

**TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM TUTURAN HERO
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG KARYA MOONTON
PERIODE 35 TAHUN 2024-2025
(KAJIAN PRAGMATIK)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PBSI



OLEH:

DHAU SHAF A FADHILAH
NPM: 2214040005

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DHAU SHAFADHILAH
NPM: 2214040005

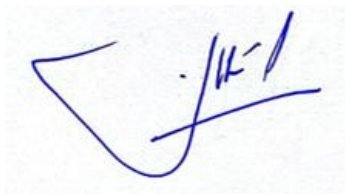
Judul :

**TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM TUTURAN HERO
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG KARYA MOONTON
PERIODE 35 TAHUN 2024-2025
(KAJIAN PRAGMATIK)**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PBSI
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Sujarwoko, M.Pd.
NIDN. 0730066403

Pembimbing II



Dr. Nur Lailiyah, M.Pd.
NIDN. 0731038605

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DHAU SHAFADHILAH
NPM. 2214040005

Judul :

**TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM TUTURAN HERO
MOBILE LEGENDS: BANG-BANG KARYA MOONTON
PERIODE 35 TAHUN 2024-2025
(KAJIAN PRAGMATIK)**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PBSI FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 22 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Sujarwoko, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Nur Lailiyah, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dhau Shafa Fadhilah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 25 Februari 2004
NPM : 2214040005
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PBSI

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 3 Juli 2026

Yang Menyatakan



DHAU SHAF A F
NPM: 2214040005

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Inna ma ‘al- ‘usri yusrâ.

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 6)

Dengan rasa syukur kepada Allah Swt, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah saya Agung Ariani dan Ibu saya Sri Nuli. Terima kasih untuk setiap doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, serta pengorbanan yang tidak akan pernah dapat saya balas.
2. Keluarga besarku, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam setiap langkah yang saya tempuh.
3. Seluruh dosen PBSI, khususnya Bapak Dr. Sujarwoko, M.Pd. dan Ibu Dr. Nur Lailiyah, yang telah membimbing dengan sabar serta memberikan ilmu dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Tunangan saya, Reyhan Achmad Karis, S.Ak., terima kasih telah menjadi tempat pulang, penyemangat, dan teman bertumbuh dalam setiap proses yang saya lalui.
5. Sahabat dan teman-temanku, terutama Vidya dan Zunita, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan cerita yang menguatkan selama perjalanan ini.
6. Seluruh pihak sekolah yang terlibat dalam penelitian ini, terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang telah diberikan.
7. Simba dan Emo, yang selalu hadir menemani hari-hari panjang dalam penyusunan skripsi ini dengan cara yang sederhana namun berarti.

ABSTRAK

Dhau Shafa Fadhillah: Tindak Tutur Ilokusi dalam Tuturan Hero Mobile Legends: Bang-Bang Karya Moonton Periode 35 Tahun 2024-2025 (Kajian Pragmatik)

Kata Kunci: Tindak Tutur Ilokusi, Pragmatik, Mobile Legends: Bang-Bang, Tuturan Hero, Penggunaan Bahasa, Komunikasi Digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk tindak tutur ilokusi dalam tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang* karya Moonton periode 2024–2025 serta mendeskripsikan dampaknya terhadap penggunaan bahasa pemain dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kajian pragmatik dalam memahami fungsi bahasa sebagai tindakan sosial, khususnya dalam konteks komunikasi digital melalui permainan daring. Mobile Legends: Bang-Bang sebagai salah satu permainan daring yang populer menghadirkan berbagai tuturan hero yang tidak hanya berfungsi sebagai unsur karakterisasi, tetapi juga mengandung maksud komunikatif yang berpotensi memengaruhi perilaku berbahasa pemain. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji bentuk tindak tutur ilokusi yang terdapat dalam tuturan hero serta dampaknya terhadap penggunaan bahasa pemain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik dengan metode campuran (*mixed methods*) tipe *exploratory sequential design*. Data kualitatif berupa tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang* dianalisis menggunakan teori tindak tutur ilokusi Searle, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada pemain untuk mengukur dampak tindak tutur ilokusi terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Analisis data dilakukan melalui proses identifikasi, klasifikasi, interpretasi, dan pengolahan data statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 141 data tindak tutur ilokusi yang terbagi ke dalam lima bentuk, yaitu asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Tindak tutur asertif merupakan bentuk yang paling dominan dengan 54 data, diikuti direktif sebanyak 46 data, komisif sebanyak 36 data, deklaratif sebanyak 4 data, dan ekspresif sebanyak 1 data. Dominasi tindak tutur asertif menunjukkan bahwa tuturan hero lebih banyak digunakan untuk menyampaikan informasi, penjelasan, dan penguatan identitas karakter, sedangkan dominasi tindak tutur direktif menunjukkan fungsi tuturan sebagai sarana pemberian instruksi dan arahan dalam permainan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tindak tutur asertif memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,57 dan tindak tutur direktif sebesar 3,43 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, tindak tutur komisif memperoleh nilai rata-rata 2,98, ekspresif 2,96, dan deklaratif 2,93 yang termasuk kategori cukup. Temuan tersebut menunjukkan bahwa tuturan hero Mobile Legends: Bang-Bang berpengaruh terhadap pola komunikasi pemain, khususnya dalam penggunaan bahasa yang cenderung singkat, informatif, dan instruktif. Dengan demikian, tindak tutur ilokusi dalam tuturan hero tidak hanya berfungsi sebagai unsur pembentuk karakter dalam permainan, tetapi juga berperan sebagai media yang memengaruhi kebiasaan berbahasa pemain dalam kehidupan sehari-hari.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Tindak Tutar Ilokusi dalam Tuturan Hero Mobile Legends: Bang-Bang Karya Moonton Periode 35 Tahun 2024-2025 (Kajian Pragmatik)” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Nur Lailiyah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PBSI serta dosen pembimbing II, atas arahan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Sujarwoko, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, atas masukan yang berharga selama proses penyusunan proposal sampai skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, kasih sayang, dan doa dalam setiap langkah kehidupan saya.
6. Serta seluruh pihak yang berkontribusi dalam penyusunan skripsi saya.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 3 Juli 2026



DHAU SHAF A F
NPM: 2214040005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Penelitian Terdahulu.....	8
B. Definisi Operasional Konsep	13
1. Pragmatik	14
2. Tindak Tutur.....	16
3. Tindak Tutur Ilokusi	18
4. Bentuk Tindak Tutur Ilokusi.....	20
5. Dampak Tindak Tutur Ilokusi.....	39
6. Permainan Online (<i>Mobile Legends: Bang-Bang</i>).....	40
C. Alur Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	41

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Data dan Sumber Data	45
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	53
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan Temuan Hasil Penelitian	140
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	146
A. Simpulan	146
B. Implikasi.....	147
C. Keterbatasan Penelitian.....	147
D. Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN.....	152

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan dan Waktu Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Tabulasi Data Bentuk Tindak Tutur Ilokusi	49
Tabel 3.3 Kode Bentuk Tindak Tutur Ilokusi	50
Tabel 3.4 Kuesioner dengan Skala Likert	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kuesioner	51
Tabel 3.6 Kategori Kelayakan	54
Tabel 4.1 Hero MLBB Tingkat Penggunaan > 1% Periode 35	56
Tabel 4.2 Tabulasi Data Bentuk Tindak Tutur Ilokusi	57
Tabel 4.3 Kriteria Pemilihan Sampel	128
Tabel 4.4 Hasil Pemilihan Sampel	128
Tabel 4.5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	129
Tabel 4.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia	129
Tabel 4.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Domisili	130
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Pernyataan Pengenalan Hero	130
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Pernyataan Tindak Tutur Asertif	131
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Pernyataan Tindak Tutur Direktif	133
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Pernyataan Tindak Tutur Komisif	134
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Pernyata Tindak Tutur Ekspresif	135
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Pernyataan Tindak Tutur Deklaratif	136
Tabel 4.14 Uji Validitas Konstruk	138
Tabel 4.15 Uji Reliabilitas	139

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	41
Bagan 3.1 Prosedur Pengumpulan Data	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tangkap Layar Hero Penggunaan Lebih dari 1%	153
Lampiran 2 Transkripsi Tuturan Hero Periode 35	155
Lampiran 3 Data Kuesioner	166
Lampiran 4 Uji Validitas.....	172
Lampiran 5 Uji Reliabilitas.....	172
Lampiran 6 Lembar Validasi Bentuk Tindak Tutur Ilokusi.....	173
Lampiran 7 Lembar Validasi Kuesioner Dampak Tindak Tutur Ilokusi	190
Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian	198
Lampiran 9 Dokumentasi Pengambilan Data Kuesioner	206
Lampiran 10 Berita Acara.....	208

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tentu melakukan kegiatan berbicara untuk membentuk interaksi antar individu atau kelompok melalui penggunaan bahasa. Dalam konteks pragmatik, Rahardi (2021) menekankan bahwa penggunaan bahasa selalu terkait dengan tindakan sosial penutur dalam situasi tertentu. Terkait berbagai bentuk tindakan yang dapat dilakukan oleh penutur dalam menggunakan bahasanya disebut dengan tindak tutur atau *speech act* Wijana (2015). Konsep mengenai tindak tutur dikembangkan oleh dua tokoh filsafat, yaitu Austin dan Searle. Austin (1965) mengemukakan bahwa “*to say something is to do something*” yang menegaskan bahwa setiap ujaran mengandung tindakan komunikatif tertentu. Pandangan ini diperkaya oleh Searle (1976) yang memandang bahwa tindak tutur merupakan bentuk perilaku berkaidah yang dilakukan penutur untuk mencapai tujuan komunikasi. Selanjutnya Anwar & Santuso (2025) menyatakan bahwa tindak tutur merupakan analisis pragmatik, yaitu cabang ilmu bahasa yang mengkaji bahasa dari aspek penggunaannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tindak tutur adalah tuturan yang memerlukan atau dipengaruhi oleh tindakan.

Hal ini menunjukkan bahwa tindak tutur berfungsi sebagai instrumen tindakan komunikatif yang dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks seperti komunikasi, termasuk interaksi sosial, budaya, dan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari (Kabalmay & Susanto, 2025). Dengan kata lain, tindak tutur bukan hanya teori abstrak, tetapi memiliki aplikasi nyata dalam hubungan dan kegiatan sosial lainnya. Salah satu kegiatan sosial di era digital ini yaitu melalui *game online*.

Game online adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara personal atau kelompok di seluruh dunia (Bodenheimer, 2020). Permainan *game*, bersaing menciptakan sebuah permainan daring yang

memberikan kesan secara nyata bagi pemainnya. Permainan daring yang diciptakan, selalu menunjukkan karakteristik setiap tokoh yang ada di dalam permainannya. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan kepada pemain untuk lebih dekat dengan setiap tokoh yang ada di dalam permainan. Salah satu permainan yang termasuk dalam kategori *game online* paling diminati yaitu *Mobile Legends*, yang berada di urutan pertama dari sepuluh *game online* terpopuler dengan persentase sebanyak 49% responden memainkan permainan tersebut (Santika, 2024). Tidak hanya itu, permainan *Mobile Legends* juga memiliki karakteristik tampilan yang memudahkan pemain untuk memahami konteks dalam permainan, baik berupa suara maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan Shalamay (2018) yang menjelaskan bahwa unit komunikasi dalam permainan digital, baik berupa tuturan lisan (*spoken text*) maupun teks tertulis (*written text*), memiliki tujuan pragmatik tertentu. Dalam tujuan pragmatik tertentu itu, permainan ini menunjukkan elemen komunikasi untuk mengarahkan interaksi pemain dalam pertarungan yang dapat berdampak pada pemain, seperti yang terlihat pada permainan *Mobile Legends*.

Mobile legends : Bang-Bang adalah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan ByteDance. Permainan MOBA ini dirancang untuk perangkat Android dan iOS yang dirilis pertama kali pada tahun 2016 (Moonton, 2023). Pada *game Mobile Legends : Bang-Bang*, pemain akan memainkan permainan pertarungan antar tim. Setiap tim akan beranggotakan lima orang. Masing-masing orang di dalam tim, akan memainkan *role* atau perannya masing-masing untuk memberikan kontribusi mereka dalam pertarungan. Dalam pertarungan ini, setiap tim akan berisikan lima *role* atau peran, yaitu : *Tank/support*, *Fighter*, *Assasin/Hyper*, *Mage*, dan *Marksman*. Setiap *role* tersebut akan diisi oleh hero-hero yang berbeda.

Hero pada permainan *Mobile Legends : Bang-Bang* sebanyak 128 hero (Mobile Legends Bang Bang wiki, 2025) . Jumlah ini diambil per April 2025 dan akan terus meningkat sesuai dengan *update* atau pembaruan yang dilakukan oleh pihak Moonton. Meskipun jumlah hero yang disediakan banyak, pihak Moonton selalu memberikan karakteristik dari setiap hero.

Karakteristik tersebut berupa tampilan dan tuturan. Tuturan hero yang kuat, inspiratif, atau emosional dapat memotivasi pemain maupun penonton karena adanya tindak tutur ilokusi yang dapat menyatakan, memerintah, berjanji, memuji bahkan membentuk persepsi tertentu. Menurut Herawati (2023) tindak tutur ilokusi adalah jenis tindak tutur yang menunjukkan bahwa penutur memiliki maksud tersembunyi atau tujuan lain terhadap lawan bicaranya. Tindak tutur ini memengaruhi seseorang untuk melakukan suatu tindakan melalui pernyataan yang diucapkan.

Pengaruh tersebut juga tampak pada permainan *Mobile Legends*, yang memiliki peran signifikan dalam memengaruhi perubahan bahasa Indonesia di kalangan pemain (Pardede, dkk., 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam permainan tidak hanya memengaruhi bahasa pemain, tetapi juga mencerminkan bagaimana *game online* berfungsi sebagai media untuk mengekspresikan identitas, nilai, dan norma sosial. Dalam buku *Video Games and Culture* yang ditulis oleh Daniel Muriel dan Garry Crawford (2018), dapat disimpulkan bahwa permainan video berfungsi sebagai wadah untuk mempelajari identitas, etika, hubungan kekuasaan, dan norma sosial. Melalui kisah-kisahanya, permainan video sering kali menghadirkan pilihan etis kepada pemain, menghadapkan mereka pada isu-isu sosial, dan mencerminkan pola budaya yang lebih luas. Dialog, interaksi karakter, dan struktur plot dalam permainan tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga sarat dengan makna budaya yang dapat dianalisis dari berbagai perspektif akademis (Muriel & Crawford, 2018).

Penemuan itu membuka ruang untuk meninjau aspek pragmatik dalam interaksi pemain dengan permainan, khususnya penggunaan bahasa dan tuturan untuk membangun makna dan memengaruhi perilaku. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Putra, dkk (2025) dengan judul "*Illocutionary Speech Act of Hate Speech in Mobile Legends Game*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk tindak tutur ilokusi dalam ujaran kebencian yang muncul pada permainan *Mobile Legends* berdasarkan teori Searle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif merupakan bentuk yang paling dominan dibandingkan dengan tindak tutur ilokusi lainnya. Temuan tersebut

membuktikan bahwa ujaran kebencian dalam permainan merupakan tindak sosial yang bermakna dan dapat mempengaruhi interaksi antar pemain. Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu meneliti bentuk tindak tutur ilokusi dalam konteks *game online*, serta menggunakan teori pragmatik Searle sebagai dasar analisis. Meskipun terdapat kesamaan, penelitian yang akan dilakukan memiliki sejumlah perbedaan. Perbedaan pertama, objek penelitian terdahulu menitikberatkan pada ujaran kebencian antar pemain *Mobile Legends*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan mengkaji tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang* selama periode tertentu. Kedua, penelitian terdahulu lebih menekankan pada bentuk tindak tutur ilokusi saja, sementara penelitian yang akan dilakukan tidak hanya bentuk tindak tutur, tetapi juga mendeskripsikan dampak tindak tutur ilokusi pada tuturan hero *Mobile Legends* terhadap penggunaan bahasa pemain dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menghasilkan penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam.

Selanjutnya, penelitian serupa juga dilakukan Putri & Yanti (2025) dengan judul “*Directive and Expressive Speech Acts in Support Heroes’ Voice Lines: Enhancing Team Coordination in Mobile Legends*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tindak tutur direktif dan ekspresif yang terdapat dalam *voice line* atau tuturan hero *Support* pada permainan *Mobile Legends: Bang Bang* guna mengungkap fungsi pragmatolinguistiknya dalam meningkatkan koordinasi dan sinergi tim. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya tindak tutur direktif dan ekspresif dalam *voice line* atau tuturan hero *Support Mobile Legends*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian, yaitu tindak tutur dalam tuturan (*voice line*) hero *Mobile Legends*. Adapun perbedaannya, penelitian Putri dan Yanti hanya berfokus pada dua jenis tindak tutur ilokusi, yaitu direktif dan ekspresif, serta membatasi objek penelitian pada satu *role* atau peran hero, yakni *Support*. Dengan demikian, celah penelitian ini yaitu belum digunakannya keseluruhan jenis tindak tutur ilokusi dan terbatasnya objek kajian hanya pada satu *role* hero dalam *game Mobile Legends*.

Penelitian lain yang juga relevan terkait tindak tutur ilokusi dilakukan oleh Budiono, dkk (2024) dengan judul “*The Realization of Illocutionary Acts Found on TikTok Live Streaming*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis realisasi tindak tutur ilokusi dalam komunikasi *online* melalui *live streaming* TikTok berdasarkan teori Searle yang membagi tindak tutur ilokusi menjadi lima jenis: representatif, komisif, direktif, ekspresif, dan deklaratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan komisif adalah yang paling sering digunakan. Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tindak tutur ilokusi dalam media sosial atau platform digital serta menggunakan teori pragmatik Searle sebagai dasar analisis. Meskipun terdapat kesamaan, penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan, yaitu fokus tuturan hero dalam permainan *Mobile Legends*, sehingga konteks komunikasi yang berbeda, yaitu permainan daring. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan juga menekankan dampak tindak tutur ilokusi hero terhadap penggunaan bahasa pemain dalam kehidupan pemain, sehingga analisis tidak hanya berhenti pada identifikasi bentuk tindak tutur, tetapi juga pengaruh terhadap praktik komunikasi nyata para pemain.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesamaan yang menjadi dasar kajian penelitian yang akan dilakukan, yaitu seluruhnya melakukan penelitian terkait tindak tutur ilokusi dalam konteks digital serta menggunakan teori pragmatik Searle sebagai kerangka analisis. Meskipun demikian, terdapat beberapa celah yang dapat dikembangkan. Objek penelitian terdahulu berbeda dan terbatas seperti ujaran kebencian pemain, konteks penjualan produk, dan tuturan hero MLBB tetapi hanya berfokus pada satu *role* atau peran hero, yakni *Support*, sementara penelitian yang akan dilakukan fokus pada tuturan seluruh hero *Mobile Legends: Bang-Bang* pada periode 2024–2025. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung menekankan bentuk atau dominasi beberapa jenis tindak tutur, sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak hanya bentuk tindak tutur, tetapi juga dampak tindak tutur ilokusi pada tuturan hero *Mobile Legends* terhadap penggunaan bahasa pemain dalam kehidupan sehari-hari serta mencakup beragam fungsi tindak tutur

ilokusi. Hal ini memberikan nilai kebaruan dan kontribusi lebih komprehensif dalam kajian pragmatik pada permainan digital.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada tindak tutur ilokusi pada hero permainan *Mobile Legends: Bang-Bang* yang dikaji melalui pendekatan pragmatik. Penelitian ini mendeskripsikan bentuk tindak tutur hero *Mobile Legends* periode 35 tahun 2024-2025 dan mendeskripsikan dampak tindak tutur ilokusi pada tuturan hero *Mobile Legends* terhadap penggunaan bahasa di dalam kehidupan pemain. Penelitian ini menggunakan teori tindak tutur ilokusi dari Searle (1976) dalam mendeskripsikan bentuk tindak tutur pada hero *Mobile Legends*. Searle (1976) mengklasifikasikan tindak tutur ilokusi ke dalam beberapa bentuk yaitu: asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mendeskripsikan dampak tindak tutur ilokusi pada tuturan hero *Mobile Legends* terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan pemain.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah pada fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk tindak tutur ilokusi dalam tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang*?
2. Bagaimanakah dampak tindak tutur ilokusi pada tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang* terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan pemain?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk tindak tutur ilokusi dalam tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang*.

2. Mendeskripsikan dampak tindak tutur ilokusi pada tuturan hero *Mobile Legends: Bang-Bang* terhadap penggunaan bahasa dalam kehidupan pemain.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dari segi teoretis, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kajian terdahulu dalam bidang pragmatik, dengan menerapkan teori tindak tutur ilokusi dalam konteks komunikasi digital yang semakin berkembang seperti *game online*. Dengan mengkaji tuturan dalam *game online*, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai bentuk tuturan asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif dalam interaksi virtual pada permainan daring, sekaligus memperjelas bahwa setiap bentuk tindak tutur ilokusi memiliki fungsi komunikasi yang berbeda dan berpotensi memberikan dampak terhadap kecenderungan penggunaan bahasa pemain.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini memberikan pemahaman mengenai perkembangan dan variasi penggunaan bahasa di ranah digital, khususnya dalam permainan daring, serta dampaknya terhadap pola pikir dan perilaku pengguna. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai dampak tuturan hero yang mengandung bentuk tindak tutur ilokusi asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif terhadap penggunaan bahasa pemain, baik dalam menyampaikan pendapat, memberikan arahan, mengekspresikan perasaan, maupun membangun identitas. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian pragmatik melalui objek bahasa dalam media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, A., & Santoso, S. (2025). Social media as a medium of expression: An analysis of illocutionary speech acts in @komik.grontol's posts. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 2(4), 14. <https://doi.org/10.47134/jpbi.v2i4.1910>
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford, England: Clarendon Press.
- Bary, C. (2025). Speech acts, common ground and commitments. *Linguistics and Philosophy*, 48(3), 505–526. <https://doi.org/10.1007/s10988-025-09434-y>
- Bodenheimer, B. (1999). *Online games and internet-based gaming systems*. Nashville, United States: Vanderbilt University Press.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA, United States: Sage Publications.
- Dwijayanti, T. A., & Mujianto, G. (2021). Tindak tutur ilokusi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada SMPN 1 Pujon. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 5(1).
- Harahap, D., Sihite, E., Sigiro, L., Lumbantoruan, R., Sembiring, T., Rambe, W., Simbolon, Y., & Gafari, M. O. F. (2025). Analisis tindak tutur bahasa mahasiswa dalam interaksi akademik dan sosial. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(2), 165–174. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i2.1607>
- Ibrahim, N., & Qura, U. (2021). Speech acts used by a gaming YouTuber in an online game video. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 14(2). <https://doi.org/10.26858/retorika.v14i2.18891>
- Indrawati. (2024). Context in pragmatics. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/lc.v3i2.916>
- Izhar, I., & Seftika, S. (2020). Tindak tutur dalam tinjauan filsafat bahasa: Speech acts in language philosophy. *Anterior Jurnal*, 20(1), 78–82. <https://doi.org/10.33084/anterior.v20i1.1528>
- Kabalmay, T., & Susanto, D. (2025). Speech acts in pragmatic linguistics: A conceptual review and its applications. *Lexeme: Journal of Linguistics and Applied Linguistics*, 7(2), 271–278. <https://doi.org/10.32493/ljal.v7i2.48753>
- Lailiyah, N., Pitoyo, A., Rahmayantis, M. D., Sasongko, S. D., & Ilham R. P., C. (2024). Manifestasi tindak tutur dalam lirik lagu dangdut dengan perspektif pragmatik. *Semantik*, 13(1), 57–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p57-70>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). San Francisco, CA, United States: Jossey-Bass.

- Mikhailova, T. A., Polosina, A. A., Shilina, I. B., & Trifonova, A. Y. (2025). The impact of social media on high school students' speech communication. *Language and Text*, 12(1), 148–166. <https://doi.org/10.17759/langt.2025120113>
- Morris, C. (1938). *Foundations of the theory of signs*. Chicago, IL, United States: University of Chicago Press.
- Nazeeva, Y., Ibriza, T. A., Lubis, H., Azzahra, S., & Siregar, D. Y. (2024). The role of context in pragmatic interpretation. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 126–135. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1269>
- Novianti, F. F. (2025). Tindak tutur ilokusi dalam tayangan Mata Najwa “Eksklusif: Ganjar Pranowo dan piala dunia” (Kajian pragmatik). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 253–266.
- Ong, A. K. S., Prasetyo, Y. T., Robas, K. P. E., Persada, S. F., Nadlifatin, R., Matillano, J. S. A., Macababbad, D. C. B., Pabustan, J. R., & Taningco, K. A. C. (2023). Determination of factors influencing the behavioral intention to play “Mobile Legends: Bang-Bang” during the COVID-19 pandemic: Integrating UTAUT2 and System Usability Scale for a sustainable e-sport business. *Sustainability*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/su15043170>
- Pietersz, M. M., & Sutami, H. (2022). Expressive illocutionary speech acts in Chinese children novel. *Journal of Pragmatics Research*, 5(1), 21–38. <https://doi.org/10.18326/jopr.v5i1.21-38>
- Putri, A. M., & Yanti, Y. (2025). Directive and expressive speech acts in support heroes' voice lines: Enhancing team coordination in Mobile Legends. *Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Humanities, Bung Hatta University*, 2(2).
- Putriaji, D. I., & Widyastuti. (2023). Translating illocutionary verbs of quick chat in Mobile Legends Bang Bang. *E-Journal of Linguistics*, 17(2), 182–191. <https://doi.org/10.24843/e-jl.2023.v17.i02.p07>
- Rahardi. (2021). Tindak tutur ekspresif beserta responnya dalam perspektif analisis wacana kritis. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS) 2021*.
- Rahayu, S., & Amri, Y. K. (2023). Analysis of illocutionary speech acts on “WhatsApp” social media. *LingLit Journal Scientific Journal for Linguistics and Literature*, 4(1), 40–48. <https://doi.org/10.33258/linglit.v4i1.859>
- Rahayu, T., Tan, N., Surbakti, N. V. B., Saragih, I. J., & Iskandar, W. (2025). Tindak tutur ilokusi dalam komunitas ojek/driver online melalui fitur chat di aplikasi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 120–129. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3175>

- Rohmah, S. A., Widodo, J., & Asrini, H. W. (2025). Analisis pragmatik tindak tutur ilokusi dalam video Tempo.co edisi 22 Maret 2025 tentang revisi UU TNI. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(3).
- Saifudin, A. (2021). Kesantunan bahasa dalam studi linguistik pragmatik. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 16(2), 135–159. <https://doi.org/10.33633/lite.v16i2.4107>
- Santika, A. (2024). Popularitas game online Mobile Legends: Bang-Bang di kalangan remaja Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Media Digital*, 5(1), 45–53.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Searle, J. R. (1976). A classification of illocutionary acts. *Language in Society*, 5(1), 1–23.
- Syarifah, A. W., Khofifah, I., Ramadhani, F. A., Mahasin, M. F., Amri, A. M., Utomo, A. P. Y., Kesuma, R. G., & Utami, W. T. P. (2025). Analisis tindak tutur ilokusi dalam kelas daring tentang studi kasus pada platform Ruangguru di Indonesia. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 1–24. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v3i2.2334>
- Taguchi, N., & Kádár, D. Z. (2023). *Pragmatics: An overview*. Hoboken, NJ, United States: Wiley.
- Taherdoost, H. (2019). What is the best response scale for survey and questionnaire design; review of different lengths of rating scale/attitude scale/Likert scale. *International Journal of Academic Research in Management*, 8(1).
- Tarigan, H. G. (2015). *Pembelajaran pragmatik*. Bandung, Indonesia: Angkasa.
- Triwidiatmoko, A. (2017). A pragmatic analysis of speech acts in Bully chapters I & II video game. *Quill: Journal of English Language and Literature*, 6(2).
- Wibowo, & Laksono. (2025). Tindak tutur ilokusi dalam film Bila Esok Ibu Tiada karya Rudi Soedjarwo. *Sastra dan Pengajaran*, 9(2). <https://doi.org/10.31539/p4fwwp80>
- Widiatmoko, B., & Waslam. (2017). Interjeksi dalam bahasa Indonesia: Analisis pragmatik. *Jurnal Pujangga*, 3(1), 83–97. <http://dx.doi.org/10.47313/pujangga.v3i1.330>
- Wijana, I. D. P. (2015). Tindak tutur ilokusi komika Roni Immanuel “Mongol Stres” dalam acara Stand Up Comedy Show dan implikasinya. *Jurnal Tuah: Pendidikan dan Pengajaran Bahasa*, 1(1).