



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

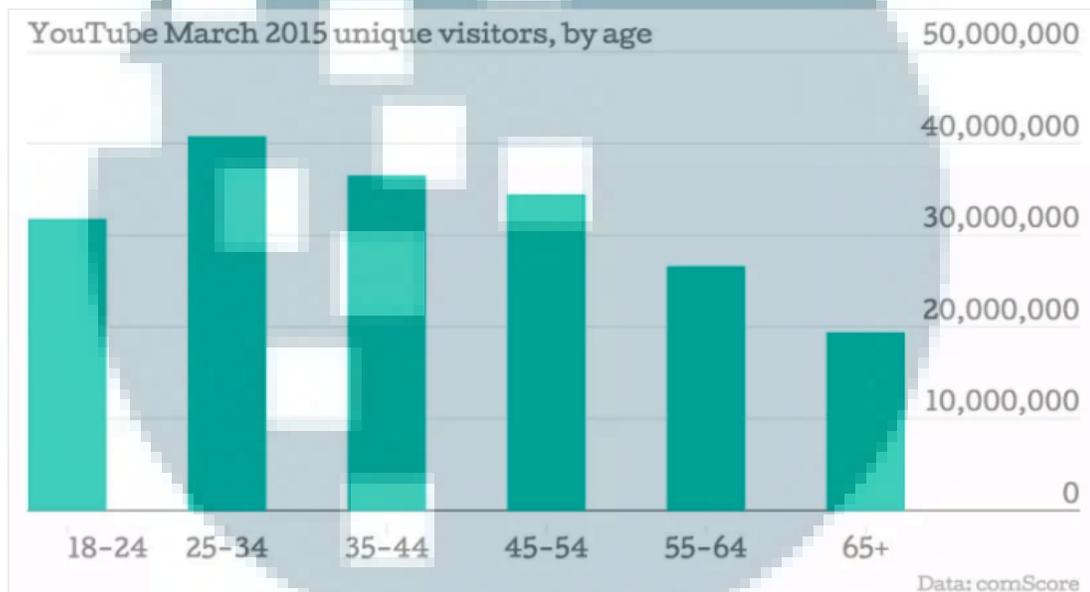
Dewasa ini teknologi sudah semakin canggih dan dapat mempermudah segala bentuk aktivitas yang dapat dilakukan. Baik jauh ataupun dekat, media sudah menjadi suatu sarana yang menempel dan melekat dalam proses kegiatan yang dilakukan kapan saja. Media massa sudah menjadi saluran yang cukup kuat dalam melakukan pengembangan diri dan dapat dengan mudah disalurkan melalui media sosial, baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual.

Menurut (Mayfield, 2008, h. 14) dalam e-book yang berjudul “*What is Social Media?*”, mengatakan bahwa media sosial sebagai tempat untuk berbagi ide sekaligus bekerjasama untuk menciptakan sebuah ide kreasi, pemikiran dan juga dapat memperluas hubungan.

Media sosial itu sendiri dapat dikatakan sebagai bentuk media online yang para penggunanya bisa ikut serta berpartisipasi, berbagi cerita dan pengalaman, dan menciptakan sebuah isi. Isi yang dimaksud di sini dapat menyerupai tulisan pada blog, jejaring sosial, forum dan dunia virtual.

Media sosial yang kini banyak digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan kreatif serta pengembangan diri terhadap diri seseorang adalah Youtube. Terdapat data grafik pengguna Youtube pada tahun 2015 dan berdasarkan kategori umur.

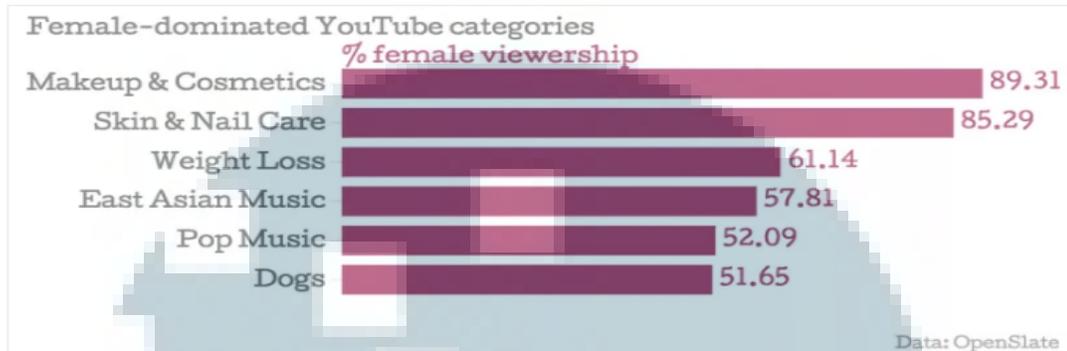
1.1 Tabel Grafik Pengguna Youtube berdasarkan umur.



Sumber <http://digiday.com/platforms/demographics-youtube-5-charts>

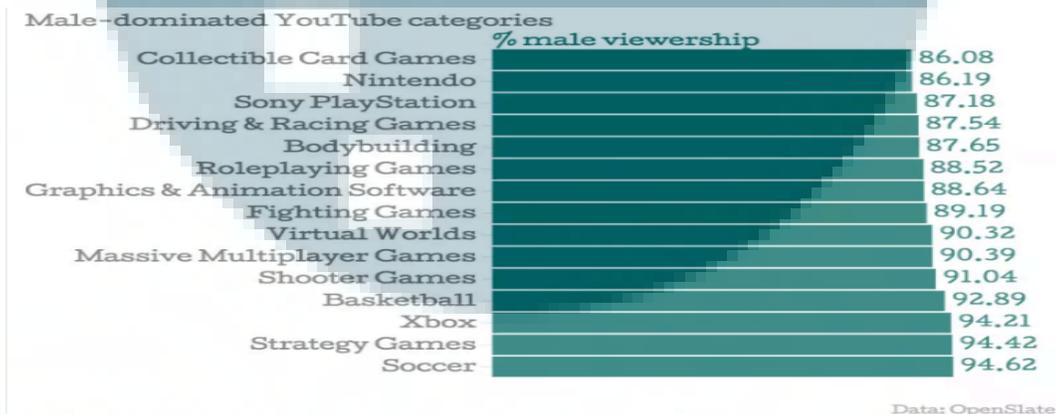
Banyak pengguna Youtube yang menggunakan Youtube dengan cara yang bervariasi, yang artinya tidak hanya sebatas menampilkan tayangan film atau memutar lagu. Banyak pengguna Youtube yang kemudian menggunakan Youtube dengan berbagai cara sesuai dengan Passion mereka masing-masing. Terdapat tabel grafik dimana adanya penggunaan media sosial Youtube sesuai dengan konten dan gender yang menggunakannya.

1.2 Tabel Grafik YouTube Female Categories



Sumber <http://digiday.com/platforms/demographics-youtube-5-charts>

1.3 Tabel Grafik YouTube Male Categories



Sumber <http://digiday.com/platforms/demographics-youtube-5-charts>

Tabel grafik di atas menunjukkan konten-konten Youtube yang dibuat oleh kalangan pria dan wanita. Pada tabel grafik Female-Dominant Youtube Categories, posisi konten tertinggi adalah pada konten Make Up & Cosmetics, sementara pada Male-Dominant Youtube Categories, penggunaan paling tinggi adalah penggunaan pada Soccer dan hal tersebut berada pada konten Game.

Youtube sebagai media sosial yang memberikan wadah untuk seseorang dapat mencari berbagai informasi berupa audio visual. Baskoro (2009, h. 58) mengatakan bahwa Youtube sebagai situs yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk video dan khalayak dapat menyaksikannya secara langsung, dan khalayak juga dapat dengan mudah untuk melakukan pengunggahan video secara langsung melalui Youtube dan dapat disaksikan oleh khalayak.

Media sosial memberikan kemudahan tersebut maka seorang atau sekelompok orang dapat menggunakannya dengan sebaik mungkin karena menampilkan dan menunjukkan dirinya didepan khalayak. Salah satu yang menjadi kunci seseorang menampilkan diri didepan khalayak adalah dengan komunikasi, komunikasi menggunakan bahasa.

Bahasa adalah cara yang digunakan untuk dapat berkomunikasi dengan seseorang atau lebih, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan bahasa akan menjadi cara untuk menyampaikan pesan atau memperlihatkan diri di depan khalayak, seperti yang dikatakan oleh (Keraf, 2004, h. 4) bahwa fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan sebagai alat ekspresi.

Penggunaan bahasa akan menjadi hal yang sangat penting terhadap pribadi masing-masing orang, di mana semakin baik gaya bahasa yang digunakan oleh seseorang maka akan semakin baik juga penilaian orang lain terhadap dirinya,

sebaliknya semakin buruk gaya bahasa yang digunakan maka akan semakin buruk juga penilaian yang diberikan orang lain terhadap dirinya (Keraf, 2004, h. 113)

Gaya bahasa seseorang tentu menunjukkan apa yang sedang dialami oleh seseorang, baik senang, bahagia, sedih, marah dan sebagainya. Bahasa menjadi alat atau kunci dalam berkomunikasi sehari-hari dan hal tersebut membuat jati diri seseorang atau sekelompok yang kemudian nampak didepan khalayak. Bahasa adalah cara seseorang dalam mengekspresikan apa yang dirasakannya. Bahasa berasal dari Sanskerta, yang dimana artinya bahasa adalah cara yang dilakukan manusia secara turun-temurun untuk mengekspresikan dirinya dalam berbagai perasaan dan situasi yang dialaminya.

Menurut Berelson & Steiner (Mulyana, 2005, h. 68) mengatakan bahwa komunikasi merupakan suatu transmisi dari adanya gagasan, informasi, emosi dan sebagainya dengan menggunakan suatu kata, simbol, grafik dan lainnya dan proses tersebut disebut sebagai komunikasi.

Komunikasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan bahasa merupakan alat yang paling penting dalam sebuah komunikasi. Terkait dengan teori yang dikatakan oleh (Chaer dan Agustina, 2004, h. 50) bahwa teori tindak tutur menjelaskan adanya suatu gejala individual yang bersifat psikologis dan keberlangsungan dapat ditentukan oleh kemampuan si penutur bahasa dalam menghadapi situasi dan dalam hal ini lebih dilihat pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya.

Bahwa tindak tutur seseorang dalam bahasa yang digunakan akan menjadi tolak ukur seseorang, komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan bahasa dari adanya situasi-situasi perasaan tertentu akan menghasilkan makna tertentu. Namun, bahasa seseorang atau sekelompok juga dapat dihasilkan dari keadaan lingkungannya. (Mulyana, 2003, h. 59) mengatakan esensi dari teori interaksi simbolik adalah suatu bentuk aktivitas yang merupakan ciri khas manusia yakni, komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Menurut Blumer (Irianto, 2015, h. 5) dirinya memberikan tiga asumsi dari adanya teori interaksionisme simbolik yaitu 1) Komunikasi terjadi melalui pembentukan simbol yang disepakati bersama-sama, 2) Konsep diri yang dibentuk berdasarkan proses komunikasi, dan 3) Aktivitas sosial yang membentuk peran dimasyarakat sehingga dapat menghasilkan sebuah pemahaman.

Komunikasi dilakukan dengan menggunakan simbol atau tutur kata, seseorang akan mendapatkan penilaian tergantung dari bahasa yang digunakannya. Lingkungan juga menjadi faktor yang kuat dalam pembentukan diri seseorang, keberadaan seseorang akan mempengaruhi bahasa yang digunakan untuk melakukan komunikasi, tindak tutur yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi melalui media sosial akan menghasilkan makna-makna yang berbeda bagi para pendengarnya.

Dalam penelitian, peneliti mengambil Konten Game yang didominasi oleh Pria. Tiga gamers yang termasuk dalam 5 Channel Gaming Indonesia Paling

Terkenal, dilansir oleh *youtuberid.com* pada 10 September 2016. Salah satu nya adalah Reza Oktovian. Reza Oktovian yang akrab disapa sebagai “*Arap si gamer ganteng*” ini merupakan seorang gamer yang kemudian mengunggah videonya dalam bentuk dirinya sedang bermain game.

Reza Oktovian mengunggah video mengenai dirinya yang sedang bermain game. Banyak game yang telah diselesaikannya, beberapa permainan yang sifatnya berkelanjutan seperti Mario cat, Eryi, Limbo dan sebagainya telah diselesaikannya. Dalam kegiatannya, Reza merekam dirinya yang sedang bermain game serta memperlihatkan layar dimana game tersebut sedang dimainkan, maka hal tersebut dapat membuat khalayak menyaksikan Reza dan game yang dimainkan. Selama berlangsungnya permainan tersebut, Reza mencoba mengungkapkan segala bentuk ekspresinya, dimulai dari mimik wajah hingga tutur kata. Banyak dari video-video yang dibuatnya dan diisi oleh bahasa-bahasa yang cukup frontal didalamnya.

Reza Oktovian sempat mendapatkan sebuah petisi dari seorang pria asal Medan yang bernama Daniel Lim, dengan bertemakan “Tingkatkan Kualitas Bahasa Anda.” Dalam isi petisi tersebut dijelaskan bahwa Daniel Lim tidak setuju dengan bahasa-bahasa yang digunakan oleh Reza Oktovian. Menurutnya, Youtube tidak hanya diakses oleh kalangan yang separtaran seperti Reza, namun Youtube juga disaksikan oleh berbagai kalangan seperti anak-anak, dan hal tersebut memunculkan kekhawatiran dari para orang tua terhadap anak-anaknya. Daniel Lim mewakili

seluruh keresahan orang tua mengenai bahasa yang digunakan Reza saat tampil di Youtube.

Tidak hanya sang pembuat petisi yang tidak setuju atau tidak mendukung kata demi kata yang dilontarkan oleh Reza Oktovian ketika sedang bermain game, namun terdapat juga sekitar 4.889 orang yang ikut menyetujui petisi yang dibuat oleh pemuda asal Medan tersebut.

Youtuber kedua datang dari Tara Arts Game Indonesia yang juga mempunyai konten game seperti Reza Oktovian. Namun, Tara Arts game yang dipegang oleh Diwantara Anugrah Putra dikenal oleh media sebagai Youtuber “From Zero to Hero.” Tara Arts Game Indonesia mempunyai subscriber kurang lebih sebanyak 378,773 subscriber. Tara Arts Game Indonesia memainkan permainan yang tidak hanya game online, namun hal yang unik adalah game yang dimainkan tidak hanya game pada PC/Laptop saja, melainkan game playstation semasa tahun 90-an juga dimainkannya. Hal tersebut menarik perhatian khalayak hingga khalayak merasa terhibur dengan tayangan yang dibuat oleh Tara Arts Game Indonesia.

Youtubers ketiga datang dari Gema Show Indonesia, yang dipegang oleh Gema Cita Andika. Gema merupakan adik dari Tara yang mempunyai channel Youtube Tara Game Indonesia. Walau kedua youtuber ini mempunyai hubungan darah, namun masing-masing dari mereka mempunyai channel tersendiri untuk bisa

mengekspresikan diri mereka didepan layar kaca seperti Youtube. Game Show Indonesia mempunyai subscriber kurang lebih sebanyak 376,829 subscriber.

Tidak kalah dari Tara Arts Game Indonesia, keunikan dari Gema Show Indonesia adalah Gema sering memainkan *game-game* yang dimana *game* tersebut terbilang *game* jadul (jaman dulu), namun dengan begitu Gema juga mempunyai caranya sendiri untuk membuat khalayak tertarik dengan tayangan yang dibuatnya. Sering kali Gema menggunakan Bahasa Inggris dalam beberapa tayangan *game* yang diunggahnya dalam akun channelnya, sehingga hal tersebut menimbulkan suatu keunikan tersendiri dan tayangan video tersebut dapat disaksikan oleh khalayak yang tidak dapat berbicara dalam Bahasa Indonesia.

Berdasarkan yang telah dipaparkan mengenai Youtubers Gaming Indonesia, peneliti tertarik untuk meneliti gaya bahasa yang digunakan oleh Youtubers Gaming Indonesia, Reza Oktovian, Tara Arts Game Indonesia dan Gema Show Indonesia. Peneliti ingin mengetahui gaya bahasa yang seperti apa yang digunakan oleh Youtubers Gaming Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana gaya bahasa yang digunakan gamers berbasis *Youtube*?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gaya bahasa yang digunakan oleh Youtubers Gaming Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Manfaat Teoritis : Penelitian ini bermanfaat untuk menambah keilmuan dalam bidang keilmuan khususnya dalam bidang linguistik yang berhubungan dengan gaya bahasa yang digunakan melalui media sosial Youtube.
- 1.4.2 Manfaat Praktis : Penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk mengasah diri dan mengembangkannya melalui media sosial Youtube dengan menggunakan berbagai ragam bahasa.

U
M
M
N