

# **TINDAK TUTUR EKSPRESIF DALAM KOMIK DIGITAL *WEBTOON* “NGOPI YUK” SEBAGAI BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DI SMA**

**Farent Aldava; Agus Budi Wahyudi**

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tindak tutur ekspresif dalam komik digital Webtoon “Ngopi Yuk” sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA. Tindak tutur ekspresif dalam komik digital dipilih karena kajian ini menggunakan sumber data yang belum pernah digunakan pada penelitian sebelumnya. Sumber data dalam penelitian ini ialah komik digital dalam Webtoon. Webtoon berisi beragam komik digital yang terdapat berbagai tipe, mulai dari aksi, drama, komedi, fantasi dan sains fiksi. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan metode teknik analisis data padan pragmatis dan agih. Metode padan pragmatis digunakan untuk mengidentifikasi satuan kebahasaan menurut emosi atau akibat yang terjadi pada dialog antara tokoh komik digital Webtoon. Metode agih digunakan untuk menentukan penanda tindak tutur ekspresif dalam dialog antar tokoh. Hasil dari penelitian ini terdapat lima puluh dua data dengan enam jenis tindak tutur ekspresif. Tindak tutur ekspresif mengutarakan kesenangan sebanyak enam data, tindak tutur kebahagiaan sebanyak enam data, tindak tutur ekspresif memuji sebanyak sebelas data, tindak tutur ekspresif meminta maaf sebanyak sepuluh data, tindak tutur ekspresif mengeluh sembilan data, dan tindak tutur ekspresif mengucapkan terima kasih sepuluh data. Tindak tutur ekspresif yang sering ditemui adalah tindak tutur ekspresif memuji, meminta maaf dan mengucapkan terima kasih. Penelitian ini dapat diimplementasikan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia teks drama, karena dalam komik digital Webtoon “Ngopi Yuk” mempunyai penggambaran ekspresi yang mudah untuk dipahami untuk belajar memerankan suatu tokoh. Komik Webtoon “Ngopi Yuk” mempunyai berbagai tokoh dengan sifat yang unik sehingga peserta didik dapat memerankan tokoh yang mereka sukai

**Kata Kunci:** bahan ajar, komik digital, tindak tutur ekspresif, webtoon.

## **Abstract**

This research aims to describe expressive speech acts in the Webtoon digital comic "Ngopi Yuk" as Indonesian language teaching material in Senior High School. Expressive speech acts in digital comics were chosen because this study uses data sources that have not been used in previous research. The data source in this research is digital comics on Webtoon. Webtoon contains a variety of digital comics of various types, ranging from action, drama, comedy, fantasy and science fiction. The research method used is descriptive qualitative with pragmatic and agile data analysis techniques. The pragmatic matching method is used to identify linguistic units according to the emotions or consequences that occur in the dialogue between Webtoon digital comic characters. The agile method is used to determine markers of expressive speech acts in dialogue between characters. The results of this research contained fifty-two data with six types of expressive speech acts. There are six expressive speech acts expressing pleasure, six data acts of happiness, eleven data expressive speech acts of praising, ten data acts of expressive apologizing, nine expressive speech acts of complaining, and ten expressive speech acts of saying thank you.

**Keywords:** digital comic, speech act, teaching material, webtoon

## 1. PENDAHULUAN

Komik digital dikenal sebagai media hiburan digital yang menggabungkan elemen gambar dan teks untuk menceritakan narasi. Gambar dan teks dalam komik digital disusun dalam panel-panel yang berurutan (Ramdhan, 2023:22). Setiap panel dalam komik digital berisi gambar yang memvisualisasi kejadian sesuai narasi. Visualisasi gambar dan tipe dalam komik digital menjadi daya tarik untuk mendapat minat baca dari penikmatnya (Aprilia 2023: 488). Untuk mendapat visualisasi gambar dan cerita yang menarik, komikus perlu mengetahui tipe-tipe yang terdapat dalam komik digital.

Tipe komik digital beragam, karena terdapat keragaman minat, preferensi, dan pengalaman pembaca. Setiap pembaca memiliki selera yang berbeda dalam hal hiburan dan cerita yang mereka nikmati. Terdapat beberapa tipe dalam komik digital diantaranya komedi, romansa, petualangan, fantasi, horor, dan aksi (Mailangkay, dkk 2023:953)

Tipe yang beragam membuat para komikus mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka dalam berbagai cara. Beberapa komikus ada yang lebih tertarik pada tipe komedi, sementara komikus lain lebih suka fiksi ilmiah, fantasi, drama, atau bahkan mencampur beberapa tipe. Setiap tipe dalam komik digital memiliki ciri khas tersendiri. Untuk memunculkan suatu ciri khas, komikus perlu menciptakan keistimewaan karyanya (Zahra, dkk 2023:60). Ada komikus yang mengistimewakan alur, ada komikus yang mengistimewakan gaya penggambaran, dan ada komikus yang mengistimewakan keduanya.

Penggambaran ekspresi dan pose tokoh dalam komik digital merupakan elemen dasar dalam menyampaikan cerita, emosi, dan sifat tokoh. Penggambaran ini melibatkan kombinasi seni visual dan narasi untuk menciptakan pengalaman membaca yang kuat dan mendalam. Komikus memvisualisasi wajah dan pose tubuh tokoh dalam komik digital seakan-akan memiliki perilaku, emosi, dan sikap agar penyampaian alur terkesan lebih nyata. Karena tokoh dibuat seakan memiliki perilaku, emosi dan sikap, maka dapat dianalisis tindak tutur ekspresif di dalam komik digital.

Tindak tutur ekspresif dalam komik digital menganalisis penggunaan bahasa dan ekspresi visual untuk mengungkapkan emosi, perasaan, dan sikap tokoh terhadap situasi atau dialog dalam cerita. Visual ekspresi wajah dan pose tubuh tokoh secara visual dapat memberikan gambaran langsung tentang perasaan dan emosi tokoh. Melalui mata, mulut, alis, dan gerakan tubuh, karakter dapat menunjukkan emosi seperti kejutan, kegembiraan, kebingungan, dan kesedihan.

Komik digital diminati oleh kalangan remaja, karena mereka lebih terbiasa menggunakan perangkat digital dan internet, sehingga komik digital menjadi media hiburan yang populer di kalangan remaja. Komik digital dapat diakses dengan mudah melalui gawai, sehingga sangat mudah untuk membacanya (Cahyani, dkk 2023:31). Terdapat berbagai aplikasi untuk membaca komik digital seperti, Webtoon, Tappastic, Ciayo, dan Storial (Yonkie dan Ujianto 2017:124).

Aplikasi komik digital yang populer di kalangan remaja ialah Webtoon. Webtoon dipilih dalam penelitian ini karena menyediakan komik digital yang sering dibaca oleh kalangan remaja dan terdapat komikus dari berbagai negara yang telah menerbitkan komik digital ke dalam Webtoon. Komikus yang menerbitkan komik digital dari berbagai negara membuat Webtoon memiliki beragam cerita yang menarik sehingga diminati oleh remaja terutama siswa SMA.

Komik digital Webtoon dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran (Hidayah, dkk 2017:241). Komik digital Webtoon dapat mengatasi keterbatasan pembelajaran tradisional dan lebih memprioritaskan preferensi visual dan digital kepada siswa sehingga tidak membuat siswa merasa mudah bosan (Komang, dkk 2021:140). Sebagai contoh, komik digital bertipe komedi dapat dijadikan sebagai bahan ajar teks drama, karena pada tipe komedi memuat karakter-karakter untuk bahan belajar memerankan suatu tokoh dalam pentas drama. Peserta didik dapat berlatih dialog-dialog yang mengandung ekspresi emosi. Mereka dapat menggali cara-cara untuk mengucapkan kata-kata dengan intonasi yang benar dan bermain peran dengan tekad dan intensitas yang sesuai. Selain itu peserta didik dapat diajarkan untuk memilih kata-kata dan bahasa tubuh yang sesuai dengan perasaan karakter mereka. Misalnya, bagaimana karakter akan berbicara dan bergerak ketika sedang senang, marah, sedih, atau takut dengan melihat referensi melalui komik digital.

Komik digital dalam Webtoon dapat digunakan untuk bahan ajar teks drama dan menjadi alternatif yang kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak membosankan kepada siswa. Dengan menggunakan komik digital Webtoon untuk pembelajaran teks drama, siswa dapat belajar memerankan tokoh dalam suatu naskah drama dengan mudah, karena di dalam komik digital dapat ditemui karakter-karakter tokoh yang beragam sebagai contoh terdapat karakter yang ceria, mudah marah, melankolis, dan semangat.

## **2. METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena mendeskripsikan tindak tutur ekspresif pada dialog antar tokoh yang terdapat pada komik digital Webtoon. Desain penelitian ini menggunakan studi dokumentasi. Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Sugiyono dalam (Nilamsari 2014:178) menyatakan studi dokumentasi menganalisis data yang bersumber dari gambar, seperti; foto, gambar hidup, sketsa, dan lainnya.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa kata dan kalimat pada dialog yang didapat dari komik digital. Peneliti akan menghimpun data dan menganalisis data valid yang berasal dari sumber elektronik yaitu komik digital. Objek pada penelitian ini adalah tindak tutur ekspresif dalam komik

Webtoon. Subjek pada penelitian ini adalah pengarang komik atau komikus yaitu Assyifa Arum dan Romy Hernadi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik simak, catat, dan dokumentasi. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu membaca dialog antar tokoh dengan cermat yang ada di komik digital Webtoon khususnya pada komik yang berjudul “Ngopi Yuk”. Dari hasil membaca, jika ditemukan adanya dialog yang mengandung tindak tutur ekspresif, peneliti akan mencatat dialog dan mendokumentasikan dengan cara menangkap layar melalui gawai.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode padan pragmatis dan metode agih. Sudaryanto (2015:17) menyatakan metode padan pragmatis ialah metode padan yang alat penentunya emosi dari penutur atau mitra tutur. Metode padan pragmatis digunakan untuk mengidentifikasi satuan kebahasaan menurut emosi atau akibat yang terjadi pada dialog antara tokoh komik digital Webtoon. Dialog dianalisis menggunakan metode padan pragmatis dengan tujuan mengetahui tindak tutur ekspresif yang ditimbulkan dari penutur atau mitra tutur melalui konteks. Teknik analisis selanjutnya dalam penelitian ini adalah metode agih. Metode agih menggunakan alat penentu dasar bahasa yang diteliti. Dasar penentu di dalam kerja metode agih adalah teknik pemilihan data berdasarkan kategori tertentu dari segi kegramatikalannya sesuai dengan ciri-ciri alami yang dimiliki oleh data penelitian (Sudaryanto, 2015: 18). Alat penentu metode agih adalah objek sasaran dalam penelitian ini yaitu tindak tutur ekspresif. Metode agih digunakan untuk menentukan penanda tindak tutur ekspresif dalam dialog antar tokoh. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik sisip dan teknik perluas. Teknik sisip digunakan untuk menyisipkan unsur tertentu diantara unsur-unsur lingual yang tersedia (Sudaryanto 2015:43). Teknik sisip dalam penelitian ini digunakan untuk menambahkan kata dan frasa untuk mengetahui verba ilokusi yang terdapat pada dialog antar tokoh. Sedangkan teknik perluas digunakan untuk memperluas satuan lingual dengan menggunakan unsur tertentu.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Terdapat lima puluh dua data yang mengandung tindak tutur ekspresif dalam komik Webtoon “Ngopi Yuk” dengan paparan (1) tindak tutur ekspresif mengutarakan kesenangan sebanyak enam data, (2) tindak tutur ekspresif mengutarakan kebahagiaan sebanyak enam data (3) tindak tutur ekspresif memuji sebanyak sebelas data, (4) tindak tutur ekspresif meminta maaf sebanyak sepuluh data, (5) tindak tutur ekspresif mengeluh sembilan data, dan (6) tindak tutur ekspresif mengucapkan terima kasih sepuluh data. Masing-masing data diklasifikasi dan dianalisis sesuai dengan jenis-jenis tindak tutur ekspresif

#### **3.1 Tindak Tutur Ekspresif Mengutarakan Kesenangan**

Tindak tutur ekspresif mengutarakan kesenangan terjadi karena beberapa alasan seperti merasa senang, permintaannya disetujui oleh mitra tutur, dan penutur memberi sesuatu yang berharga kepada

mitra tutur (Chaer 2010:29).

Berikut data, konteks, dan analisis dari tindak tutur mengutarakan kesenangan

Data 1

Pak Gundul: “Jadi lu semalem ketakutan ya?”

Alona: “Alona takut Pak! Kemarin hujan deres, sama listriknya pada, gimana kalo ada pencuri masuk? Apa gak sebaiknya kita tambah satu karyawan lagi buat nemenin Alona?”

Pak Gundul: “Bener juga sih, kemarin juga kedai makin rame dan kalo cuma tiga orang bakal kewalahan. Hmm, kalo gitu kita buka lowongan aja ya?”

Alona: “Asyik, Pak Gundul memang baik”

Konteks

Dialog terjadi saat Alona ketakutan tinggal di kedai sendiri. Alona pun mengadu kepada Pak Gundul jika dirinya sedang ketakutan dan menyarankan Pak Gundul untuk menambah karyawan untuk membantu kedai dan menemani Alona. Pak Gundul pun menyetujui saran Alona yang membuat Alona senang karena akan mendapat teman untuk menemaninya tinggal di kedai. Terdapat verba ilokusi yang digunakan untuk menimbulkan kesenangan yaitu “kita buka”.

Analisis

Dialog pada data 1 merupakan tindak tutur antara Alona dan Pak Gundul. Tuturan “Asyik, Pak Gundul memang baik” ialah ungkapan kesenangan yang dirasakan oleh Alona. Kesenangan Alona muncul karena Pak Gundul menyetujui saran dari Alona untuk menambah karyawan sekaligus teman tidur untuk Alona. Dalam komik, untuk mendukung perasaan senang Alona, visualisasi tokoh Alona terlihat tersenyum lebar, mata berbinar dan berwajah cerah setelah Pak Gundul menyetujui saran dari Alona.

### **3.2 Tindak Tutur Ekspresif Kebahagiaan**

Tuturan ekspresif mengutarakan kebahagiaan merupakan tindak tutur yang terjadi karena beberapa faktor seperti perasaan bahagia, jatuh cinta serta keberuntungan lainnya. Sehingga muncul psikologis penutur yang bersifat senang dan bahagia (Chaer 2010:29).

Data 2

Suami: “Maaf ya, kalau tempatnya kurang romantis, tapi kopi disini terkenal enak kok”

Istri: “Nggak papa. Asalkan sama kangmas, aku bahagia”

Konteks

Dialog terjadi saat sepasang suami istri berkencan di kedai kopi Pak Gundul. Kedua suami istri itu

berbincang santai dan di sela-sela obrolan, suami meminta maaf kepada istrinya karena hanya mengajaknya berkencan di kedai kopi. Namun jawaban istri justru berbeda, meski hanya berkencan di kedai kopi sederhana, istrinya tetap merasa bahagia sambil tersenyum kepada suaminya. Istri mengutarakan perasaan bahagia ditandai verba ilokusi dalam tuturan “sama kangmas”

#### Analisis

Dialog pada data 2 merupakan tuturan ekspresif dari sepasang suami istri yang berkencan di kedai kopi Pak Gundul, namun mereka merasakan keromantisan meskipun hanya berkencan di kedai kopi biasa. Tuturan “**Nggak papa. Asalkan sama kangmas, aku bahagia**” ialah ungkapan kebahagiaan yang dirasakan oleh sang istri. Kebahagiaan istri timbul karena merasa bersyukur meskipun hanya diajak berkencan ke kedai kopi, ia sudah merasa bahagia. Didalam komik, komikus menggambarkan tokoh istri dengan wajah tersenyum dan terlihat senang saat dipuji oleh suaminya, ditandai pada gambar kedua tangan istri yang diposisikan dibawah dagu dan memasang muka genit yang merupakan tanda bahwa dia bahagia saat dipuji oleh suaminya.

### 3.3 Tindak Tutur Ekspresif Memuji

Tuturan ekspresif memuji atau tindak tutur ekspresif memuji ialah tindak tutur yang terjadi disebabkan beberapa faktor, dikarenakan kondisi dari petutur sesuai dengan kenyataan yang ada, penutur ingin menyenangkan hati mitra tutur, karena penutur ingin melegakan hati mitra tutur, dan karena penutur ingin merayu mitra tutur atau karena perbuatan terpuji yang dilakukan mitra tutur (Chaer 2010:29).

#### Data 3

Istri Pak Gundul: “Mas, diminum dulu kopinya”

Pak Gundul: “Iya, makasih dik. Kopi buatan kamu memang paling enak”

#### Konteks

Pak Gundul yang membuat kopi teringat dirinya dahulu saat almarhum istrinya membuat kopi untuknya. Kopi buatan istri Pak Gundul memang nikmat membuat Pak Gundul memujinya. Tindak tutur memuji disebabkan verba ilokusi pada dialog istri Pak Gundul “diminum dulu”.

#### Analisis

Dialog pada data 13 merupakan tuturan ekspresif memuji yang dituturkan oleh Pak Gundul untuk istrinya. Pak Gundul mengagumi kopi buatan istrinya yang menurutnya sangat nikmat. Pak Gundul memuji istrinya sesuai dengan kenyataan, karena kopi dirasakan sesuai dengan harapan Pak Gundul yaitu nikmat, ditandai dengan tuturan Pak Gundul “Kopi buatan kamu memang paling enak”. Dilihat dari ekspresi muka Pak Gundul yang digambarkan komikus tersenyum sesaat setelah meminum kopinya. Saat dipuji, istri Pak Gundul juga terlihat tersenyum kecil karena sudah dipuji oleh Pak Gundul.



### 3.4 Tindak Tutur Ekspresif Meminta Maaf

Tuturan ekspresif mengucapkan maaf ialah tindak tutur yang terjadi karena beberapa faktor, misalnya karena perasaan tidak enak penutur terhadap mitra tutur, perasaan bersalah penutur terhadap mitra tutur, atau bisa karena permintaan mitra tutur (Chaer 2010:29). Berikut merupakan data, konteks, dan analisis tindak tutur ekspresif meminta maaf:

Data 4

Pak Gundul: “Sayang sih sayang, tapi kopi lu jatuh tuh di kaki gue”

Galih: “Maaf Pak! Galih nggak sengaja suwer”

Konteks

Dialog terjadi saat Pak Gundul menceritakan perjuangan masa lalu bersama almarhumah istrinya. Disaat bercerita, Pak Gundul membuat Galih menjadi terharu mendengar ceritanya. Karena terharu, Galih tidak sengaja menumpahkan kopi panas ke Pak Gundul. Pak Gundul kepanasan merasa kesakitan. Galih pun meminta maaf kepada Pak Gundul karena merasa bersalah telah menumpahkan kopinya. Terdapat verba ilokusi pada tuturan Pak Gundul “jatoh tuh”

Analisis

Dialog pada data 29 merupakan tindak tutur antara Pak Gundul dan Galih. Tuturan ekspresif mengucapkan maaf dituturkan oleh Galih ditandai pada tuturan “Maaf Pak! Galih nggak sengaja suwer!”. Galih meminta maaf kepada Pak Gundul karena merasa bersalah sudah menumpahkan kopi yang panas ke kaki Pak Gundul. Pak Gundul digambarkan berekspresi sedih berderai air mata karena kesakitan akibat terkena panasnya kopi. Kopi tersebut mengenai Pak Gundul karena Galih memeluk Pak Gundul, akhirnya Galih pun terkejut dengan mata melotot ke arah kopi sambil melepaskan pelukannya.

### 3.5 Tindak Tutur Ekspresif Mengeluh

Tuturan ekspresif mengeluh ialah tindak tutur yang terjadi disebabkan ingin mengungkapkan rasa sedih, susah, kecewa yang disebabkan oleh penderitaan, kesakitan, ataupun kenyataan yang tidak sesuai dengan harapan (Chaer 2010:29). Berikut merupakan data, konteks, dan analisis tindak tutur ekspresif mengeluh:

Data 5

Pak Gundul: “Uyeye cucu kakek yang paling ganteng sudah besar ya, eh buset berat juga kamu, sini gendong”

Boy: “Siapa nih kakek botak”

Pak Gundul: “Boy jangan kebanyakan gerak dong, pinggang kakek encok nih”

Konteks

Dialog terjadi saat Pak Gundul kedatangan tamu spesial yaitu putranya sendiri yang sudah lama

merantau di kota. Putra Pak Gundul datang diikuti oleh istri dan anaknya bernama Boy. Saat Pak Gundul menggendong Boy, Pak Gundul mengeluh pinggangnya terasa encok. Keluhan Pak Gundul dipicu oleh verba ilokusi “sini gendong”

#### Analisis

Dialog pada data 42 merupakan tindak tutur antara Pak Gundul dan Boy cucunya. Tindak tutur ekspresif dituturkan oleh Pak Gundul, ditandai pada tuturan “Boy jangan kebanyakan gerak dong, pinggang kakek encok nih”. Pak Gundul mengeluh pinggangnya encok karena Boy banyak bergerak disaat Pak Gundul menggendongnya sehingga Pak Gundul merasa kesakitan. Ekspresi Pak Gundul saat menggendong Boy terlihat lemas dengan mata yang putih dan sedikit menangis kesakitan menandakan Pak Gundul pinggangnya encok.

### 3.5 Tindak Tutur Ekspresif Mengucapkan Terima kasih

Tindak tutur ekspresif mengucapkan terima kasih ialah tindak tutur yang biasanya diucapkan penutur atas pertolongan atau perlakuan baik mitra tutur terhadap dirinya (Chaer 2010:29). Berikut merupakan data, konteks, dan analisis dari tindak tutur mengucapkan terima kasih:

Data 43

Istri Pak Gundul: “Mas diminum dulu kopinya”

Pak Gundul: “Iya Dik, makasih”

Konteks

Pak Gundul kembali mengingat masa lalu disaat dirinya sedang duduk bersantai didepan rumah dan tiba-tiba istrinya memberi Pak Gundul secangkir kopi. Pak Gundul merasa bahwa istrinya telah melakukan perbuatan yang membuat Pak Gundul senang, sehingga Pak Gundul mengucapkan terima kasih atas kebaikan istrinya, disebabkan oleh verba ilokusi pada tuturan istri Pak Gundul “diminum dulu”

#### Analisis

Dialog pada data 43 merupakan tindak tutur antara Pak Gundul dan istrinya. Tuturan ekspresif mengucapkan terima kasih dituturkan oleh Pak Gundul ditandai pada tuturan “**Iya Dik, makasih...**”. Pak Gundul mengucapkan terima kasih karena menyampaikan apresiasi atas perbuatan baik yang dilakukan oleh istrinya, yaitu membuatnya secangkir kopi. Hal tersebut membuat Pak Gundul senang sehingga Pak Gundul berterima kasih kepada istrinya. Ekspresi Pak Gundul dalam komik yaitu terlihat tersenyum tipis setelah diberi kopi oleh istrinya. Pak Gundul pun pose duduk di kursi sambil memegang dan membaca koran tanda bahwa Pak Gundul sedang bersantai.

### 3.6 Tindak Tutur Ekspresif dalam Komik Webtoon “Ngopi Yuk” sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA pada Materi Teks Drama

Komik digital *Webtoon* memiliki relevansi dengan pembelajaran bahasa Indonesia di SMA yaitu materi teks drama. Pembelajaran teks drama pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) diselenggarakan di



kelas XI semester genap. Komik digital *Webtoon* “Ngopi Yuk” memiliki penggambaran ekspresi yang beragam untuk pembelajaran teks drama. Teks drama dalam prakteknya mengajak peserta didik untuk berlatih peran dalam suatu dialog. Tokoh dalam komik digital *Webtoon* “Ngopi Yuk” mempunyai sifat yang berbeda-beda sehingga peserta didik dapat memerankan tokoh yang mereka sukai dalam komik digital yang sudah dibaca.

Komik digital *Webtoon* “*Ngopi Yuk*” dalam penelitian ini sudah memiliki kelayakan sehingga dapat dijadikan media pembelajaran karena relevan dengan indikator pencapaian pembelajaran. Dalam hal ini, siswa akan diberikan pemahaman berupa gambaran mengenai ekspresi apa saja yang terdapat dalam komik digital “Ngopi Yuk”. Siswa yang telah memahami setiap sifat tokoh akan diberikan dialog yang mereka pilih. Dialog tersebut merupakan tokoh-tokoh yang terdapat pada komik digital “Ngopi Yuk”. Peserta didik diarahkan untuk memahami dan menghayati dialog yang diberikan kemudian mengevaluasi sifat tokoh yang akan mereka perankan. Guru juga dapat menggunakan komik digital *Webtoon* agar siswa dapat menemukan sifat karakter dari komik digital lain yang lebih bervariasi.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan, dapat diketahui bahwa dalam komik digital *Webtoon* terdapat enam jenis tindak tutur ekspresif meliputi mengutarakan kesenangan, kebahagiaan, memuji, meminta maaf, mengeluh, dan mengucapkan terima kasih. Pada mengutarakan kesenangan disebabkan oleh diberi sesuatu. Pada kebahagiaan disebabkan oleh keberuntungan. Pada memuji disebabkan oleh keadaan mitra tutur yang sesuai dengan keadaan. Pada meminta maaf disebabkan oleh perasaan tidak enak terhadap mitra tutur. Pada mengeluh disebabkan oleh kenyataan yang tidak sesuai harapan. Pada mengucapkan terima kasih disebabkan oleh kebaikan hati penutur kepada mitra tutur.

Penelitian ini dapat diimplementasikan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia teks drama, karena dalam komik digital *Webtoon* “Ngopi Yuk” mempunyai penggambaran ekspresi yang mudah untuk dipahami untuk belajar memerankan suatu tokoh. Komik *Webtoon* “*Ngopi Yuk*” mempunyai berbagai tokoh dengan sifat yang unik sehingga peserta didik dapat memerankan tokoh yang mereka sukai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, V. N., & Amir, A. (2023). “Tindak Tutur Ekspresif dalam Novel Rindu yang Baik untuk Kisah yang Pelik Karya Boy Candra”. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 1-11. <http://dx.doi.org/10.30595/mtf.v10i1.17152>
- Anggraeni, P. N., & Yudi, A. P. (2021). “Analisis Tindak Tutur Ekspresif Dilan dalam Film Dilan 1990”. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 8(1), 27-40. <https://doi.org/10.36706/logat.v8i1.7>
- Aprilia, N. (2023, July). “Analisis Perubahan Strategi Pemasaran Line *Webtoon* Indonesia dalam Menghadapi Persaingan Pasar Komik Digital”. In *Bandung Conference Series: Communication Management* (Vol. 3, No. 2, 483-490). <https://doi.org/10.29313/bcscm.v3i2.7220>

- Astawa, I. P. Y., Antartika, I. K., & Sadyana, I. W. (2017). "Analisis tindak tutur ekspresif dalam drama My Boss My Hero (Suatu kajian pragmatik)". *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(3), 394-406. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v3i2.12137>
- Bachri, B. S. (2010). "Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif". *Jurnal teknologi pendidikan*, 10(1), 46-62. <http://www.yusuf.staff.ub.ac.id/>
- Cahyani, V. R., Khakim, M. N. L., Zidah, A. A., Ibrahim, A. M. M., & Purwanto, Y. (2023). "Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Komik H-Class untuk Siswa Kelas X SMA di Jawa Timur". *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 30-37. <https://doi.org/10.24114/ph.v8i1.40039>
- Chaer, Abdul. (2010). "Sosiolinguistik: Perkenalan Awal". Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). "Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa SMK". *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Kesuma, Tri Mastoyo Jati. (2007). "Pengantar Metode Penelitian Bahasa". Yogyakarta: Penerbit Carasvatibooks. Iryanto, Nindy Dewi. 2021. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3829-40.
- Larasati, A., Lestari, L., Riska, M. M., Azkia, Y., & Rosadi, N. (2023). "Tindak Tutur Ekspresif pada Stand Up Comedy Kompas TV, suci 4-Komika Liant lin". *Propaganda*, 3(1), 43-47. <https://doi.org/10.37010/prop.v3i1.1145>
- Lestari, Annisa Fitriana, and Irwansyah. (2022). "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6(2): 134-48. <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). "Analisis pengembangan bahan ajar". *Nusantara*, 2(2), 180-187. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>
- Mailangkay, A., & Sinaga, K. (2023). "Penerapan Metode User Centered Design (UCD) pada UI/UX Aplikasi Mobile Komik". *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 952-961. <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.3089>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). "Belajar sumber daya alam melalui media komik digital". *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.34251>
- Meidini, A., Izzah, I., & Oktarina, S. (2021). "Tuturan Ekspresif Dalam Komik Kirana & Happy Little World Karya Retno Hening Palupi". *Prosiding Samasta*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/110%20%E2%80%9320121>
- Mukhlis, M., & Ermawati, S. (2020). "Struktur dan Kaidah Teks Anekdot dalam Kumpulan Cerita Abu Nawas". *Geram*, 8(1), 60-69. [https://doi.org/10.25299/geram.2020.vol8\(1\).4964](https://doi.org/10.25299/geram.2020.vol8(1).4964)
- Muliana, S. (2020). "Tindak Tutur Ekspresif Pada Film "Mimpi Sejuta Dolar" Karya Alberthiene Endah". *Prasasti: Conference Series* (442-446). <https://doi.org/10.20961/pras.v0i0.212>
- Pangesti, N. I., & Rosita, F. Y. (2019). "Tindak tutur ekspresif di akun Instagram @ kampuszone". *Hasta Wiyata*, 2 (2), 33-40. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2019.002.02.04>
- Payanti, DAKD. (2022). "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajarann Bahasa Yang Inovatif". *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 4(April): 464-75. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035>

- Rahardi, R. K. (2005). "*Pragmatik: kesantunan imperatif bahasa Indonesia*". Erlangga.
- Rahma, A. N. (2018). "Analisis tindak tutur ilokusi dalam dialog film animasi meraih mimpi". *Jurnal Surabaya: Skriptorium*, 2(2), 13-24. <https://journal.unair.ac.id/download-fullpapersskriptorium184a7bf7d4>
- Rahmadhani, F. F., & Utomo, A. P. Y. (2020). "Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Novel Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono". *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 88-96. <https://doi.org/10.31943/bi.v5i2.69>
- Ramadhan, A. (2023). "Merancang Narasi dan Visual untuk Komik Fiksi". *VISWA Design: Journal of Design*, 3(1), 19-33. <https://doi.org/10.59997/vide.v3i1.2283>
- Sari, N. W. A. P. (2023). "Tindak Tutur Ekspresif Dalam Film Kukira Kau Rumah": Studi Psikopragmatik". *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 7(1). <https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/dl/article/view/4525>
- Sudaryanto. (2015). "Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa". Yogyakarta: APPTI.
- Putra, S. R., Fitrotul, M. R., & Suyoto, S. (2023). "Tindak Tutur Ekspresif Pada Novel Hubbu Karya Mashuri". *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(1), 63-69. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i1.1120>
- Untiani, Siti, Kadek Eva Krishna Adnyani, and Ni Nengah Suartini. (2021). "Analisis Tindak Tutur Ekspresif Dalam Anime Servant X Service (Episode 1 Sampai 13)". *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 7(1): 14. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v7i1.32205>
- Wiwaha, R. S. R., Andajani, K., & Harsiati, T. (2021). "Tindak tutur ekspresif dalam video pembelajaran bahasa Indonesia". *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 335-352. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.17702>
- Yonkie, Andrew, and Agus Nugroho Ujianto. (2017). "Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web". *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* 2(2): 123-34. <https://trijurnal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/2184>
- Yule, G. (2006). "Pragmatik (Terjemahan Indah Fajar Wahyuni)". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zahra, F., Udayana, A. G. B., & Ari, I. A. D. K. (2023). "Perancangan Desain Komik "Topeng (Tapal) Si Bogoh" sebagai Media Promosi Intellectual Property Blelozz Di Made Blez Studio". *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 59-67. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i01.1956>