



Implikatur Percakapan Dalam Tuturan Pemain Mobile Legends Dari Tim RRQ Pada Pertandingan Esport

Ikhlasul Amal¹, Asep Muhyidin², Erwin Salpa Rinsi³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹²³

Received:	3 Oktober 2024	Abstract
Revised:	12 Oktober 2024	<i>This research discusses the conversational implicatures contained in speech between Mobile Legends players from the RRQ team in esports matches. The aim of this research is to describe the form of conversational implicatures in the speech of Mobile Legends players from the RRQ team in Esports matches and also to describe the function of conversational implicatures contained in the speech of Mobile Legends players from the RRQ team in Esports matches. The method used in this research is a qualitative descriptive method. The data collection technique in this research was carried out using skillful free-involved listening and note-taking techniques. Based on the research results, 39 conversational implicatures were found, consisting of 11 general conversational implicatures, 24 specific conversational implicatures, and 4 scale conversational implicatures. Meanwhile, of the three types of conversational implicatures, the function of conversational implicatures is to order, refuse, offer, criticize, complain, praise, inform, request, suggest, invite and confirm.</i>
Accepted:	29 Oktober 2024	Keywords: <i>Pragmatics, Conversational Implicature, Types, Function.</i>

(*) Corresponding Author:

2222190054@untirta.ac.id, muhyidin21@gmail.com,
salpariansierwin@untirta.ac.id

How to Cite: Amal, I., Muhyidin, A., & Rinsi, E. (2025). Implikatur Percakapan Dalam Tuturan Pemain Mobile Legends Dari Tim RRQ Pada Pertandingan Esport. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.C), 57-64. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9704>

PENDAHULUAN

Kehidupan sehari-harinya manusia menjalankan aktivitasnya dengan menggunakan bahasa, karena dengan bahasa kita dapat berkomunikasi secara baik dan benar. Bahasa digunakan sebagai sarana komunikasi yang melibatkan penutur dan mitra tutur, yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi tertentu. Penutur terkadang mempunyai tujuan komunikasi yang tidak selalu tersampaikan dengan maksud yang sama kepada mitra tutur. Makna berbeda dengan tuturan sebenarnya memiliki tujuan untuk menjaga terjalannya komunikasi yang baik dengan syarat penutur dan mitra tutur memiliki pemahaman yang sama (Risnawati, 2021: 41).

Percakapan berfungsi sebagai wadah yang memungkinkan terwujudnya prinsip-prinsip kerjasama dan sopan santun dalam peristiwa berbahasa. Percakapan yang terjadi diantara orang-orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut, sering mengandung maksud-maksud tertentu yang berbeda dengan struktur bahasa yang digunakan. Dalam situasi tertentu, penggunaan bahasa terkadang mengandung maksud-maksud yang tersirat dan bersifat implisit. Implikatur dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan dalam menentukan maksud yang berbeda dari bentuk asli yang disampaikan oleh penutur (Singgah, 2017: 10). Dikondisi tersebutlah sebuah kajian implikatur percakapan berperan untuk mengkaji sebuah penggunaan bahasa. Hal semacam ini dapat dipahami dengan ilmu pragmatik yang didalamnya membahas implikatur.

Implikatur percakapan adalah bagian dari sebuah informasi yang disampaikan dan tidak diucapkan, penutur selalu dapat memungkirkan bahwa mereka bermaksud untuk menyampaikan maksud-maksud lain. Menurut Maujud dan Sultan (2019: 109) Implikatur

merupakan makna pragmatis dari sebuah tuturan tidak dilihat dari penggunaan kata-kata atau susunan kalimat yang digunakan melainkan dari maksud yang terkandung dalam tuturan tersebut. Artinya, yang menjadi titik tumpu dari pemahaman sebuah ujaran secara pragmatis adalah makna yang diimplikasikan (dinyatakan secara implisit) dalam sebuah tuturan.

Implikatur percakapan dapat terjadi pada situasi dimana saja dan kapan saja, tidak terkecuali dalam video percakapan pemain Mobile Legends. Saat ini kejuaraan Mobile Legends sudah masuk ke ranah Esport yang lebih profesional. Banyak tim Esport yang memiliki tim perwakilan untuk mengikuti kompetisi Mobile Legends, tak terkecuali tim RRQ. Game Mobile Legends dimainkan oleh lima pemain yang dimana untuk meraih kemenangan digame tersebut, tujuannya adalah menghancurkan markas lawan.

Komunikasi antarpemain menjadi faktor penting untuk para pemain tersebut dapat saling kerjasama dalam melakukan strategi yang telah direncanakan untuk meraih kemenangan. Pemain yang sebagai penutur harus bisa menyampaikan tuturan dan dipahami oleh mitra tutur. Begitupun sebaliknya, mitra tutur juga harus bisa memahami konteks yang disampaikan oleh penutur. Komunikasi antarpemain dari tim RRQ ditayangkan dalam kanal Youtube Official dari Team RRQ. Hal tersebut bertujuan untuk para penonton atau penggemar dari tim RRQ dapat mengetahui komunikasi apa saja yang terjadi selama pertandingan berlangsung.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis melakukan penelitian implikatur percakapan pada tuturan pemain Mobile Legends dari tim RRQ pada pertandingan Esport. Percakapan yang terjadi selama pertandingan berisi komunikasi antarpemain yang berkerja sama untuk menjalankan strategi, memberikan informasi situasi dan kondisi saat dalam pertandingan.

Penelitian yang sejenis tentang implikatur sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian milik Sri Julianti (2021) yang berjudul "*Implikatur Percakapan pada Acara Podcast di kanal Youtube Deddy Corbuzier*", pada penelitian tersebut mendeskripsikan implikatur percakapan dan mengklasifikasikan fungsi dari implikatur percakapan tersebut. Sedangkan dalam penelitian ini hanya mendeskripsikan jenis dan konteks dari implikatur percakapan.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Implikatur

Untuk mempelajari makna tersirat sebuah ujaran, sangat diperlukan adanya pemahaman tentang implikatur, yaitu latar belakang pengetahuan yang dibagikan oleh para partisipan komunikasi untuk menjembatani terjadinya permaknaan terhadap ujaran yang disampaikan dalam aktivitas komunikasi.

Implikatur percakapan bersifat implisit yang artinya tidak secara langsung mnjelelaskan makna. Grice (Bachari dan Juansah, 2017: 83) yang menyatakan bahwa implikatur merupakan implikasi makna yang tersirat dalam suatu tuturan yang disertai konteks, meskipun makna itu bukan merupakan bagian dari kalimat yang dituturkan. Mitra tutur dapat menerima pemahaman makna dari apa yang disampaikan oleh penutur meskipun secara tidak langsung dijelaskan lewat kalimat. Bahasa memiliki sifat yang multitafsir dan implisit, banyak makna tambahan yang tidak dapat disampaikan secara utuh kepada penerima pesan yang disebut dengan implikatur (Riansi dan Saputra, 2018: 152)

Setelah memahami dan menelaah beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa implikatur merupakan sebuah hal untuk menafsirkan makna yang secara tidak

langsung atau tidak diutarakan makna tuturan yang sebenarnya oleh penutur kepada lawan bicaranya dengan disembunyikan secara implisit sehingga nampak apa yang sebenarnya ingin diutarakan oleh pembicara.

Jenis Implikatur Percakapan

Sebuah tuturan dapat mengimplikasikan sesuatu yang berbeda-beda dari tuturan sebenarnya yang disesuaikan dengan konteks pembentuknya. Berdasarkan maksud yang berbeda-beda ini implikatur percakapan menurut Yule (2020: 70—74) terbagi menjadi tiga jenis yakni, implikatur percakapan khusus, implikatur percakapan umum dan implikatur percakapan berskala. Berikut adalah penjelasan dari ketiga implikatur percakapan tersebut.

1) Implikatur Percakapan Khusus

Menurut Yule (dalam Niatri, 2016: 20) menyatakan bahwa implikatur percakapan khusus adalah percakapan yang terjadi dalam konteks yang sangat khusus dimana pendengar mengasumsikan informasi secara lokal. Oleh karena itu implikatur percakapan khusus membutuhkan konteks dan latar belakang pengetahuan khusus untuk membuat kesimpulan yang diperlukan. Dengan mengetahui konteks dan latar belakang pengetahuan khusus tersebut maka mitra tutur dapat menginterpretasikan tuturan si penutur.

2) Implikatur Percakapan Umum

Menurut Yule (dalam Niatri, 2016: 22) menyatakan bahwa implikatur percakapan umum merupakan implikatur yang tidak memperhitungkan makna tambahan. Dengan kata lain, mitra tutur pada proses tuturan mengasumsikan makna percakapan hanya dengan mengamati struktur kalimat yang dipakai oleh si penutur. Jadi dalam menginterpretasikan maksud atau maknanya tidak diperlukan konteks khusus.

3) Implikatur Percakapan Berskala

Implikatur percakapan berskala, implikatur yang kehadirannya dalam percakapan ditandai dengan adanya pengungkapan kata semua, sebagian besar, banyak, beberapa, sedikit, selalu, sering, dan kadang-kadang. Kata-kata tersebut, disebut dengan skala nilai. Menurut Yule (2020: 71) informasi tertentu selalu disampaikan dengan memilih sebuah kata yang menyatakan suatu nilai dari suatu skala nilai. Skala nilai tersebut berguna untuk mengungkapkan suatu hal dari skala terendah hingga tertinggi.

Ciri-Ciri Implikatur Percakapan

Ciri implikatur yang dikemukakan oleh Grice (Arifianti, 2018: 21) menunjukkan bahwa percakapan mengandung 5 (lima), yaitu :

- 1) Dalam beberapa kasus, makna percakapan dapat dibatalkan secara eksplisit atau kontekstual (*cancellable*).
- 2) Makna percakapan yang tidak dapat dipisahkan saat menegaskan sesuatu. Biasanya tidak ada cara lain yang lebih tepat untuk berekspresi, sehingga orang dapat menggunakan ekspresi yang penuh makna tersebut untuk mengungkapkannya (*nondetachable*).
- 3) Makna percakapan memerlukan makna yang disepakati dari kalimat yang digunakan, tetapi isi maknanya tidak termasuk dalam makna kalimat yang disepakati (*nonconventional*).
- 4) Keaslian isi implisit tidak tergantung pada apa yang dikatakan, tetapi dapat dihitung berdasarkan perilaku isi (*calculable*).
- 5) Implikatur percakapannya tidak dapat diberi penjelasan secara spesifik dan pasti karena implikatur bersifat tidak pasti (*indeterminate*).

Dapat disimpulkan bahwa implikatur percakapan adalah cara untuk membedakan antara apa yang dikatakan pembicara dan makna tersembunyi dari percakapan untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan.

Mobile Legends

Game ini masuk kedalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang secara harfiah memiliki pengertian bahwa *game* ini merupakan permainan dua tim yang bertarung secara sengit didalam suatu arena pertarungan. Kedua tim yang bertarung beranggotakan masing-masing 5 pemain (Hutagaol, 2018: 1). Cara untuk memenangkan *game* ini adalah setiap anggota dari tim (yang beranggotakan 5 pemain) harus bekerja sama bertarung didalam arena pertarungan. Setiap pemain bertarung menggunakan hero yang telah mereka pilih sebelumnya. Mereka bertarung melawan hero musuh dengan tujuan untuk menghancurkan tower terakhir atau yang biasa disebut *base turret* milik lawan. Setelah bertarung secara sengit dan tim berhasil menghancurkan base turret milik lawan, maka tim kita akan meraih kemenangan.

Dirilis pada tahun 2016, *game* ini semakin fenomenal di seluruh penjuru dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara dan sejak itu telah melampaui kurang lebih 1 miliar unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak kurang lebih 100 juta. Pada tahun 2021, Mobile Legends mencapai income kotor sepanjang sejarah sebesar kurang lebih US\$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya Mobile Game teratas dari kategorinya dengan daya tarik paling fenomenal.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul dalam penelitian kualitatif berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2012: 7). Memanfaatkan metode kualitatif, mengandalkan analisis data secara induktif, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori dasar, bersifat deskriptif, lebih mengutamakan proses dari pada hasil, membatasi studi dengan fokus memiliki seperangkat kategori untuk memeriksa kevalidan data, rancangan penelitiannya memiliki sifat sementara dan hasil penelitiannya disepakati oleh kedua belah pihak antara penlit dan subjek peneliti.

Teknik penelitian merupakan cara untuk mempraktekan metode-metode yang digunakan dalam penelitian. Teknik adalah cara menerapkan metode di mana hal itu ditentukan oleh alat yang dipakai (Sudaryanto, 2015: 9). Adapun teknik yang dipakai dalam analisis ini, yaitu teknik pengumpulan data, teknik pengodeandata, teknik pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data, dan teknik penyajian hasil analisis data.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis pada penelitian ini adalah 1) Menonton video percakapan pemain Mobile Legends dari tim RRQ, 2) Mengidentifikasi percakapan yang mengandung implikatur 3) Mengklasifikasikan implikatur percakapan berdasarkan jenisnya, 4) Mendeskripsikan implikatur percakapan yang ditemukan pada setiap penggalan 5) Menganalisis dan membahas implikatur percakapan 7) Menjabarkan analisis data 8) Menyimpulkan.

Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk kebutuhan pengecekan atau perbandingan terhadap data yang bersangkutan (Moleong, 2018: 330).

Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori (Moleong dalam Denzim, 2018: 330).

Teknik penyidik dipilih sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data karena dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan peneliti sebelumnya atau pengamat lainnya untuk keentingan pemeriksaan kembali derajat kepercayaan data (Moleong, 2018: 331). Dengan demikian, peneliti tidak melakukan analisis secara sepihak, melainkan dibantu dukungan oleh pendapat para ahli lainnya. Teknik ini membantu peneliti dalam meminimalisir kesalahan-kesalahan pada analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam percakapan yang terdapat pada video tuturan pemain Mobile Legends dari tim RRQ pada pertandingan Esport, ditemukan tiga jenis implikatur percakapan yang terdapat di dalamnya, berikut adalah hasilnya.

Implikatur Percakapan Khusus

Data 18

Kode Data : IPK07
: Lihat tuh, Pendragon gada emblem. : Liatin guys Hp-nya ke kamera. XIN : Rematch dong? LJ. : Iya Rematch, Hp nya error itu.
: Dalam percakapan tersebut LJ melaporkan kepada panitia bahwa telah terjadi kesalahan teknis sehingga pertandingan harus diulang.

Percakapan yang terdapat dalam data IPK07 ditemukan implikatur percakapan khusus. Hal tersebut dapat dilihat dari percakapan R7 “*Liatin guys HP-nya ke kamera*”. Situasi yang terjadi saat percakapan tersebut berlangsung adalah ketika pertandingan akan dimulai, terdapat suatu kesalahan teknis yang terdapat diperangkat lawan dari tim RRQ. R7 menyuruh rekan timnya untuk mengarahkan HP ke arah kamera panitia. Sesuai peraturan, jika terdapat kesalahan teknis yang cukup fatal, para pemain dari kedua belah tim harus mengarahkan HP ke arah kamera. Hal tersebut dilakukan agar panitia dapat melihat dimana kesalahan teknis tersebut. Pertandingan juga akan dimulai ulang untuk kebaikan bersama. Tuturan R7 sangat jelas dan konteksnya juga langsung dipahami oleh rekan setimnya.

Data 19

Kode Data : IPK08
: Awas XIN, hati-hati, Ada yang bisa bantu XIN ga? : Gua back up dia, gua serang musuhnya. VYN : Kejara musuhnya, jangan sampe pada lolos.
: Dalam percakapan tersebut LJ memperingatkan Xin untuk hati-hati, tapi dengan sigap R7 memberikan perlindungan dan VYN menginisiasi rekan tim untuk melakukan serangan balik.

Data IPK08 ditemukan percakapan yang mengandung implikatur percakapan khusus. Hal tersebut dapat dilihat dari tuturan LJ “*Awas XIN, hati-hati. Ada yang bisa bantu XIN?*”. Dalam percakapan tersebut situasi yang terjadi adalah LJ melihat bahwa XIN sedang dalam incaran musuh. Pertahanan XIN terus digempur sehingga XIN merasa kewalahan. Melihat hal tersebut, LJ mencoba menyuruh rekannya untuk membantu XIN. Dengan sigap, R7 langsung menghalau para musuh yang mencoba mengalahkan XIN. Tuturan yang LJ ucapkan mengandung implikatur yang sifatnya khusus, karena tuturan tersebut konteksnya sangat jelas dan pesan yang disampaikan juga mudah dipahami oleh rekannya.

Implikatur Percakapan Umum

Data 3

Kode Data : IPU03
: Dingin ya disitu?
: Dingin sih
: Lu kedinginan gak? Apa gua yang pindah kesitu? Albert : Kecilin aja AC nya, gapapa
: Dalam percakapan tersebut R7 bertanya kepada Albert bahwa apabila ia merasa kedinginan, R7 akan pindah ke tempat nya.

Percakapan di atas yang termasuk ke dalam IPU03 ditemukan tuturan yang terkandung implikatur percakapan umum. Hal tersebut dapat dilihat dari pertanyaan yang disampaikan R7 kepada Albert “*Dingin ya di situ?*” lalu Albert menjawab “*Dingin sih*”. Melihat Albert yang merasa kedinginan, R7 menawarkan untuk bertukar posisi “*Lu kedinginan gak? Apa gua yang pindah kesitu?*”. Hal tersebut dilakukan karna R7 khawatir jika Albert merasa kedinginan, akan mengganggu konsentrasi saat bertanding. Lalu Albert merespon “*Kecilin aja AC nya*” dengan maksud agar tidak kedinginan. Jika dilihat dari respon Albert yang seperti itu, menandakan bahwa iya menolak tawaran bantuan dari R7 dan lebih memilih untuk mengurangi suhu dingin dari AC. Percakapan tersebut termasuk respon penolakan meskipun secara tidak langsung Albert menolak tawaran R7.

Data 10

Kode Data : IPU10
: Mereka nerapin strategi darah tebal.
: Iya bener. Gua awalnya juga bisa imbangi skill mereka, cuman ya akhirnya kalah juga gua nya.
: Tadi lu juga sempet dikeroyok juga kan. Tadi nya gua pengen bantu lu, tapi ya susah buat bantunya.
: Dalam percakapan tersebut R7 dan rekan tim nya mencoba untuk mengevaluasi kekalahan dan kesulitan apa saja yang membuat RRQ kalah dalam pertandingan.

Dalam percakapan yang terdapat pada data IPU10 ditemukan implikatur percakapan umum. Hal tersebut dapat dilihat dari tuturan XIN “*Iya bener. Gua awalnya juga bisa imbangi skill mereka, cuman ya akhirnya kalah juga gua nya.*”. Dalam pertandingan tersebut diketahui bahwa tim RRQ mengalami kekalahan. Setelah pertandingan, para pemain melakukan evaluasi. Dari tuturan di atas dapat dipahami bahwa XIN mengeluh karena strategi lawan yang bagus. XIN menjelaskan bahwa awalnya ia bisa mengimbangi musuh, namun pada akhirnya kalah juga. Tuturan tersebut berimplikasi keluhan dimana XIN merasa sangat gagal untuk menunjukkan performanya selama pertandingan.

Implikatur Percakapan Berskala

Data 36

Kode Data : IPB01
: Mau serang lawan ga? Sedikit banget tuh darahnya.
: Tarik ulur dulu nyerangnya
: Pelindungnya udah hilang dia
VYN : Nice!. Dia mati.
: Dalam percakapan tersebut R7 menginformasikan ada darah musuh yang sekarat dan menyarankan untuk membunuh musuh tersebut.

Percakapan yang terdapat dalam data IPB01 ditemukan implikatur percakapan berskala. Hal tersebut dapat dilihat dari tuturan R7 “*Mau serang lawan ga? Sedikit banget*”

tuh darahnya”. Itu disebabkan oleh serangan-serangan yang dilancarkan oleh pemain RRQ. Tuturan tersebut memiliki implikasi yang menginformasikan bahwa darah “*sedikit*”. Kata “*sedikit*” memiliki konteks bahwa darah musuh tersebut lebih sedikit atau berkurang dari darah normalnya.

Data 37

Kode Data : IPB02
: Nih Ling-nya kena.
: Ling-nya kena jebakan, mati ga dia?
: Nice! Mati dia.
Albertt : Ling nya mati terus nih, jadi untung kita.
: Dalam percakapan tersebut LJ menginformasikan bahwa lawan terperangkap jebakan yang dibuat oleh rekan tim nya. Dengan sigap rekan timnya melakukan serangan yang membuat musuh mati.

Hasil analisis peneliti menemukan implikatur percakapan berskala pada data IPB02. Hal tersebut dapat dilihat dari tuturan Albert “*Ling nya mati terus nih, jadi untung kita*”. Pada percakapan tersebut situasinya adalah RRQ memang mengincar satu musuh untuk mereka tekan agar tidak maksimal performanya. Hal tersebut dilakukan untuk mengacak-acak strategi dari lawan, sehingga musuh tidak dapat bertarung secara baik. Sering kali musuh yang pemain RRQ incar terkena jebakan yang dibuat, hingga musuh tersebut sering mati. Albert menginformasikan bahwa “*Ling nya mati terus nih, jadi untung kita*”. Itu menandakan bahwa musuh tersebut sudah tidak bisa berkembang lagi permainannya sehingga menguntungkan tim RRQ. Tuturan Albert memiliki implikasi bahwa musuh sudah sering sekali mati. Kalimat “*Ling nya mati terus nih*” memiliki konteks bahwa musuh sudah banyak mati atau sudah sering mati.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian *Implikatur Percakapan dalam Tuturan Pemain Mobile Legends dari Tim RRQ pada Pertandingan Esport* dapat disimpulkan sebagai berikut.

Dalam video percakapan antarpemain *Mobile Legends* dari Tim RRQ pada pertandingan *Esport* ditemukan data percakapan yang mengandung implikatur percakapan. Ada tiga jenis implikatur, yakni implikatur percakapan umum, implikatur percakapan khusus, dan implikatur percakapan berskala. Berdasarkan hasil analisis ditemukan 39 data dengan rincian 11 data implikatur percakapan umum, 24 data implikatur percakapan khusus, dan 4 data implikatur percakapan berskala.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M. G. (2016). Implikatur Percakapan dalam Kumpulan Sketsa Betawi: Bang Jali Kondangan. *Jurnal Dieksis*, 122-134.

Bachari, Andika Dutha dan Dase Erwin Juansah. (2017). *Pragmatik: Analisis Penggunaan Bahasa*. Bandung: Prodi Linguistik SPs UPI.

Djajasudana, F. (2012). *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: PT Refika Adittama.

Erwin, Salpa Riansi dan Desma Yuliadi Saputra. (2018). Pilpres 2019 dalam Karikatur Inilah.com. *Jurnal Riksa Bahasa UPI*.

Maria, Ulfa dan Mujiyono Wiryatinoyo. (2017). Implikatur dalam percakapan Komunikasi Guru dan Staf SMK Pertanian Pembangunan Negeri Jambi. *Jurnal Dikbastra: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*.

Marni, Silvia Andrias dan Refa Lina Tiawati. (2021). *Buku Ajar Pragmatik: Kajian Teoritis dan Praktik*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

- Maujud, Fathul dan Sultan. (2019). *Teori dan Analisis Makna Konteks dalam Bahasa*. Mataram: DIPA UIN Mataram.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, Methods Sourcebook*. USA: Terjemahan Tjettjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Rahardi, K. (2019). *Pragmatik: Konteks Intralinguistik dan Konteks Ekstralinguistik*. Yogyakarta: Amara Books.
- Ramadan, Syahru et al. (2016). Analisis Implikatur Percakapan pada Kolom Mang Usil: Kabar Harian Kompas. *Jurnal Retorika UNMA*.
- Risnawati. (2021). Implikatur pada wacana Vaksinasi Covid-19 di Akun Instagram @kemenkes_ri. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 529-547.
- Rohmadi, M. (2004). *Pengantar Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Lingkar Media Jogja.
- Rohmadi, M. (2014). Kajian Pragmatik Percakapan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Paedagogia*, 53-61.
- Rosidin, O. (2019). *Percikan Linguistik: Pengantar Memahami ilmu Bahasa*. Serang: Untirta Press.
- Rustono. (2000). *Implikatur Tuturan Humor*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Saifudin, A. (2020). Implikatur Percakapan dalam Studi Linguistik Pragmatik. *Jurnal Jalabahasa*, 15-24.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma.
- Suhartono. (2020). *Pragmatik Konteks Indonesia*. Gresik: Graniti.
- Yule, G. (2020). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.