###### **Data: A4, A8**

Tuturan pada data ini berfungsi menjelaskan, yaitu memberikan uraian atau penjabaran terhadap suatu hal agar lebih mudah dipahami. Misalnya, Baila menjelaskan karakter mereka saat sekolah, dan Shaz menjelaskan proses pembuatan koreografi yang melibatkan partisipasi anggota serta unsur budaya Indonesia. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur asertif tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga memberikan klarifikasi atau penjelasan terhadap suatu fenomena.

##### **d) Fungsi Mengungkapkan**

###### **Data: A5, A6, A7, A12, A16**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mengungkapkan, yaitu ketika penutur menyampaikan pendapat, perasaan, atau preferensi pribadi. Contohnya, penutur mengungkapkan kesukaan terhadap mata pelajaran tertentu, pengalaman pribadi dalam kegiatan sekolah, serta rasa

bangga terhadap pencapaian grup. Meskipun bersifat subjektif, tuturan ini tetap termasuk asertif karena penutur menyatakan keyakinan atau pandangannya terhadap suatu hal.

**e) Fungsi Menilai**

**Data: A9, A15**

Tuturan pada data ini menunjukkan fungsi menilai, yaitu memberikan evaluasi atau pandangan terhadap suatu situasi. Misalnya, Baila menilai pertanyaan host sebagai “bahaya,” dan Esther menilai fenomena *hate comment* dalam industri hiburan. Fungsi ini menunjukkan adanya proses evaluasi subjektif terhadap suatu keadaan, namun tetap termasuk tindak tutur asertif karena berupa pernyataan yang diyakini penutur.

**f) Fungsi Menyatakan Kondisi**

**Data: A14**

Tuturan pada data ini berfungsi menyatakan kondisi, yaitu menggambarkan situasi yang terjadi secara faktual. Host menyampaikan bahwa grup No Na sedang dikenal publik namun tentunya tak luput dari *hate comment*. Tuturan ini bersifat informatif dan menggambarkan keadaan nyata dalam industri hiburan.

**g) Fungsi Mengharapkan**

**Data: A17**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mengharapkan, yaitu menyampaikan harapan penutur terhadap suatu kondisi di masa depan. Esther berharap agar dunia mengetahui keberadaan dan kreativitas anak muda Indonesia. Meskipun berbentuk harapan, tuturan ini tetap termasuk asertif karena merupakan pernyataan keyakinan dan sikap penutur terhadap sesuatu yang diinginkan terjadi.

**2. Tindak Tutur Direktif**

Tindak tutur direktif adalah tuturan yang bertujuan untuk membuat lawan tutur melakukan tindakan tertentu sesuai dengan maksud penutur (Fatma et al., 2020; Setyawan, 2018). Jenis tindak tutur ini ditandai dengan adanya arahan atau permintaan agar mitra tutur melakukan sesuatu sebagaimana yang diinginkan dalam ujaran (Alkatiri et al., 2021; Mulyani, 2025).

**a) Fungsi Menyambut**

**Data: D1**

Tuturan pada data ini menunjukkan fungsi menyambut, di mana host mengajak audiens untuk menyambut kehadiran No Na dalam acara. Ujaran ini berfungsi sebagai pembuka interaksi dan menciptakan suasana hangat sebelum memasuki sesi utama. Meskipun berbentuk ajakan, tuturan ini termasuk tindak tutur direktif karena mengarahkan audiens untuk melakukan tindakan tertentu, yaitu memberikan sambutan.

**b) Fungsi Meminta**

**Data: D2, D3, D10, D12, D13**

Tuturan pada data ini menunjukkan fungsi meminta, yaitu ketika penutur mengarahkan atau mengharapkan lawan tutur melakukan sesuatu. Host meminta anggota No Na untuk memperkenalkan diri, bersikap lebih santai, mengganti permainan, serta memberikan informasi terkait kelanjutan kegiatan. Selain itu, Esther juga meminta penjelasan mengenai

kelanjutan *games*. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur direktif digunakan untuk mengontrol alur percakapan dan aktivitas dalam acara agar berjalan sesuai tujuan interaksi.

**c) Fungsi Bertanya**

**Data: D4, D7, D15, D16**

Tuturan pada data ini berfungsi bertanya, yaitu meminta informasi, pendapat, atau pandangan dari lawan tutur. Host mengajukan pertanyaan mengenai karakter saat sekolah, kebiasaan membaca komentar, makna "*work*", serta mimpi besar anggota No Na. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur direktif digunakan untuk menggali informasi dan membangun interaksi komunikatif yang lebih aktif antara host dan narasumber.

**d) Fungsi Mengarahkan**

**Data: D5, D8, D9**

Tuturan pada data ini menunjukkan fungsi mengarahkan, yaitu memberikan instruksi agar lawan tutur melakukan tindakan tertentu dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Host mengarahkan pembentukan tim, menentukan alat permainan, serta pembagian peran dalam games. Fungsi ini memperlihatkan bahwa tindak tutur direktif berperan penting dalam mengatur jalannya aktivitas agar lebih terstruktur dan berjalan sesuai aturan permainan.

**e) Fungsi Mempersilakan**

**Data: D6**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mempersilakan, yaitu memberikan izin kepada lawan tutur untuk melakukan suatu tindakan. Host mempersilakan anggota No Na untuk beristirahat dan makan. Fungsi ini termasuk tindak tutur direktif karena tetap mengandung unsur pengaturan tindakan, meskipun dalam bentuk yang lebih sopan dan tidak memaksa.

**f) Fungsi Menyemangati**

**Data: D11**

Tuturan pada data ini berfungsi menyemangati, yaitu memberikan dorongan motivasional kepada lawan tutur. Host memberikan dukungan kepada Baila agar tetap semangat dalam permainan. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur direktif tidak hanya bersifat instruktif, tetapi juga dapat berupa dorongan psikologis agar mitra tutur terdorong untuk tetap berpartisipasi aktif.

**g) Fungsi Mengharapkan**

**Data: D14**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mengharapkan, yaitu penutur meminta audiens untuk menantikan sesuatu di masa depan. Esther mengajak penggemar untuk menunggu berbagai hal menarik dari No Na. Meskipun berbentuk harapan, tuturan ini tetap termasuk direktif karena mengandung ajakan tidak langsung kepada lawan tutur untuk melakukan sikap tertentu, yaitu menunggu dan tetap mengikuti perkembangan grup.

**3. Tindak Tutur Ekspresif**

Tindak tutur ekspresif adalah tuturan yang berfungsi untuk menyampaikan evaluasi atau penilaian terhadap suatu hal yang diujarkan (Hågemark & Gårdenfors, 2025; Silvia, 2023). Selain itu, tindak tutur ini juga mencerminkan sikap dan kondisi psikologis penutur

terhadap situasi saat berbicara, sehingga digunakan untuk mengekspresikan perasaan serta hubungan antara penutur dan mitra tutur (Hidayat, 2023; Niskala, 2023).

**a) Fungsi Mengungkapkan**

**Data: E1, E2, E7, E9, E12**

Tuturan pada data ini menunjukkan fungsi mengungkapkan, yaitu ketika penutur menyampaikan perasaan atau kondisi emosional secara spontan. *Host* mengungkapkan rasa deg-degan dan bahagia saat bertemu No Na, sementara Baila dan Esther menunjukkan reaksi keterkejutan, keseruan, serta respons terhadap situasi yang dialami. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif digunakan untuk merepresentasikan emosi penutur secara langsung dalam interaksi yang bersifat santai dan spontan.

**b) Fungsi Mengeluh**

**Data: E3**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mengeluh, di mana *host* mengekspresikan rasa lelah akibat aktivitas dalam acara. Ujaran tersebut menggambarkan kondisi psikologis penutur yang merasa kelelahan, meskipun hanya sekedar candaan dan disampaikan dengan gaya santai serta humoris. Hal ini menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif dapat digunakan untuk menyampaikan rasa lelah akibat terlalu bersemangat bermain *games*.

**c) Fungsi Memuji**

**Data: E4, E6**

Tuturan pada data ini berfungsi memuji, yaitu memberikan penilaian positif terhadap kemampuan atau tindakan lawan tutur. Baila memuji kecerdikan *host*, sementara *host* memberikan pujian kepada anggota No Na atas performa mereka. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif digunakan untuk memperkuat hubungan sosial melalui pemberian apresiasi secara verbal.

**d) Fungsi Mengapresiasi**

**Data: E5, E11**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mengapresiasi, yaitu bentuk penghargaan terhadap tindakan atau kondisi tertentu. *Host* mengapresiasi cara anggota No Na menikmati makanan, serta menyampaikan rasa bangga terhadap mereka. Fungsi ini menunjukkan bahwa ekspresif tidak hanya berupa pujian, tetapi juga bentuk pengakuan terhadap pengalaman atau usaha pihak lain.

**e) Fungsi Mengagumi**

**Data: E8**

Tuturan ini menunjukkan fungsi mengagumi, yaitu ekspresi kekaguman terhadap suatu hal yang dianggap luar biasa. *Host* mengungkapkan kekaguman terhadap kinerja dan penampilan tim No Na. Fungsi ini menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif digunakan untuk menunjukkan respons emosional yang kuat terhadap sesuatu yang dinilai istimewa.

**f) Fungsi Bersorak**

**Data: E10**

Tuturan ini berfungsi sebagai sorakan atau ekspresi kegembiraan, di mana No Na menunjukkan antusiasme saat permainan berlangsung. Ujaran tersebut mencerminkan

suasana gembira dan interaktif dalam kegiatan games. Hal ini menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif juga dapat berbentuk ekspresi kolektif dalam situasi yang menyenangkan.

#### 4. Tindak Tutur Komisif

Tindak tutur komisif adalah jenis tindak tutur yang mengikat penutur untuk melakukan suatu tindakan di masa yang akan datang (Peng et al., 2024; Andrasari et al., 2017). Melalui tindak tutur ini, penutur menyatakan komitmen, seperti berjanji, bersumpah, menawarkan, atau mengancam, sehingga tuturan tersebut menunjukkan kesediaan penutur untuk bertanggung jawab atas apa yang diucapkan (Armanusya & Sabaradila, 2023; Aron, 2019).

##### a) Fungsi Menginformasikan

###### Data: K1

Tuturan “Kita bakalan main lagi!” yang disampaikan oleh host menunjukkan fungsi menginformasikan, yaitu menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam rangkaian acara. Ujaran tersebut memberikan informasi kepada anggota No Na dan audiens bahwa sesi permainan akan dilanjutkan kembali. Dalam hal ini, penutur tidak hanya menyampaikan rencana, tetapi juga membangun antisipasi dan menjaga alur interaksi agar tetap aktif. Dengan demikian, tuturan ini termasuk tindak tutur komisif karena mengandung komitmen penutur terhadap kegiatan yang akan dilakukan pada beberapa menit mendatang.

#### 5. Tindak Tutur Deklaratif

Tindak tutur deklaratif adalah jenis tindak tutur yang dapat mengubah keadaan atau status suatu hal secara langsung melalui ujaran yang disampaikan, asalkan diucapkan dalam hal yang tepat dan oleh penutur yang memiliki kewenangan (Luthfiyanti, 2020). Dengan kata lain, tuturan ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan realitas baru, seperti peresmian, pengangkatan, pemecatan, atau penetapan suatu keputusan (Apriastuti et al., 2019; Faelani & Setyowati, 2018).

Dalam penelitian ini, tidak ditemukan data tindak tutur deklaratif dalam program “*Mustang Playground with No Na*”. Hal ini disebabkan karena tindak tutur deklaratif umumnya hanya dapat muncul dalam situasi formal yang melibatkan institusi atau pihak yang memiliki kewenangan khusus untuk mengubah status atau kondisi tertentu secara langsung, seperti peresmian, pengangkatan, atau keputusan resmi (Rahmawati, 2021; Sunyahni, 2019). Sementara itu, interaksi dalam program ini bersifat informal, menghibur, dan didominasi oleh percakapan santai antara host dan anggota grup, sehingga tidak terdapat tuturan yang memiliki kekuatan institusional untuk mengubah status atau keadaan secara langsung.

Berdasarkan hasil analisis data tindak tutur ilokusi dalam program “*Mustang Playground with No Na*”, ditemukan total 34 data tuturan yang terbagi ke dalam beberapa jenis tindak tutur, yaitu 17 data asertif, 16 data direktif, dan 12 data ekspresif, serta 1 data komisif, sedangkan tindak tutur deklaratif tidak ditemukan dalam penelitian ini. Dari keseluruhan data tersebut, dapat diketahui bahwa tindak tutur yang paling dominan adalah tindak tutur asertif, diikuti oleh tindak tutur direktif, kemudian ekspresif, sementara komisif muncul dalam jumlah sangat terbatas dan deklaratif tidak muncul sama sekali. Dominasi tindak tutur asertif menunjukkan bahwa percakapan dalam program ini banyak berisi penyampaian informasi, pengalaman pribadi, pendapat, serta penjelasan dari para penutur. Sementara itu, tingginya penggunaan tindak tutur direktif juga menunjukkan bahwa interaksi dalam acara ini bersifat aktif dan terstruktur, terutama dalam bentuk pertanyaan, arahan, dan pengaturan jalannya permainan oleh *host*.

Dominasi tindak tutur asertif dan direktif tersebut mencerminkan karakteristik komunikasi dalam media hiburan digital yang bersifat interaktif, spontan, dan berorientasi pada percakapan dua arah. Tindak tutur asertif banyak digunakan karena para anggota No Na dan host sering berbagi cerita, pengalaman, serta opini sebagai bagian dari promosi dan hiburan, sedangkan tindak tutur direktif dominan karena host berperan sebagai pengarah jalannya acara dan *games*. Sementara itu, tindak tutur ekspresif muncul dalam jumlah yang lebih sedikit namun tetap penting karena berfungsi membangun suasana emosional seperti kekaguman, kesenangan, dan apresiasi. Rendahnya tindak tutur komisif serta tidak ditemukannya deklaratif menunjukkan bahwa acara tidak melibatkan komitmen jangka panjang atau perubahan status formal, melainkan lebih berfokus pada interaksi santai, hiburan, dan promosi dalam ruang komunikasi digital yang non formal.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa tindak tutur ilokusi dalam program “*Mustang Playground with No Na*” didominasi oleh tindak tutur asertif dan direktif, yang menunjukkan bahwa interaksi dalam program tersebut berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi, pengalaman, opini, serta pengaturan jalannya komunikasi dan permainan. Temuan ini menegaskan pentingnya kajian pragmatik dalam memahami penggunaan bahasa di media digital yang bersifat interaktif, dinamis, dan nonformal, sekaligus memberikan implikasi bahwa konten hiburan seperti *YouTube* memiliki fungsi komunikatif yang lebih luas, tidak hanya menghibur tetapi juga informatif dan persuasif. Namun demikian, penelitian ini memiliki batasan karena hanya menganalisis satu episode program tanpa mempertimbangkan aspek multimodal seperti ekspresi wajah, gestur, dan intonasi yang juga berperan dalam komunikasi audiovisual, sehingga hasilnya bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas objek kajian pada lebih banyak episode atau program lain serta mengintegrasikan analisis multimodal agar pemahaman terhadap tindak tutur dalam media digital menjadi lebih detail dan mendalam.

## REFERENSI

- Alkatiri, D., Purwaka, A., & Cuesdeyeni, P. (2021). Tindak Tutur Direktif dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata. *Tunas Jurnal*, 5(1), 15–25.
- Andrasari, L., Muzammil, & Syahrani, A. (2017). Tindak Tutur Komisif Dalam Debat Pilkada Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(4), 1–10.
- Apriastuti, N. N. A. A., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2019). Bentuk, Fungsi Dan Jenis Tindak Tutur Dalam Komunikasi Siswa Di Kelas Ix Unggulan Smp Pgri 3 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(1), 48–58.
- Armanusya, E. A., & Sabaradila, A. (2023). Tindak Tutur Komisif di Kalangan Masyarakat Pedagang Tradisional Desa Nogosari. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 88. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v7i1.2572>
- Aron, T. P. (2019). Tindak Tutur Komisif dalam Pemilihan Calon Gubernur dan Calon Wakil Gubernur DKI pada Pemberitaan Media Online. *Jurnal Sasindo Unpam*, 7(1), 94–104.
- Artati, D. (2020). Tindak Tutur Ilokusi Asertif. *Jurnal Kabastra*, 1(1), 1–10.
- Aryahiyah, A., & Solihati, N. (2025). Kajian Pragmatik Tindak Tutur Ilokusi pada Podcast Mata Najwa melalui Kanal YouTube Najwa Shihab dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(3).

- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Dilanti, P., Yarno, R., & Hermoyo, P. (2024). Tindak Tutur Ilokusi Searle dalam Film Pendek Jarak Antar Kanvas Karya Turah Parthayana. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 2269–2282.
- Evizariza. (2025). *Pragmatik: Teori dan Penerapannya*. Padang: Gemilang Press.
- Faelani, N., & Setyowati, E. (2018). Tindak Tutur dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pacitan. *Jurnal Prakerta*, 1(1), 54–62.
- Faiqah, F., Nadjib, Muh., & Amir, A. S. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi Kareba*, 5(2), 259–272.
- Fatkhurohman, R., & Kurniawan, M. A. (2025). Analisis Tindak Tutur Ilokusi Ekspresi dan Direktif dalam Podcast Denny Sumargo dengan Dennis Lim. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3932–3937.
- Fatma, F., Prayitno, H. J., Jamaludin, N., Jha, G. K., & Badri, T. I. (2020). Directive Speech Acts in Academic Discourse: Ethnography of Communication from Gender Perspective in Higher Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 27–46. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i1.8829>
- Hågemark, H., & Gårdenfors, P. (2025). Expressives, directives and assertions: Cognitive dimensions of speech acts. *Language & Communication*, 101, 84–104. <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2025.02.003>
- Hidayat, S. W. (2023). Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Naskah Drama Mega Mega Karya Arifin C. Noer. *Jurnal Linguistik Dan Sastra*, 15(1), 78–90.
- Hutasoit, Y. B., Tampubolon, S., Sinaga, N. T., & Pasaribu, K. M. D. (2023). An Analysis of Assertive Speech Act Used by Dr. Jun Chen Hsieh in English Interpretation for Tour Guide Virtual Exchange Course at Asia University. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 1836–1841. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13250>
- Luthfiyanti, L. (2020). Jenis Dan Fungsi Tindak Tutur Guru Dan Siswa Dalam Proses Belajar-Mengajar Di Tkit Ukhuwah Banjarmasin. *STKIP PGRI Banjarmasin*, 128–143.
- Mahsun. (2017). *Metode penelitian bahasa: Tahapan, strategi, metode, dan tekniknya*. Rajawali Pers.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, S. (2025). Tindak Tutur dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata: Analisis Berdasarkan Teori John R. Searle. *Referen*, 4(1), 12–33. <https://doi.org/10.22236/referen.v4i1.18877>
- Mustang. (2026, March 5). Tes Pengetahuan Member Nona! Ternyata Indonesia Banget! Mustang Background with Nona. *Mustang 88 FM*. <https://youtu.be/TgOanoAa1gE?si=10rEpZn67LhM9VW->
- Niskala. (2023). Penggunaan Tindak Tutur Ekspresif dalam Komunikasi Lisan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 125–135.
- Peng, L., Wang, S., Jiang, H., Wang, K., & Li, G. (2024). Directive vs. Commissive Illocutionary Acts? *Journal of Global Information Management*, 32(1), 1–24. <https://doi.org/10.4018/JGIM.349961>

- Priwiratu, E. C. T. (2025, April 30). Biodata dan Profil 4 Member no na, Girl Group Indonesia dari 88rising. *IDN Times*.  
<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/biodata-profil-4-member-no-na-00-hwff8-2qxbk0>
- Rahmawati, N. (2021). Tindak Tutur Deklarasi dalam Wacana Politik: Studi Kasus Pidato Politisi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 45–55.
- Safitri, R. D., Mulyani, M., & Farikah. (2021). Teori Tindak Tutur dalam Studi Pragmatik. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 59–67.  
<https://doi.org/10.31002/kabasttra.v1i1.7>
- Saifudin, A. (2019). Teori Tindak Tutur dalam Studi Linguistik Pragmatik. *Jurnal Ilmiah Universitas Dian Nuswantoro*, 15(1), 1–16.
- Searle, J. R. (1979). *Expression and meaning: Studies in the theory of speech acts*. Cambridge University Press.
- Setyawan, B. W. (2018). Kajian Pragmatik Mengenai Tindak Tutur Direktif dalam Serat Joko Lodhang Karangan Raden Ngabehi Ranggawarsito. *Jalabahasa: Jurnal Ilmiah Kebahasaan*, 1(1), 1–10.
- Shindidah, S. H. (2023). Tindak Tutur Asertif Dalam Film Mahasiswi Baru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 45–60.
- Silvia, E. M. (2023). Analisis Tindak Tutur Direktif dan Ekspresif dalam Novel Home Sweet Loan Karya Almira Bastari dan Relevansinya dengan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45–60.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartono. (2020). *Pragmatik Konteks Indonesia*. Gresik: Graniti.
- Sunarni, N., Indrayani, L. M., Erlina, E., & Firmansyah, E. K. (2025). Repetition Figure of Speech In Assertive Speech Acts In The Discourse Of The Fourth Debate For Indonesian Vice Presidential Candidates In 2024. *Jurnal Sositologi*, 24(1), 124–135.  
<https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2025.24.1.10>
- Sunyahni, A. M. (2019). Wujud Tindak Tutur Deklaratif Pada Acara Mata Najwa Gara-Gara Tagar: #2019Gantipresiden. *FKIP UM Surakarta*, 1–16.
- Syahri, N., & Emidar. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi Dan Ilokusi Dalam Program Ini Talk Show Net Tv Sebagai Kajian Pragmatik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Daerah*, 9(2), 55–63.

---

Copyright holder:  
© Author

First publication right:  
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:  
**CC-BY-SA**