



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 V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan melakukan observasi serta wawancara mendalam bersama tiga *Youtuber Gaming* Indonesia mengenai gaya bahasa gamers berbasis youtube, dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya bahasa yang paling sering digunakan oleh ketiganya adalah gaya bahasa Sarkasme dan Epitet dengan berbagai macam makna yang terkandung didalamnya. Gaya bahasa yang mendominasi dari seorang Reza Oktovian adalah gaya bahasa Sarkasme dan menurutnya gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa yang mencerminkan dirinya dan pengurangan kata-kata yang dirasa tidak pantas sudah menjadi hal yang dilakukan dengan melihat seberapa besar tingkat kasar tersebut. Gaya bahasa yang paling mendominasi dari Diwantara Putra Putra adalah gaya bahasa Epitet yang dimana peneliti melihat bahwa Tara sering kali menggunakan kata-kata lain untuk menjelaskan hal yang lainnya. Tara sadar akan keluarga yang menyaksikan dirinya dan keperdulannya dalam menjaga bahasa berawal dari dirinya memandang dari sisi keluarga. Gaya bahasa yang mendominasi pada seorang Gema adalah gaya bahasa Epitet, peneliti melihat bahwa Gema dalam video *game* yang dibuatnya sering menggunakan kata-kata untuk menggambarkan hal lain namun dengan menggunakan

kata yang lainnya. Disamping itu, ketika mengedit video yang telah dibuatnya Gema akan segera melakukan *cut* atau sensor apabila tidak sengaja mengucapkan kata atau kalimat yang tidak enak didengar.

Menjadi seorang *Public Figure* seperti Youtuber, tentu akan mendapatkan sisi pro dan kontra dari khalayak yang menyaksikan, namun tidak menutup kemungkinan untuk seseorang tidak dapat berkarya. Penggunaan bahasa yang dirasa kasar justru membuat seseorang menjadi pusat, di samping banyaknya komentar positif dan negatif namun hal tersebut tidak mempunyai dampak negatif dalam karir seorang *Youtuber*. Menjadi seorang *Gamers* di *Youtube* adalah bentuk kreatif seseorang dalam mengeskspresikan kesenangan dan kemampuannya, di sisi lain dengan menjadi diri sendiri adalah hal yang paling penting. Tingkat kasar gaya bahasa seseorang tidak mempengaruhi karir seseorang di media sosial *Youtube*, namun di samping menggunakan berbagai ragam bahasa yang membuat khalayak menganggap hal tersebut adalah buruk, maka harus dibuktikannya dengan kemampuan dalam konten yang dipilih.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai dengan cara observasi dan wawancara mendalam mengenai gaya bahasa gamers berbasis *Youtube*, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1) Saran Praktis

Dalam menggunakan bahasa pada media sosial terutama *Youtube*, gunakanlah bahasa sesuai dengan konten *Youtube* yang diminati. Bahasa dalam konten akan sangat berhubungan, dimana bahasa yang akan digunakan, maka disitu juga makna yang akan dihasilkan. Menjadi *Public Figure* adalah baik bila memberikan contoh yang positif, namun kembali lagi pada konten yang buat.

2) Saran Akademis

(Keraf, 2004, h. 113) mengatakan bahwa semakin baik gaya bahasanya, maka semakin baik pula penilaian orang terhadapnya dan sebaliknya, semakin buruk gaya bahasa seseorang, maka semakin buruk penilaian diberikan kepadanya. Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwa adalah baik jika seseorang mengerti dahulu mengenai kata dan kalimat yang ingin diucapkan melalui media sosial, setelah mengerti dan memilih kata yang tepat maka seseorang akan mengetahui bahwa kata-kata atau kalimat semacam itu akan dimaknakan seperti apa. Makna memang bisa berubah-ubah dan berbeda-beda dari yang dirasakan setiap orang akan suatu hal, namun makna pusatnya akan menjadi penilaian yang sesungguhnya terhadap si pengguna bahasa.