



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra

Journal homepage: <https://pesastra.com/index.php/journal/submissions>

TUTURAN MAHASISWA PADA RUANGGURU CLASH OF CHAMPIONS: KAJIAN IMPLIKATUR PRAGMATIK

Hasnah Setiani^{1*}, Indra Rasyid Julianto²

¹SMK Teuku Umar Semarang

²Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*Correspondence E-mail: hasnahsetiani22@gmail.com

ABSTRAK

This study aims to identify the functions of implicature in the utterances of high-achieving students featured in the edutainment program Ruangguru Clash of Champions. The research data consist of 97 utterances containing potential implicatures, collected through a stratified random sampling technique based on the three most-viewed episodes of the program. Data were gathered using the Observation Method with the Simak Bebas Libat Cakap (SBCL) technique, and analyzed using the pragmatic equivalent method to interpret meaning from the interlocutor's perspective. The findings reveal five types of implicature functions: assertive (36 data), expressive (36 data), directive (12 data), declarative (11 data), and commissive (2 data). These results indicate that the students' utterances not only convey academic information and personal experiences but also embed motivational messages, self-improvement cues, and strategic decisions that positively influence the audience. Overall, the conversational implicatures identified in the program strengthen its edutainment function by integrating cognitive, affective, and motivational values through the participants' implicit messages.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 26 Oct 2025

Reviewed: 6 Dec 2025

Published: 9 Dec 2025

Pages: 270-286

Keyword:

Implicature; Pragmatics; Clash Of Champions

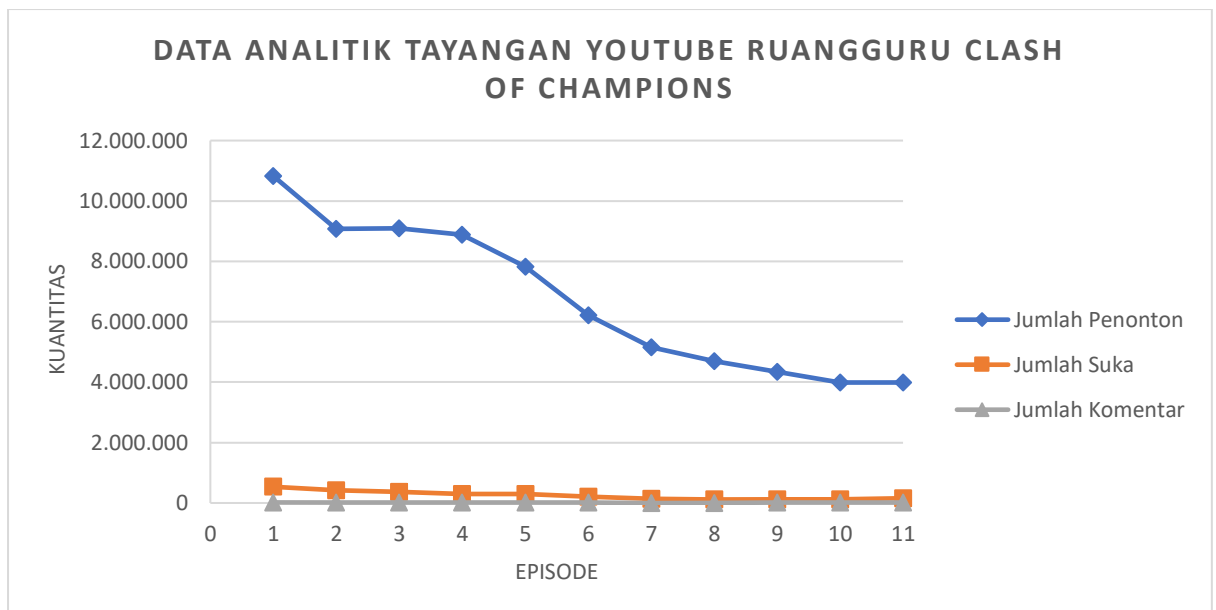
1. PENDAHULUAN

Disrupsi digital menjadi konvergensi yang berwarna hitam putih pada manusia dan kehidupannya. Pemaknaan kebermanfaatan media digital dalam kehidupan manusia menjadi sisi lain dari ketergantungan dan kesenjangan pada disrupsi digital. Regenerasi media dan penggunaannya dapat menghasilkan efek budaya yang luas, sulit diprediksi, dan menimbulkan dinamika kehidupan Masyarakat (Yubiantara & Retnasary, 2020). Masyarakat menempatkan media digital sebagai integrasi sistem pada urgensi komunikasi, edukasi, hingga hiburan diri

(Beji et al., 2024). Situasi tersebut memunculkan peluang bertumbuhnya inovasi konten media digital dengan filter kualitas yang tidak terkendali. Kemunculan platform media digital khususnya media sosial saat ini seperti Instagram, Twitter, TikTok, dan YouTube merupakan transformasi media konvensional yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video. Platform YouTube memiliki kapasitas lebih efisien untuk menjadi panggung bagi berbagai konten edukasi maupun hiburan yang berbentuk video blog (*vlog*), *podcast*, *reality show*, *game show*, dan *talk show*.

Variasi konten yang tersaji pada media YouTube berpeluang untuk dapat menjadi sumber pengetahuan/informasi bagi masyarakat (Indriani & Yuniawan, 2022). Media digital harus menghadirkan konten yang membantu masyarakat agar lebih terinformasi, terlibat, dan inklusif dalam pembentukan pola pikir (VW et al., 2024). Media digital berpengaruh terhadap fungsi komunikasi berupa fungsi informatif, persuasif, dan rekreatif sehingga seseorang dapat memaknai pesan atau informasi. Konten pada platform media digital yang dikembangkan secara mutakhir berpengaruh terhadap komunikasi khususnya penggunaan bahasa sehingga memunculkan tantangan dalam menjaga identitas linguistik dan kesantunan budaya (Violeta, 2023). Tayangan pada media digital dimungkinkan dapat mempengaruhi pemirsa dalam bertutur kata atau penggunaan bahasa (Kartina, 2021). Pengaruh konsumsi media digital yang sangat krusial tersebut menjadi alasan untuk memperketat publikasi konten media digital agar mengintegrasikan nilai edukasi. Edukasi yang muncul dalam berbagai aplikasi di media sosial juga dapat menjadi representasi dari informasi yang baik (Julianto, 2023). Wujud konten edukasi pada media digital YouTube seperti *podcast* para pakar pengalaman profesional yang memotivasi pemirsa, *talk show* motivasi untuk pengembangan karir, tutorial pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan, dan *game show* untuk memperluas wawasan.

Kehadiran serial program Ruangguru Clash of Champions yang diprakarsai oleh e-commerce Ruangguru berhasil menghegemoni konten media digital YouTube dengan popularitas dan inovasi konten Edutainment (Education Entertainment) berbasis *game show*. Ruangguru Clash of Champions menampilkan 50 mahasiswa berprestasi dari 21 universitas di Indonesia maupun luar negeri pada kompetisi akademik khususnya bidang hitungan, spasial, logika, pemecahan masalah, dan hafalan yang dikemas dalam bentuk tantangan dengan tingkat kesulitan yang berkontinuitas (Shanti, 2024). Penayangan serial program Ruangguru Clash of Champions yang meraih popularitas sangat tinggi sejak episode perdana hingga episode terakhir menunjukkan antusiasme dan citra positif dari publik terhadap konten edutainment tersebut. Sebagaimana dibuktikan oleh Caesar et al., (2024) dalam penelitiannya bahwa sentiment komentar pemirsa terhadap serial program Ruangguru Clash of Champions pada media sosial X (Twitter) menunjukkan reaksi positif dan respons dukungan terhadap program acara tersebut. Serial program yang ditayangkan sejak 29 Juni 2024 tersebut telah meraih total pada seluruh episode sejumlah 74 juta penonton. Jumlah fantastis tersebut merepresentasikan bagaimana eksistensi dan pengaruh media digital terhadap sejumlah aspek kehidupan. Berikut tampilan data penayangan serial program Ruangguru Clash of Champions pada setiap episode di media digital YouTube.



Grafik 1. Data Analitik Tayangan

Sumber: YouTube Ruangguru

Popularitas serial program Ruangguru Clash of Champions di tengah-tengah masyarakat bukanlah suatu kesengajaan. Kolaborasi antara konsep permainan yang inovatif dan teknik *motion graphic* saling mendukung penyajian program game show tersebut menjadi lebih spektakuler. Perancangan *motion graphic* pada serial program Ruangguru Clash of Champions mendukung estetika yang menarik pada tampilan audio visual sehingga dapat memberikan informasi persuasif dan informatif kepada penonton (Sanjaya, 2024). Rekam jejak akademik para mahasiswa berprestasi menjadi titik kemenarikan pemirsa yang berdampak positif terhadap motivasi dan prestasi. Ruangguru Clash of Champions dapat mendominasi melalui nilai moral dan intelektual yang dibawa dari segi acara dan latar belakang para peserta (Sari & Reftantia, 2024). Tayangan game show Ruangguru Clash of Champions sangat berdampak terhadap pengembangan diri para pelajar di Indonesia antara lain, memotivasi sukses seperti para peserta, memunculkan dorongan dan kebutuhan belajar di luar jam Pelajaran di sekolah, memotivasi sikap ulet dalam menghadapi kesulitan, serta memotivasi berprestasi hingga kancah internasional (Lestari & Darmawan, 2024). Serial program Ruangguru Clash of Champions dinilai sebagai strategi marketing dari platform Pendidikan Ruangguru yang menunjukkan skala keberhasilan berupa peningkatan citra platform karena mengintegrasikan elemen hiburan dengan strategi Edutech (Assalamah, 2024).

Serial program Ruangguru Clash of Champions dapat membangun motivasi berprestasi dan memberi dampak moral bagi pemirsa dipengaruhi oleh tuturan atau perkataan para peserta selama berjalannya acara. Konsep acara Ruangguru Clash of Champions yang didesain komunikatif memberi banyak peluang setiap peserta menuturkan pengalaman dan strategi selama pertandingan berlangsung. Komunikasi bahasa yang disampaikan melalui tuturan bertujuan menyalurkan ide, gagasan, atau informasi sebagai dorongan motivatif bagi pendengar (Julianto, 2022). Tuturan para peserta Clash of Champions yang merupakan mahasiswa berprestasi ditujukan untuk mengekspresikan gagasan dan

perasaan selama berjalannya acara sehingga tidak secara langsung memberikan pengaruh persuasif kepada pemirsa. Dalam penuturan terdapat makna tersembunyi dengan maksud dan tujuan yang tidak diungkapkan langsung oleh penutur (Minhaqillah et al., 2022). Pengkajian terhadap makna tuturan implisit untuk menerjemahkan preferensi maksud penutur yang luas perlu dilakukan dengan ilmu kebahasaan pragmatik. Ketidaklangsungan tuturan sehingga memiliki potensi ketidaklangsungan maksud tuturan disebut sebagai implikatur percakapan (Samsiyah & Syaifudin, 2022).

Implikatur percakapan mahasiswa berprestasi pada serial program Ruangguru Clash of Champions perlu dikaji untuk lebih banyak mengungkap pemaknaan tuturan implisit yang berdampak terhadap penguatan motivasi pemirsa. Sebagaimana cakupan pengikut program acara tersebut yang memiliki jumlah sangat besar. Latar belakang prestasi dan intelektual para peserta berpengaruh terhadap penggunaan bahasa atau tuturan. Penggunaan bahasa dalam interaksi harus memperhatikan etika yang berlandaskan norma dan nilai, misalnya pemilihan kata yang tepat dan sesuai konteks (Setiani et al., 2022). Implikatur percakapan mahasiswa berprestasi memiliki sebuah fungsi yang tercermin dari maksud tuturan. Fungsi implikatur tersebut yaitu fungsi asertif yang meliputi menyatakan keberterimaan. Fungsi ekspresif yang meliputi menyindir, merendah, berterima kasih, dan mengejek. Selain itu ada juga fungsi direktif, komisif, dan deklaratif (Sulfiana et al., 2019). Wujud implikatur percakapan merepresentasikan hubungan antara kelayakan tayangan program genre edutainment dengan dampak tayangan terhadap peningkatan edukasi dan motivasi berprestasi.

Analisis implikatur percakapan khususnya pada berbagai program acara media digital YouTube telah dilakukan pada penelitian sebelumnya oleh T. Q. Aini et al. (2021) yang berupa identifikasi fungsi implikatur dalam tuturan Najwa Shihab di acara *Gelar Wicara Mata Najwa* pada episode *Menangkal Corona dan Menanti Terawan*, Azizah & Lakson (2022) yang berupa identifikasi jenis implikatur dan implikatur maksud lain dalam podcast Deddy Corbuzier bersama Retno Marsudi, dan Alvianto & Indrawati (2022) yang berupa deskripsi bentuk dan fungsi implikatur pada channel YouTube Kowardan-19. Beberapa penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yang berupa fokus penelitian implikatur pada program acara media digital YouTube. Penelitian ini hadir dengan kebaruan objek penelitian berupa implikatur percakapan mahasiswa berprestasi pada program edutainment fenomenal dan dinilai menjadi tuntutan bagi pemirsa. Hasil penelitian ini merepresentasikan fungsi implikatur pada percakapan yang memberi preferensi tuturan memotivasi dan penguatan untuk berprestasi yang sejalan dengan genre program acara edukasi. Kajian tentang implikatur digunakan untuk memperhitungkan pesan tertentu yang sifatnya implisit dalam komunikasi antara penutur dan mitra tutur (Setiawati & Arista, 2018).

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam dari suatu objek alamiah atau menekankan pengamatan atau meneliti objek pada substansi makna (Fadli, 2021). Dua pendekatan digunakan dalam

penelitian ini yaitu pendekatan secara teoretis dan pendekatan secara metodologis. Pendekatan secara teoretis dalam penelitian ini adalah pendekatan pragmatik yang memaknai maksud implikatur dari percakapan. Pendekatan secara metodologis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan menyelami fenomena melalui cara pendeskripsian berbentuk kata dalam suatu konteks (Moeloeng, 2018). Pendekatan kualitatif merupakan Langkah penelitian untuk menghasilkan data deskriptif (Setiani & Utomo, 2021).

Data penelitian ini berupa penggalan tuturan mahasiswa berprestasi pada Edutainment program Ruangguru Clash of Champions yang diduga mengandung implikatur. Sampel data penelitian ini diambil secara acak berstrata (*Stratified Random Sampling*) yaitu penentuan sampel video tayangan berdasarkan tingkatan tiga episode dengan jumlah pemira tertinggi. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan metode Simak yang didampingi Teknik SBCL (Simak Bebas Libat Cakap). Pengumpulan data dengan Teknik SBCL dilakukan dengan penyimakan tanpa keterlibatan peneliti secara langsung dalam tuturan yang kemudian diikuti pencatatan data (Setiani et al., 2023). Analisis data dilakukan dengan metode padan pragmatis untuk mengidentifikasi percakapan yang menunjukkan fungsi implikatur. Metode padan pragmatis dimanfaatkan untuk menganalisis percakapan dari sudut pandang mitra tutur (penyimak) khususnya bagaimana reaksi atau dampak tuturan kepada mitra tutur dalam situasi tertentu (Hanif, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis tayangan tiga episode dengan stratifikasi jumlah penonton tertinggi pada program Ruangguru Clash of Champions menunjukkan sejumlah 97 data tuturan mahasiswa berprestasi mengandung fungsi implikatur. Fungsi implikatur tuturan mahasiswa berprestasi meliputi fungsi asertif (menyatakan, mengungkapkan, mengkaim, berpendapat), fungsi ekspresif (mengungkapkan perasaan, menyindir, merendahkan, berterima kasih, dan mengejek), fungsi direktif (berharap), komisif (berjanji), dan deklaratif (memutuskan). Fungsi implikatur percakapan mahasiswa berprestasi pada program Ruangguru Clash of Champions disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Implikatur Percakapan Mahasiswa Berprestasi

No	Fungsi Implikatur	Jumlah Data
1	Asertif	36 data
2	Ekspresif	36 data
3	Direktif	12 data
4	Deklaratif	11 data
5	Komisif	2 data

Fungsi Implikatur Asertif Mahasiswa Berprestasi dalam Program Ruangguru Clash of Champions

Fungsi asertif ditemukan pada tuturan mahasiswa berprestasi yang berasal dari universitas dalam negeri dan luar negeri pada program Ruangguru Clash of Champions sebanyak 36 data. Asertif adalah keterlibatan penutur pada kebenaran proporsi yang

diekspresikan misalnya menyatakan, memberitahukan, menyarankan, menegaskan (Leech dalam Tarigan, 2021). Fungsi asertif pada implikatur yaitu untuk memberitahukan penutur mengenai suatu hal yang terikat pada kebenaran proporsi (Ernawati & Arsini, 2023). Fungsi asertif tuturan mahasiswa berprestasi ditemukan dalam bentuk tuturan menyatakan, memberitahukan, dan mengegaskan. Fungsi asertif bentuk tuturan menyatakan tampak pada data berikut.

- (1) Konteks: Pembukaan tayangan Ruangguru Clash of Champions pada episode satu dengan menampilkan pengenalan latar belakang para peserta yang meliputi nama lengkap, asal universitas dalam negeri, jurusan dan prestasi paling membanggakan.

Data (1)

Alfi (Universitas Indonesia) : *“Halo semua namaku Alfi. Aku dapat IPK 3,96 di Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia dan waktu SMA aku pernah mendapatkan medali perak di Olimpiade Matematika Internasional di Filipina. Walaupun banyak banget kampus-kampus yang bakal berpartisipasi di CoC, tapi aku yakin UI yang bakal jadi pemenangnya.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 1: 6.24)

- (2) Konteks: Pada episode dua Ruangguru Clash of Champions dihadirkan kompetitor baru sebanyak 10 mahasiswa berprestasi Indonesia yang berkuliah di luar negeri. Episode tayangan dibuka dengan pengenalan latar belakang akademik mahasiswa.

Data (2)

Sandy (NUS): *“Halo semua, namaku Sandy Kristian Waluyo. Aku pernah ikut Internatioal Mathematical Olympiad 2022 di Norway dan dapat bronze medal. Itu olimpiade matematika tertua dan paling prestigious di dunia.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 2.00)

Kedua data tersebut menunjukkan fungsi asertif bentuk *memberitahukan* dari penutur yang merupakan mahasiswa berprestasi berupa informasi pengenalan para peserta kompetisi Clash of Champions dengan kualifikasi prestasi bidang akademik dan asal universitas ternama baik di Indonesia maupu luar negeri. Pada kedua data ditunjukkan informasi oleh penutur meliputi nama, asal universitas, jurusan, dan prestasi. Prestasi akademik yang pernah diraih menjadi salah satu hal yang disoroti oleh pemirsa. Kedua peserta dari Universitas Indonesia (UI) dan National University of Singapore (NUS) tersebut memiliki rekam jejak prestasi yang membanggakan yaitu mewakili Indonesia dikancah Internasional khususnya pada bidang Matematika. Tidak hanya itu, prestasi akademik juga ditunjukkan dari IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) yang diperoleh oleh kedua peserta yang hampir sempurna bahkan peserta dari NUS berhasil memperoleh IPK sempurna. Pemberitahuan informasi para peserta tersebut sangat menjadi sorotan para pemirsa sehingga semakin memacu antusiasme pemira terkait bagaimana kelangsungan kompetisi akademik yang diselenggarakan Ruangguru tersebut. Tak jarang juga pemira menyerukan dukungan kepada peserta yang berasal dari universitas tertentu untuk menjadi pemenang

dan mengangkat reputasi universitas. Selain ditemukan bentuk *memberitahukan*, pada tuturan mahasiswa berprestasi peserta Clash of Champions juga terdapat implikatur fungsi asertif bentuk *menyatakan* yang tampak pada data berikut.

- (3) Konteks: Para peserta melaksanakan tantangan tim dengan masing-masing 4 orang untuk menyelesaikan soal Matematika dengan kesulitan bertingkat pada kelima papan soal. Setiap tim harus menyelesaikan soal setiap papan dengan jawaban tepat dan dalam waktu yang singkat. Tim yang tidak berhasil melewati tantangan akan terancam tereliminasi.

Data (3)

Xaviera (KAIST): “Menurut aku kalau udah game yang team based seperti number chain ini, salah satu faktor terbesar dalam keberhasilan di game ini bukan hanya background matematika atau prestasi. Tapi lebih ke team work.” (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 19.37)

- (4) Konteks: Setiap tim menyelesaikan soal Matematika pada kelima papan dengan strategi efisien agar memenangkan tantangan dan lolos ke babak selanjutnya. Tim yang berhasil menyelesaikan soal pada setiap papan akan mendapatkan poin sesuai dengan level kesulitan soal.

Data (4)

Sandy (NUS): “Ya tim aku bisa selesai tiga board dalam waktu yang sangat singkat yaitu 7 menit. Jadi kita semua bagi tugas, masing-masing member kita dapat satu papan dan kenapa juga kita mau cepet karena kita mau coba mengintimidasi yang lain.” (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 12.42)

Data tersebut menunjukkan tuturan mengandung fungsi asertif bentuk *menyatakan*. Pada data (3) penutur menyatakan faktor keberhasilan tantangan tim Number Chain yang berupa ketepatan strategi dan komunikasi tim bukan hanya faktor prestasi individu. Data (3) menunjukkan bentuk pernyataan dari penutur mengenai strategi dan ambisi dalam memenangkan kompetisi. Keempat peserta dari tim Sandy (NUS) dengan latar belakang prestasi olimpiade Matematika menjadi pusat perhatian dan dinilai mengintimidasi tim lainnya. Tim Sandy membuktikan kebolehnya pada tantangan tersebut dengan menyelesaikan soal pada ketiga papan dalam waktu hanya 7 menit. Keberhasilan tim Sandy sudah direncanakan sebelumnya agar menunjukkan keunggulannya kepada para peserta yang lain. Terlebih anggota tim tersebut dari latar belakang olimpiade Matematika internasional. Pernyataan tersebut tentunya mengandung pernyataan informasi strategi dan motivasi kepada pemirsa. Pada tuturan mahasiswa berprestasi juga ditemukan implikatur fungsi asertif bentuk *menegaskan* sebagaimana tampak pada data berikut.

- (5) Konteks: Tantangan penyisihan peserta pada episode satu yaitu *Extreme Edition*. Permainan terdiri dari tiga babak dan peserta yang tidak berhasil menyelesaikan hingga babak ketiga harus tereliminasi dan tidak dapat melanjutkan ke babak selanjutnya. Tantangan *Extreme Edition* mengugurkan 10 peserta salah satunya Fahmi

dari Unpad. Pada akhir episode satu, peserta yang tereliminasi menyampaikan Kesan dan pesan selama mengikuti program Clash of Champions.

Data (5)

Fahmi (Unpad): *“Tetap semangat buat teman-teman semua buat ditahap selajutnya. Tentu kita semua itu orang yang hebat dan mungkin memang pada akhirnya akan dipilih yang terhebat diantara yang terhebat.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 1: 36.22)

(6) Konteks: Pada episode dua, para peserta harus menghadapi tantangan *Shuffle and Recall*. Peserta harus menghafal urutan kartu remi sebanyak 52 kartu secara urut dalam waktu 30 menit.

Data (6)

Ficky (IPB): *“Aku bisa sampai 21 hafalnya sesuai dengan limit yang aku set karena aku juga tau diri sendiri dan aku tahu bagaimana kemampuanku dengan aku optimis.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 16.43)

Kedua data tersebut menunjukkan implikatur tuturan fungsi asertif bentuk *menegaskan*. Pada tuturan data (5) penutur menegaskan bahwa para peserta Ruangguru Clash of Champions adalah orang-orang terpilih dan memiliki kehebatan masing-masing. Peserta yang kalah bukan berarti tidak hebat dan pemenang itulah orang hebat terpilih dari yang terhebat. Tuturan tersebut berfungsi sebagai penegasan kepada setiap orang bahwa dalam setiap kompetisi pasti ada kekalahan. Penegasan tersebut juga ditujukan kepada setiap orang agar menyadari bahwa ketika mengikuti kompetisi saja sudah termasuk hebat. Hal tersebut tentunya menjadi penguatan moral positif khususnya kegigihan dalam mencapai cita-cita kepada para pemira yang menyaksikan program. Pada data (6) penutur menegaskan kemampuan strategi yang diterapkan dalam menghadapi tantangan. Peserta menegaskan bahwa batas kemampuan menghafal kartu cukup 21 kartu dalam waktu 30 menit. Peserta menegaskan bagaimana dirinya memahami kemampuannya sehingga menerapkan strategi yang tidak memaksakan diri sendiri di luar kemampuannya. Penegasan tersebut tentunya memberi dampak positif bagi pemirsa mengenai perlunya berusaha sesuai kemampuan diri sendiri sebagai bentuk mengapresiasi diri sendiri.

Fungsi Implikatur Ekspresif Mahasiswa Berprestasi dalam Program Ruangguru Clash of Champions

Fungsi ekspresif ditemukan pada tuturan mahasiswa berprestasi peserta Ruangguru Clash of Champions sebanyak 36 data. Fungsi ekspresif untuk menunjukkan perasaan penutur terhadap hal yang diujarkan (Leech dalam Tarigan, 2021). Ekspresif mempunyai fungsi mengekspresikan atau memberitahu sikap psikologis kepada lawan tutur pada suatu pernyataan keadaan (Chaerunnisa, 2020). Misalnya mengucapkan terima kasih, meminta maaf, memuji, menyalahkan, mengucapkan selamat. Fungsi ekspresif tuturan mahasiswa berprestasi ditemukan dalam bentuk tuturan *mengungkapkan perasaan, memuji, menyindir*

dan *menyalahkan*. Fungsi ekspresif bentuk tuturan *menungkapkan perasaan* tampak pada data berikut.

- (7) Konteks: Shakira mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia berhasil menyelesaikan Extreme Edition tercepat pada babak pertama dan lolos dari eliminasi.

Data (7)

Shakira (UI): *"Jujur rasanya kaget karena pas ngitung aku bener-bener satu-satu, ngitung banyaknya angka 1, angka 2, dan seterusnya, sampai angka 9. Tapi akhirnya aku berhasil menyelesaikan tantangan Extreme Edition diperingkat pertama."* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 1: 11.20)

- (8) Konteks: Pada tantangan Number Chain harus diselesaikan secara tim. Tim Maxwell menjadi dua tim dengan perolehan skor terbawah dan terancam tereliminasi.

Data (8)

Maxwell (Unair): *"Hah! Variabelnya sebanyak ini? Aku langsung bingung. Terus, meskipun aku sudah menggambar tabelnya, aku tetap bingung! Karena soalnya Panjang banget."* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 6.21)

- (9) Konteks: Pada episode dua, para peserta harus menghadapi tantangan *Shuffle and Recall*. Peserta harus menghafal urutan kartu remi sebanyak 52 kartu secara urut dalam waktu 30 menit.

Data (9)

Xaviera (KAIST): *"Tapi aku ngga nyangka sampai harus hafalin 52 deck kartu itu."* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 8.09)

Berdasarkan data yang disajikan dapat menunjukkan adanya fungsi ekspresif implikatur bentuk *mengungkapkan perasaan*. Para penutur yang merupakan peserta Ruangguru Clash of Champions mengungkapkan berbagai perasaan seperti senang, panik, bingung, kaget, tertekan dan sedih. Pengungkapan perasaan pada penutur sejalan dengan situasi psikologis selama menghadapi kompetisi. Ketika penutur dihadapkan pada situasi keberhasilan tentunya akan mengungkapkan perasaan bagaimana bahagia dan bangganya telah menyelesaikan tantangan sebagaimana Shakira mahasiswa dari Universitas Indonesia menyuarakan perasaan bangganya karena berhasil menyelesaikan tantangan *Extreme Edition* tercepat. Tak jarang juga situasi mengharuskan peserta untuk mengungkapkan perasaan panik, bingung, maupun kaget ditengah tekanan menghadapi tantangan. Hal tersebut merupakan sebuah hal yang normal karena ungkapan perasaan akan menstimulasi lahirnya strategi baru dalam pemecahan masalah. Sebagaimana tuturan pada data (8) dan (9) yang mengungkapkan perasaan peserta selama berlangsungnya tantangan. Tuturan data (8) mengandung makna implisit bahwa peserta menilai soal tantangan sangat sulit sehingga cukup membuat tertekan. Tuturan data (9) merupakan wujud penyampaian perasaan yang tidak sesuai ekspektasi pada tantangan *Shuffle and Recall* yang mengharuskan menghafal 52 kartu dalam waktu 30 menit. Selain bentuk *mengungkapkan perasaan*, pada tuturan

mahasiswa berprestasi juga ditemukan fungsi ekspresif bentuk *memuji* sebagaimana disajikan pada data berikut.

- (10) Konteks: Sandy mahasiswa NUS menjadi pemenang tantangan *Shuffle and Recall* dan berhasil menghafal sebanyak 46 kartu dengan urutan yang tepat.

Data (10)

Xaviera (KAIST): *“Keren banget sih! Aku engga nyangka dia bisa ngafalin sampai hampir mentok sementok-mentoknya dan semua itu benar. Pas aku tanya ternyata dia strateginya mirip-mirip sama aku.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 28.00)

- (11) Konteks: Setiap tim memiliki strategi untuk menyelesaikan tantangan *Number Chain*. Kebanyakan tim membuat strategi berupa pembagian tugas masing-masing anggota untuk menyelesaikan masing-masing papan. Sandy mahasiswa NUS yang merupakan mantan peserta IMO (Internasional Mathematical Olimpiad) berhasil menyelesaikan soal dengan cepat.

Data (11)

Alfi (UI): *“Waktu pas awal-awal banget, kebetulan aku dan juga Sandy ngerjain dipapan 3 barengan ya dan pas aku baru nyelesein sekitar $\frac{3}{4}$ sampai setengah itu si Sandy udah beres ngerjain nih. Dan dari situ aja aku udah tahu kalau wah ini timnya emang agak nggak normal nih orang-orangnya.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 12.55)

Bentuk pujian fungsi ekspresif implikatur dituturkan oleh peserta Ruangguru Clash of Champions seperti kedua data yang disajikan tersebut. Penutur memuji peserta lain untuk mengapresiasi kehebatan dan menunjukkan rasa kagumnya karena berhasil menyelesaikan tantangan dengan cepat. Sebagaimana tuturan pada data (10), Xaviera peserta dari KAIST mengekspresikan bentuk kekagumannya terhadap Sandy yang merupakan pemenang tantangan *Shuffle and Recall*. Bentuk pujian tersebut juga diekspresikan untuk mengapresiasi kemenangan tantangan yang terbilang sangat sulit. Ungkapan pujian yang sama disampaikan oleh Alfi mahasiswa UI terhadap kehebatan Sandy dalam menyelesaikan tantangan *Number Chain* yang terbilang rumit. Pada tuturan mahasiswa berprestasi ditemukan fungsi ekspresif bentuk *menyindir* sebagaimana disajikan pada data berikut.

- (12) Konteks: Pada episode tiga, peserta harus menyelesaikan tantangan *Number Chain* secara tim. Ketika waktu pengerjaan berjalan dua menit, tim Kadit dari ITB berhasil menyelesaikan soal papan pertama dan dapat mengungguli tim lainnya. Sedangkan tim Sandy dari NUS yang digadang-gadang akan membat habis tantangan Matematika justru kalah cepat di awal.

Data (12)

Ficky (IPB): *“Waktu di game Number Chain ini pas aku ngeh, aku ngerasa kaget. Wah kok bisa ya timnya Sandy anak-anak jago matematika semua, tapi tetep kalah cepet diawal.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 12.30)

Tuturan pada data tersebut menunjukkan fungsi implikatur ekspresif bentuk *menyindir*. Pernyataan yang bersifat menyindir disampaikan sebagai bentuk ketidakpuasan dalam hati (Arisnawati, 2020). Penutur menyampaikan bentuk ketidakpuasan performa tim Sandy di awal waktu karena berhasil didahului oleh tim lain ketika menghadapi tantangan *Number Chain*. Sebagaimana seluruh tim lainnya menilai bahwa tim Sandy merupakan tim paling kuat karena latar belakang anggota timnya peraih medali di olimpiade Matematika. Penutur menyampaikan keraguan performa tim dengan latar belakang peraih medali olimpiade Matematika pada awal berjalannya permainan. Penutur berespektasi bahwa tim Sandy dapat menyelesaikan soal Matematika dengan tepat dalam waktu tercepat. Pada akhirnya, tim Sandy berhasil menunjukkan kehebatannya dengan menyelesaikan soal pada ketiga papan sekaligus dalam waktu tujuh menit. Pada tuturan mahasiswa berprestasi ditemukan fungsi ekspresif bentuk *menyalahkan* sebagaimana disajikan pada data berikut.

- (13) Konteks: Axel dari tim Sandy belum menyelesaikan soal papan keempat dan merasa bersalah karena merasa menghambat tim untuk menyelesaikan paling cepat.

Data (13)

Axel (NUS): *“Aduh aku ngerasa bersalah sih ini karena kurang board 4 doang, bagianku, yang belum selesai. Aku jadi ngerasa aku agak ngehambat tim buat selesai lebih cepat sih! Harusnya bisa jauh lebih cepet sih tim aku nyelesein semuanya.”*
(Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 24.10)

Data (13) menunjukkan tuturan fungsi implikatur ekspresif bentuk *menyalahkan*. Penutur menyalahkan dirinya sendiri karena tidak menyelesaikan soal papan keempat dengan waktu yang sudah diekspektasikan. Ungkapan menyalahkan disampaikan untuk mengekspresikan rasa dirugikan, tidak puas, dan terganggu oleh pihak tertentu (Riau, 2024). Penutur merasa performa ketidaktelitian dirinya akan merugikan anggota timnya. Penutur menunjukkan perasaan menyesal karena pengerjaan terlalu terburu-buru sehingga membuatnya salah membaca tanda yang berdampak pada kesalahan hasil jawaban. Namun pada akhirnya, tim Axel tetap menjadi pemenang karena berhasil menyelesaikan soal kelima papan tercepat. Berdasarkan keempat bentuk fungsi implikatur ekspresif tersebut dapat dinilai bahwa tuturan implisit mahasiswa berprestasi selama berjalannya kompetisi menunjukkan kesantunan dalam berkomunikasi dan berdampak positif terhadap pemirsa. Sesama peserta saling memberikan apresiasi, pujian, dan tidak saling menyalahkan.

Fungsi Implikatur Direktif Mahasiswa Berprestasi dalam Program Ruangguru Clash of Champions

Fungsi direktif ditemukan pada tuturan mahasiswa berprestasi peserta Ruangguru Clash of Champions sebanyak 12 data. Direktif dimaksudkan untuk menimbulkan efek melalui tindakan sang penyimak berupa mengharapkan (Leech dalam Tarigan, 2021). Fungsi implikatur direktif merupakan tuturan pengharapan agar pihak lain melakukan sesuai keinginannya seperti memohon dan berharap (Aminullah & Mulyono, 2022). Fungsi direktif tuturan mahasiswa berprestasi ditemukan dalam bentuk tuturan memohon dan berharap.

(14) Konteks: Tantangan Number Chain pada episode 3 diselesaikan oleh tim dengan tepat dan cepat. Oliv mahasiswa Binus merupakan anggota dari tim yang terancam eliminasi karena beberapa papan soal masih belum diselesaikan.

Data (14)

Oliv (Binus): *“Pas di situ tuh aku udah makin panik kaya aku gatau posisi tim aku tu udah di mana, gak ada patokan juga lihat orang udah sampai mana jadi itu aku cuma bisa berdoa ya Tuhan semoga jawaban mereka salah.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 3: 33.39)

(15) Konteks: Tim Shakira dari Universitas Indonesia masih menyelesaikan tantangan tim Number Chain. Pada tantangan tersebut setiap tim harus menyelesaikan kelima board dalam waktu 60 menit.

Data (15)

Shakira (UI): *“Pas tim Kevin berhasil submit board 3, aku tuh langsung ngerasa kaya Wow! Panik karena ternyata tim aku belum berhasil submit board 3! Tapi aku langsung Tarik napas dan bilang aku percaya sama timku tim aku pasti bisa nyelesein soal-soal tersebut.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 19.05)

Data (14) dan (15) meunjukkan bentuk *memohon* dan *berharap* pada fungsi implikatur direktif. Tuturan pada data (14) mengandung maksud implisit dari penutur agar timnya tidak berada diposisi terbawah sehingga mengharapkan agar tim lain mengerjakan dengan jawaban salah. Tuturan permohonan tersebut disampaikan karena penutur berada pada situasi tertekan melihat tim lainnya telah menyelesaikan banyak papan dan perasaan takut timnya akan tereliminasi. Tuturan permohonan tersebut ditujukan kepada pihak lain yaitu memohon kepada Tuhan meskipun hal tersebut bersifat sakral namun tuturan tetap mengacu pada permohonan yang mengharapkan berhasilnya hal yang diinginkan. Selain itu, ditemukan juga tuturan pengharapan atau berharap sebagaimana disampaikan oleh Shakira (UI). Dirinya menyampaikan wujud keinginan hatinya kepada anggota timnya untuk menyelesaikan soal-soal pada papan lain. Sebelumnya tim Shakira masih menyelesaikan soal pada papan tiga di samping tim Kevin yang sudah menyelesaikannya. Ungkapan pengharapan tersebut mengandung maksud agar anggota timnya lebih solid, teliti, dan semangat dalam menyelesaikan soal pada papan yang belum terselesaikan. Ungkapan pengharapan tersebut juga mengandung maksud agar timnya lolos dari eliminasi. Tuturan yang menunjukkan harapan dan permohonan dinilai sebagai afirmasi positif yang membangun kekuatan seseorang ketika menghadapi tantangan. Hal tersebut tentunya bernilai positif bagi para pemirsa yang menyaksikan program Ruangguru Clash of Champions.

Fungsi Implikatur Deklaratif Mahasiswa Berprestasi dalam Program Ruangguru Clash of Champions

Fungsi implikatur deklaratif ditemukan pada tuturan mahasiswa berprestasi peserta Ruangguru Clash of Champions sebanyak 11 data. Deklaratif merupakan kategori tindak ujar

yang khas yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki dominasi atau wewenang. Bila performansinya berhasil akan mengakibatkan korespondensi yang baik antara isi proporsional dan realitas. Contoh deklaratif yaitu memutuskan, menjatuhkan hukuman, menunjuk, mengangkat (Leech dalam Tarigan, 2021). Fungsi direktif implikatur mahasiswa berprestasi ditemukan dalam bentuk tuturan *memutuskan* tampak pada data berikut.

- (16) Konteks: Peserta peringkat 10 teratas dari 40 peserta pada tantangan Shuffle and Recall (menghafal 52 kartu secara urut) mendapat keuntungan menjadi kapten tim dan memilih peserta lain untuk menjadi anggota timnya.

Data 16

Kevin (NUS): *“At first to be honest, yang saya kenal kan Cuma Nabil, karena sama-sama dari luar negeri. Sudah sempat ketemu, udah sempat ngobrol bareng, jadi yang sudah tahu apa yang Nabil bisa.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 31.20)

Data (17)

Maxwell (Unair): *“Memang aku pertamanya buat tim ini kira-kira gimana sih bentuk tim yang jago gitu, di masing-masing bidang. Kalau aku kan memang agak ngga bisa hitung-hitungan gitu ya. Jadi aku lihat skornya nih di babak sebelumnya Faisal itu lumayan tinggi.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 2: 31.36)

Data (18)

Shakira (UI): *“Saya memilih Kak Xaviera jadi tim aku karena sadar gak sih satu-satunya cewek dari luar negeri adalah Kak Xaviera. Aku pengen banget kerja bareng Kak Xaviera. It will be a nice experience.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/ Eps 2: 31.59)

Ketiga tuturan tersebut menunjukkan fungsi implikatur deklaratif (memutuskan). Ketiga penutur merupakan peserta yang mendapat kewenangan untuk memilih siapa saja yang menjadi anggota timnya karena berhasil menduduki posisi 10 teratas pada tantangan sebelumnya. Ketiga penutur tersebut menjadi kapten tim yang mempunyai kebebasan alasan dalam memilih anggota timnya sebagaimana yang dilakukan oleh Kevin (NUS), Maxwell (Unair), dan Shakira (UI). Ketiganya memiliki alasan tersendiri dalam menentukan siapa anggota timnya seperti Kevin mahasiswa luar negeri yang memilih Nabil dengan alasan kedekatan pribadi, sama-sama latar belakang dari kampus luar negeri, dan yang paling penting mengenal kemampuan Nabil. Pertimbangan yang berbeda oleh Maxwell (Unair) yang memutuskan memilih anggota timnya berdasarkan penilaian pada tantangan sebelumnya yaitu Extreme Edition. Berhubung tantangan selanjutnya adalah Number Chain atau berkaitan dengan angka/numerik maka Maxwell memutuskan memilih anggota tim yang menguntungkan timnya. Sebagaimana disebutkan bahwa Maxwell memilih Faisal karena pada tantangan sebelumnya memperoleh nilai yang cukup tinggi sehingga Faisal dinilai mampu dan menguntungkan untuk timnya. Berbeda juga dengan pertimbangan Shakira (UI) dalam memutuskan Xaviera (KAIST) sebagai anggota tim. Shakira (UI) lebih mempertimbangkan sisi memanfaatkan pengalaman berkolaborasi dengan mahasiswa luar negeri di samping memperhitungkan kemampuannya. Berdasarkan data tersebut, dapat

dinilai bahwa mahasiswa berprestasi peserta Clash of Champions memiliki pertimbangan dengan alasan yang logis dalam memutuskan sesuatu. Hal tersebut tentunya menjadi pelajaran menentukan strategi bagi pemirsa ketika memutuskan sesuatu.

Fungsi Implikatur Komisif Mahasiswa Berprestasi dalam Program Ruangguru Clash of Champions

Fungsi Komisif ditemukan pada tuturan mahasiswa berprestasi peserta Ruangguru Clash of Champions sebanyak 36 data. Komisif melibatkan pembicara pada beberapa tindakan yang akan datang misalnya menawarkan dan menjanjikan (Leech dalam Tarigan, 2021). Fungsi implikatur komisif yaitu untuk melakukan suatu tindakan dari sebuah tuturan yang akan dilakukan di masa yang akan datang seperti menawarkan, menjanjikan, dan mengancam (Nuryani et al., 2022). Fungsi komisif tuturan mahasiswa berprestasi ditemukan dalam bentuk *menjanjikan* tampak pada data berikut.

- (17) Konteks: Tantangan Extreme Edition pada episode satu telah menyisihkan 10 peserta di antaranya Ibnu mahasiswa Universitas Hasanudin dan Yossi mahasiswa Universitas Indonesia. Setelah tahu mereka tereliminasi pada permainan pertama, mereka menyampaikan kesan dan pesan.

Data (19)

Ibnu (UNHAS): *“Yah Unhas Cuma satu jadi sorry banget nih Unhas sampai di sini aja. Tapi don’t worry kok aku bakal berprestasi dibidang lainnya.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 1: 35.54)

Data (20)

Yossi (UI): *“Di situ aku menyadari ternyata anak UI aku doang yang di sini. Yang pasti jadi pelajaran bagi aku untuk lebih teliti lagi dan lebih fokus.”* (Sumber: CoC Ruangguru 2024/Eps 1: 35.43)

Kedua data tuturan tersebut mengandung bentuk *berjanji* atau *menjanjikan* sesuatu yang dilakukan di masa mendatang. Kekalahan merupakan hal pahit namun dari tuturan yang disampaikan bahwa mahasiswa berprestasi tersebut menunjukkan respons yang positif. Ungkapan berjanji tersebut diutarakan sebagai penguatan dan refleksi diri untuk lebih baik pada kesempatan yang akan datang di masa depan. Sebagaimana disampaikan oleh Ibnu (UNHAS) bahwa dirinya merasa kecewa karena belum berhasil membawa almamater melaju lebih jauh dalam kompetisi tetapi berjanji akan membawa keberhasilan prestasi di kesempatan yang lain. Tuturan tersebut mengandung makna implisit bahwa dirinya memiliki kesadaran dan tanggung jawab untuk membawa prestasi almamater dalam kompetisi ternama layaknya Ruangguru Clash of Champions. Sejalan dengan ungkapan yang disampaikan Yossi bahwa dirinya berjanji akan lebih teliti dan fokus ketika berkompetisi. Tuturan yang disampaikan mengandung makna implisit terkait refleksi kekalahan dirinya yang disebabkan karena kurangnya ketelitian dan kesulitan mengendalikan tekanan di arena kompetisi. Fungsi komisif yang disampaikan oleh mahasiswa berprestasi tersebut dapat menjadi motivasi bagi pemirsa ketika menghadapi kekalahan. Ketika kekalahan menghampiri

maka seseorang perlu berefleksi dan berupaya memperbaiki kesalahan-kesalahan yang menyebabkan kekalahan. Hal tersebut tentunya berdampak terhadap pemirsa agar tidak mudah menyerah dan terus mencoba pada berbagai kesempatan.

Fungsi Keseluruhan dari Implikatur yang Dihadirkan

Tuturan mahasiswa berprestasi dalam program Ruangguru Clash of Champions menunjukkan bahwa setiap ungkapan yang disampaikan penutur memuat makna implisit yang tidak selalu dihadirkan secara langsung. Melalui perspektif pragmatik, tuturan-tuturan tersebut tidak hanya menjadi sarana penyampai informasi, tetapi juga menjadi representasi sikap, keyakinan, serta orientasi penutur terhadap konteks yang dihadirkan (Qomarullah et al., 2025). Dalam banyak kasus, mahasiswa menggunakan pilihan kata yang secara tersirat menegaskan kemampuan, ambisi, dan karakter mereka, sehingga tuturan itu sendiri menjadi cerminan identitas akademik dan mentalitas berprestasi.

Selain itu, fungsi implikatur dalam tuturan mereka memperlihatkan bagaimana penutur mengonstruksi makna tertentu yang bersifat memengaruhi mitra tutur. Ungkapan yang mengandung asertif, ekspresif, direktif, komisif, maupun deklaratif berperan menciptakan representasi makna yang lebih luas dibandingkan isi literal tuturan. Implikatur berupa harapan, motivasi, hingga penguatan diri tidak hanya menunjukkan kemampuan linguistik, tetapi juga menunjukkan cara penutur memproyeksikan pandangan, strategi, serta nilai-nilai yang ingin mereka tekankan kepada pemirsa. Dengan demikian, tuturan tersebut bekerja sebagai media persuasi yang halus namun efektif.

Keberadaan implikatur dalam tuturan mahasiswa berprestasi mempertegas bahwa makna bahasa dalam konteks media digital tidak dapat dipisahkan dari situasi dan tujuan komunikasi. Tuturan yang tampak sederhana sesungguhnya menyimpan strategi pragmatik untuk menampilkan citra diri, memberi inspirasi, atau menegosiasikan posisi di hadapan publik. Representasi makna inilah yang menjadikan tuturan mereka bukan sekadar kata-kata, tetapi bagian dari konstruksi makna sosial yang memengaruhi cara pemirsa memandang kompetisi, prestasi, dan motivasi belajar. Melalui tuturan tersebut, nilai edukatif program *edutainment* tidak hanya disampaikan lewat konten, tetapi juga lewat praktik berbahasa para pesertanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa tuturan mahasiswa berprestasi dalam Ruangguru Clash of Champions mengandung berbagai fungsi implikatur, seperti asertif, ekspresif, direktif, komisif, dan deklaratif. Tuturan-tuturan tersebut tidak hanya memberikan informasi dan penegasan terkait kemampuan diri, tetapi juga mencerminkan sikap saling apresiasi dan dukungan antarpeserta yang berdampak positif bagi pemirsa. Harapan, permohonan, dan motivasi yang disampaikan peserta memberikan nilai positif, mendorong pemirsa untuk terus berusaha dan memperbaiki diri ketika menghadapi tantangan, serta mengajarkan pentingnya mengambil keputusan yang rasional dalam setiap situasi. Hasil penelitian merepresentasikan fungsi implikatur pada tuturan yang memberi preferensi memotivasi dan penguatan untuk berprestasi yang sejalan dengan genre program acara edukasi.

Secara positif, penelitian pragmatik ini berdampak pada pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana tuturan dalam media edukatif dapat membentuk persepsi, motivasi, serta sikap belajar pemirsa melalui pesan-pesan implisit. Selain itu, penelitian ini membuka peluang pengembangan kajian lebih mendalam terkait peran bahasa dalam membangun

karakter, literasi motivasional, serta strategi komunikasi dalam media pembelajaran digital. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi tuturan pada program edukasi lain, membandingkan genre media berbeda, atau menerapkan analisis pragmatik pada konteks pembelajaran langsung di kelas untuk melihat bagaimana implikatur berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran dan interaksi pedagogis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, T. Q., Revita, I., & Aslinda, A. (2021). Fungsi Implikatur dalam Tuturan Najwa Shihab di Acara ‘Gelar Wicara Mata Najwa’ Episode “Menangkal Corona dan Menanti Terawan.” *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), 231–246. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1334>
- Alvianto, R. M., & Indrawati, D. (2022). Implikatur Percakapan dalam Channel Youtube Kowardan-19. *Sapala*, 9(3), 74–84.
- Aminullah, F. D. S., & Mulyono. (2022). Implikatur Pada Webtoon Matahari 1/2 Lingkaran Karya Chairunnisa Puspasari. *Bapala*, 9(5), 169–181.
- Anak, K. N. P. E. S. K. (2008). Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia. *Medan, Restu Printing Indonesia*, hal.57, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Arisnawati, N. (2020). Gaya Bahasa Sindiran Sebagai Bentuk Komunikasi Tidak Langsung Dalam Bahasa Laiyolo. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, 18(2), 136. <https://doi.org/10.26499/mm.v18i2.2314>
- Assalamah, T. M. (n.d.). *Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment Clash of Champions by Ruangguru Viral Marketing Strategy Through Edutainment Content Clash of Champions by Ruangguru*. 7(3). <https://doi.org/10.1080/019722409032.....154>
- Azizah, K., & Lakson, K. (2022). Implikatur dalam Podcast Deddy Corbuzier Bersama Retno Marsudi Media Sosial YouTube : Kajian Pragmatik. *Bapala*, 9(8), 146–157.
- Beji, B., Callysta, A. R., Nevtasha, A., Putri, B., Rahman, F. I., Arif, L., Vincent, T., Setiawan, F., & Himawan, F. D. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Media Sosial oleh Kelompok Informasi Masyarakat untuk Desa Wisata*. 2(2), 429–437.
- Caesar, Y., Sabastian, I., Kindarto, A., & Fathurrohman, A. (2024). *Analisis Sentiment Masyarakat Terhadap Clash of Champions Ruang Guru Menggunakan Metode Support Vector Machine (SVM)*. 820–838.
- Chaerunnisa, N. (2020). Tindak Tutur Ekspresif Dalam Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata. *Seminar Nasional Literasi*.
- Hanif, A. (2021). Penggunaan Strategi Ketidaksantunan Julukan Tak Pantas Dalam Sinar Deddy Corbuzier. *Mahakarya: Jurnal Mahasiswa Ilmu Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.22515/mjmib.v2i1.3866>
- Hasnah Setiani, & Purwo Yudi Utomo, A. (2021). Analisis ANALISIS KATA TUGAS PADA ARTIKEL OPINI “MELESTARIKAN BUDAYA, MEMANDIRIKAN WARGA” OLEH MUSONIF FADLI DALAM SURAT KABAR JAWAPOS. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 103–119. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.104>
- Indriani, D. I., & Yuniawan, T. (2022). Tindak Tutur Ilokusi dalam Program Talkshow Mata Najwa Episode Gelap Terang 2020. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(3), 237–244.
- Irma, C. N. (2019). Analisis Fungsi Dan Bentuk Implikatur Dalam Iklan Sprite: Kenyataan Yang Menyegarkan Di Televisi. *Hasta Wiyata*, 2(2), 26–32. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2019.002.02.03>
- Julianto, I. R. (2022). Pola Pikir terhadap Ungkapan Emosi Anak sebagai Bentuk

- Pengekspresian Bahasa. *Pentas: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 61–68.
- Julianto, I. R. (2023). Potensi Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Berintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Metamorfosa*, 11(1), 71–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v11i1.2065>
- Kartina, I. (2021). KESANTUNAN BERBAHASA DALAM KONTEN VLOG YOUTUBE SHERLY ANNAVITA RAHMI (Deskripsi terhadap Pemakaian Bahasa Indonesia dalam Media Sosial). *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 188–193. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v5i1.6537>
- Lestari, R. A., & Darmawan, P. (2024). ANALISIS DAMPAK GAME SHOW CLASH OF CHAMPIONS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI KALANGAN GEN-Z. 135–151.
- Nuryani, Wardiah, D., & Siti Rukiyah. (2022). Implikatur Percakapan Dalam Serial Web Drama Little Mom Karya Sutradara Guntur Soehardjanto. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 527–538. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.268>
- Qomarullah, D., Julianto, I. R., & Yuniawan, T. (2025). Fungsi Tuturan Kritik dalam Sinar Podkaesang Depan Pintu. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 3(1), 1–23.
- Riau, I. (2024). Fungsi Tindak Tutur Ekspresif pada Film Agak Laen Karya Muhadkly Acho. 10(4), 4338–4349.
- Samsiyah, Z., & Syaifudin, A. (2022). Implikatur Percakapan dalam Film Anima Si Nopal: Kajian Pragmatik. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 85–91. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.50037>
- Sanjaya, W. (2024). Pemanfaatan Motion Graphic Dalam Mendukung Penyampaian Pesan Game Show Edukasi “ Clash Of Champion s .” 13(Oktober), 18–38.
- Sari, K. A., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “ Clash of Champions Ruang Guru ” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif. *Jurnal Iapa Proceedings Conference*, 130–145.
- Setiani, H., Dahlya, N. F., & Baehaqie, I. (2023). Analisis Wacana Kritis “Rekonstruksi Sandiwara Sambo: Menguak Misteri Duren Tiga” pada Program Catatan Demokrasi TV One. *Lingua Susastra*, 4(1), 22–35. <https://doi.org/10.24036/lv.v4i1.100>
- Setiani, H., Mulia, T., & Utomo, A. P. Y. (2022). Kesantunan Berbahasa pada Video Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Percobaan SMPN 2 Banjit Tahun 2018 / 2019. *Jurnal Parafrasa: Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 4(2), 61–73.
- Violeta, A. (2023). Bahasa Indonesia di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Medium*, 3(November 2024), 127–137.
- VW, K. G., Aiman, D., Razali, G., & Putra, B. A. (2024). Objektivitas Akun Youtube “Satu Persen” Terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja Dalam Era Digital. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3745–3751.
- Yubiantara, I., & Retnasary, M. (2020). Podcast Menjadi Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi Di Era Disruptif. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 2(1), 50–57. <https://doi.org/10.24014/kjcs.v2i1.10455>