



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 II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti melampirkan 2 penelitian sejenis terdahulu dengan fokus yang sama, yaitu gaya bahasa yang dilakukan melalui media sosial.

Peneliti pertama dari Lazfihma, mahasiswa dari Universitas Negeri Yogyakarta 2014. Penelitian yang dilakukannya berjudul Analisis Gaya Bahasa dalam Slogan Iklan Minuman di Televisi. Peneliti memilih judul tersebut karena peneliti ingin mendeskripsikan gaya bahasa yang digunakan dalam slogan iklan minuman teh dan kopi di televisi.

Peneliti kedua dari Nur Rofiq Rafsanjani dari Universitas Negeri Yogyakarta 2012. Penelitian yang dilakukan berjudul Analisis Gaya Bahasa Dalam Roman Der Steppenwolf Karya Hermann Hesse. Peneliti memilih judul tersebut karena ingin mendeskripsikan gaya bahasa yang digunakan dalam roman Der Steppenwolf karya Hermann Hesse.

Penelitian terdahulu tersebut, terkait dengan topik yang akan saya teliti yaitu gaya bahasa melalui media dikalangan gamers. Media sosial disebut sebagai sarana dalam melakukan hal-hal yang kreatif untuk dibagikan kepada khalayak. Media sosial

tentunya akan membuat seseorang dapat dengan mudah menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan.

2.1 Tabel Review Penelitian Sejenis Terdahulu

NO	Hal yang di Review	Penelitian Sejenis Terdahulu 1	Penelitian Sejenis Terdahulu 2	Penelitian Sejenis Terdahulu 3
1.	Nama Peneliti	Lazfihma	Nur Rofiq Rafsanjani	Johana Koagow
2.	Tahun Penelitian	2014	2012	2016
3.	Judul Penelitian	Analisis Gaya Bahasa dalam Slogan Iklan Minuman di Televisi	Analisis Gaya Bahasa dalam Roman Des Steppenwolf karya Hermann Hesse	Gaya Bahasa <i>Gamer</i> Berbasis <i>Youtube</i> Pada Reza Oktovian dan Tara Arts Gamers, Youtuber Gaming Indonesia
4.	Asal Kampus	Universitas Negeri Yogyakarta	Universitas Negeri Yogyakarta	Universitas Multimedia Nusantara
5.	Pendekatan Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif

6.	Rumusan Masalah	Apa Saja Gaya Bahasa Yang Terdapat Pada Slogan Iklan Minuman Teh Dan Kopi Di Televisi?	Gaya bahasa apa sajakah yang terdapat dalam roman Der Steppenwolf karya Hemann Hesse?	Apa Saja Gaya Bahasa yang digunakan pada Gamers berbasis Youtube?
7.	Tujuan Penelitian	Untuk mendeskripsikan gaya bahasa yang digunakan dalam slogan iklan minuman teh dan kopi di televise.	Mendeskripsikan gaya bahasa yang digunakan dalam roman Der Steppenwolf karya Hemann Hesse	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gaya bahasa yang digunakan oleh gamers
8.	Konsep dan Teori	1. Teori Komunikasi Massa 2. Konsep media baru 3. Konsep Disclosure	Teori Use and Gratifications Konsep Gaya Bahasa	Teori Tindak Tutur Teori Interaksi Simbolik Konsep Gaya Bahasa
9.	Hasil Penelitian	Kehidupan berjejaring sosial sangatlah baik dan dapat dilihat	mahasiswa dapat mengetahui makna sebenarnya dari	Tingkat kasar gaya bahasa seseorang tidak mempengaruhi karir

		<p>dari sikap keterbukaannya di media sosial Twitter</p>	<p>bahasa yang digunakan oleh para pengarang roman. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengetahui fungsi gaya bahasa dalam roman tersebut.</p>	<p>seseorang di media sosial <i>Youtube</i>, namun disamping menggunakan berbagai ragam bahasa yang membuat khalayak menganggap hal tersebut adalah buruk, maka harus dibuktikannya dengan kemampuan dalam konten yang dipilih.</p>
--	--	--	--	---

2.2 Teori dan Konsep yang digunakan

Teori adalah sebuah acuan dalam melakukan sebuah penelitian. Menurut Emory Cooper (Umar, 2004, h. 50) teori merupakan suatu kumpulan konsep, definisi, proposisi, dan variabel yang berkaitan satu sama lain secara sistematis dan telah digeneralisasi sehingga dapat menjelaskan dan memprediksikan suatu fenomena fakta-fakta tertentu. Dengan kata lain, teori berasal dari pendapat beberapa ahli yang

didukung oleh data dan argumentasi sehingga dapat dijadikan sebagai acuan atau penuntun dalam penelitian yang dilakukan peneliti.

2.2.1 Tindak Tutur

Menurut (Chaer, 2004, h. 50), tindak tutur adalah suatu gejala individual yang bersifat psikologis dan keberlangsungan ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam menghadapi situasi tertentu, dalam hal ini lebih dilihat pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya.

Setiap tutur kata dapat ditarik ke dalam sebuah makna dan teori tindak tutur dihasilkan oleh interaksi sosial dan dapat dilihat berdasarkan cara seseorang menggunakan bahasa dan melakukan komunikasi tersebut dengan tujuan atau maksud tertentu. Komunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik, maka akan membuat seseorang mendapatkan makna yang baik juga dari sisi orang lain.

Searle dalam buku (Rosminto, 2009, h. 74) mengatakan, teori tindak tutur adalah teori yang mencoba mengkaji sebuah makna bahasa yang didasarkan pada sebuah tindakan yang dilakukan oleh penuturnya. Seseorang yang melakukan tutur, maka tutur tersebut dapat dimaknai. Tindakan dan tutur menjadi acuan dalam menentukan sebuah makna dalam diri seseorang.

Hal tersebut disadarkan oleh beberapa pandangan, seperti :

1. Tuturan adalah sarana utama komunikasi.

2. Tuturan akan memiliki makna jika nyatakan dalam tindakan komunikasi yang nyata dalam bentuk pertanyaan, pernyataan, perintah atau permintaan.

John Langshaw Austin (Wibowo, 2016, h. xvii) mengatakan bahwa terdapat 3 tindak tutur dalam atau aktivitas berbahasa yang berperan pada saat seseorang mengucapkan suatu kalimat, yaitu :

1. Tindak lokusi

Tindak yang mengandung makna tersembunyi atau makna lain yang dimaksudkan oleh si penutur terhadap tutur tersebut.

2. Tindak Illokusi

Tindakan yang mempunyai tujuan lain dari suatu penyampaian tersebut, bahwa ketika seseorang mengatakan sesuatu, maka seseorang tersebut juga melakukan sesuatu.

3. Tindak perlokusi

Tindak tutur yang menghendaki adanya sebuah efek dari tuturan yang dilakukan.

Teori ini menjelaskan bahwa tindak tutur merupakan pendorong seseorang dalam melakukan aktivitas. Tindak tutur terkandung tindakan didalamnya dengan seseorang melakukan penuturan, seseorang juga melakukan sesuatu

2.2.2 Teori Interaksi Simbolik

Menurut (Mulyana, 2003, h. 59) esensi dari teori interaksi simbolik adalah suatu bentuk aktivitas yang merupakan ciri khas manusia yakni, komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna.

Teori ini menjelaskan bahwa segala hal-hal yang virtual merupakan sebuah paham dari interaksi simbolik. Setiap manusia yang berinteraksi dengan individu lainnya pasti akan melibatkan adanya suatu pertukaran simbol. Saat seseorang sedang berinteraksi dengan yang lainnya, maka seseorang akan mendapatkan sebuah gambaran mengenai tipe perilaku apa yang cocok serta bagaimana cara menginterpretasikannya dari yang dimaksudkan oleh individu atau kelompok lain.

Menurut terminology Mead (Irianto, 2015, h. 2) dikatakan bahwa setiap pesan verbal ataupun nonverbal yang telah dimaknai maka akan dibuat kesepakatan bersama dari pihak-pihak yang terlibat dan sebagai bentuk suatu simbol yang mempunyai arti. Dalam simbol tersebut, dapat diutarakan mengenai isi hati, perasaan, pikiran, dan maksud.

Menurut Blumer (Irianto, 2015, h. 5) memberikan tiga asumsi dari adanya teori interaksionisme simbolik, yaitu :

- Komunikasi terjadi melalui pembentukan symbol yang disepakati bersama.
- Konsep diri dibentuk melalui proses komunikasi.
Proses komunikasi akan menghasilkan dan membentuk konsep diri seseorang.
- Aktivitas sosial.
Aktivitas sosial terjadi melalui proses komunikasi dalam bentuk pengambilan dan pembentukan peran dimasyarakat sehingga dapat menghasilkan pemahaman.

Blumer (Irianto, 2015, h. 5) mengatakan bahwa teori Interaksi simbolik berpijak pada beberapa premis, yakni :

- Tindakan manusia terhadap sesuatu berdasarkan makna yang ada pada “sesuatu” itu bagi mereka.
- Makna tersebut muncul dari adanya “interaksi sosial seseorang dengan orang lain.”
- Makna tersebut disempurnakan melalui pada saat “interaksi sosial” berlangsung.

2.2.3 Komunikasi Massa

Bitter (Rakhmat, 2003, h. 188), mengemukakan adanya definisi komunikasi massa yaitu, komunikasi massa merupakan pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah orang besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi yang telah dikemukakan bahwa sangat jelas adanya jika komunikasi yang dimaksud harus lah menggunakan sebuah media massa.

Sepenting apapun pesan yang ada, seluas apapun jangkauannya, namun jika tidak dikomunikasikan melalui media massa tentunya hal itu tidak bisa disebut sebagai komunikasi massa. Terdapat beberapa macam media massa dalam melakukan pengomunikasian yang baik, yaitu dengan siaran radio yang hanya dapat didengar melalui audio dan televisi yang dapat dilihat dan didengar melalui audio visualnya. Disisi lain terdapat juga media cetak seperti koran dan majalah.

Menurut Zimmerman (Mulyana, 2016, h. 4) dirinya merumuskan tujuan dalam melakukan komunikasi yaitu :

- Untuk menyelesaikan tugas penting kita (memberi makan dan pakaian pada diri sendiri)
- Untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain.

Komunikasi dilakukan semata-mata tidak hanya untuk hal-hal yang tidak menghasilkan sesuatu, komunikasi dapat menghasilkan sesuatu yang berkaitan dengan hubungannya dengan orang lain

Komunikasi sangat penting untuk dilakukan dalam bentuk apapun. Gerbner (Ardianto, 2007, h. 3) menjelaskan lebih rinci mengenai komunikasi massa, yakni Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat Indonesia. Dikatakan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa akan menghasilkan suatu produk yang berupa pesan-pesan komunikasi.

Dominick (Mulyana, 2003, h. 14) mengatakan terdapat 4 fungsi komunikasi melalui media massa bagi masyarakat, yaitu :

1. Pengawasan

- a. Fungsi pengawasan merupakan fungsi yang dimana media massa memberkan informasi mengenai pengawasan seperti terjadinya bencana alam.
- b. Fungsi Instrumen merupakan fungsi yang dimana media memberikan atau memberitakan informasi seputar kehidupan sehari-hari.

2. Penafsiran

Penafsiran dilakukan untuk memilih peristiwa-peristiwa penting yang kemudian dilakukan penafsiran pada kolom komentar agar orang yang menyaksikan dapat memberikan opininya.

3. Pertalian

Media membentuk pertalian yang baik dengan orang-orang yang baik ada didalam negeri maupun yang diluar negeri, terutama dalam bidang politik.

4. Penyebaran nilai-nilai.

Penyebaran nilai-nilai memiliki nilai positif untuk mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa berperan untuk memberikan gambaran kepada khalayak untuk melihat apa yang dilakukan oleh media dan terbuka bagi masyarakat.

5. Hiburan

Hampir semua media menjalankan fungsinya sebagai fungsi hiburan.

2.2.3.1 New Media

Menurut (Vivian, 2008, h. 263), bahwa media baru merupakan suatu istilah yang digunakan untuk semua bentuk media komunikasi massa yang berbasis teknologi komunikasi dan teknologi informasi.

Media baru selalu berhubungan dengan internet, karena internet sebagai suatu jaringan yang dapat menghubungkan satelit dengan computer, sehingga penggunaannya dapat menggunakan media baru sesuai dengan semestinya.

Menurut (McQuail, 2011, h. 150) menyebutkan beberapa ciri dari media baru internet, yaitu 1) Internet tidak hanya berkaitan dengan produksi dan distribusi pesan, tetapi dapat disetarakan dengan pengolahan, pertukaran dan penyimpanan. 2) Media baru sebagai lembaga komunikasi publik dan privat, serta diatur atau tidaknya dengan khalayak. 3) Tidak teratur seperti seharusnya media massa yang birokratis.

Ciri-ciri yang nampak menurut McQuail tersebut menunjukkan bahwa internet tidak hanya sebagai sarana untuk mencari informasi, melainkan dengan sifatnya yang tidak teratur, hal tersebut membuat internet memiliki jangkauan yang sangat luas dan tidak terbatas pada siapa penggunaannya, berbagai kalangan dapat menggunakan internet.

2.2.3.2 Youtube

Youtube merupakan suatu situs berbagi video dan situs ini memungkinkan khalayak untuk mengunggah, menonton dan membagikannya. Youtube disediakan bagi khalayaknya untuk memudahkan khalayaknya menyaksikan film panjang, film

pendek, melihat iklan, mendengar lagu dan juga sebagai tempat melakukan berbagai kreatifitas.

Menurut (Baskoro, 2009, h. 58) Youtube merupakan tempat yang menyediakan segala informasi audio-visual dan Youtube disediakan bagi mereka yang ingin mencari informasi berupa video, serta seseorang dapat berpartisipasi untuk mengunggah video dan dapat dibagikan pada khalayak lainnya.

Youtube sebagai media sosial yang dapat digunakan oleh berbagai platform seperti pada smartphone, komputer, dan semua *device* yang mendukung untuk dapat dilakukannya pengaksesan pada internet. *Youtube* muncul pada tahun 2005 oleh tiga orang yang berkerja di Paypal yaitu, Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawen. Ketiganya bekerja di Paypal, hingga akhirnya memutuskan untuk membuat dan menciptakan Youtube sebagai jejaring sosial untuk berbagi berbagai macam video. Ketiganya memiliki markas yang berletakkan di California, Amerika Serikat.

Bagi khalayak yang menggunakan Youtube tentunya lebih ke arah untuk melihat video lagu atau film, baik film panjang atau film pendek. Hal tersebut mendorong bahwa kemajuan teknologi sangat memberikan dampak yang nyata dan jelas bagi khalayak jika khalayak menggunakannya dengan tepat.

Dalam kaitannya dengan Youtuber Indonesia yaitu Reza Oktovian, Tara Arts *Game* Indonesia, dan Gema Show Indonesia, didapati bertujuan untuk menghibur khalayak dengan berbagai macam game yang dimainkannya. *Game* yang dimainkan oleh Reza Oktovian, Tara Arts *Game* Indonesia dan *Game Show* Indonesia

merupakan game-game yang dapat dengan mudah untuk diunggah. *Game* yang dimainkan ada yang berupa petualangan, memecahkan dengan strategi dengan berbagai macam genre, dan berbagai jenis game lainnya.

Penggunaan *Youtube* tentu sudah sangat mudah untuk di akses oleh kalangan mana pun dan tidak menutup kemungkinan jika seseorang berhasil menjadi sesosok entertainment melalui media sosial *Youtube*. Menyaksikan seorang youtuber yang sedang bermain game ditambah dengan berbagai ekspresi yang ditunjukkan serta kata-kata yang dilontarkan tentu tidak hanya akan membuat khalayak fokus dengan permainan, namu dapat berfokus juga dengan sang youtuber tersebut.

2.2.4 Game

Game atau permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan gamer atau pemain merupakan orang yang bermain.

Joan Freeman dan Utami Munandar (Ismail, 2009, h. 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu bentuk aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuhm baik fisik, intelektual, sosial, emosional dan moral.

(Ismail, 2009, h. 26) mengatakan bahwa permainan terbagi menjadi dua pengertian, yaitu :

1. Permainan adalah kegiatan bermain yang murni dilakukan dalam rangka mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah
2. Permainan adalah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya menang atau kalah.

Game atau permainan dipandang sebagai hiburan, mengisi kekosongan serta mengasah kemampuan yang dimiliki. *Game* dapat membentuk diri seseorang, dikatakan bahwa game sebagai bentuk proses kepribadian anak dan mencapai perkembangan fisik.

Gamer atau pemain adalah sebuah istilah dari seseorang yang bermain game elektronik seperti pc game, video *game*, wireless *game*, dan sebagainya. Istilah gamer ini merupakan istilah untuk seseorang atau sekumpulan orang yang gemar dan hobi bermain *game*. Bahkan seorang gamer atau sekumpulan gamer mempunyai forum sendiri untuk membahas permainan yang sedang atau akan dimainkan. *Game* dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, baik pria ataupun wanita, orang tua, anak muda hingga anak kecil.

Game diciptakan untuk menghilangkan kejenuhan dan dengan bermain game seseorang atau sekelompok menjadi terkoneksi satu sama lain. *Game* dapat dinikmati

dimana saja, banyak aplikasi *game* yang disediakan oleh *smartphone*. Seorang gamer dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game. Seorang gamer rela mengeluarkan uang saku untuk membeli berbagai kebutuhan dalam bermain *game*, salah satunya internet yang memudahkan untuk seorang *gamer* berkomunikasi dengan gamer lainnya namun berada ditempat yang berbeda.

Ciri-ciri seorang *gamer* pada umumnya :

- Tidak lepas dari gadget (*handphone, pc, laptop*, dan sebagainya).
- Memiliki kelincahan dalam menggunakan tombol keyboard.
- Memiliki banyak relasi dalam dunia maya (*gamers* lainnya).
- Menggunakan bahasa dan tutur kata yang kasar serta tidak sopan hingga tidak banyak dimengerti oleh banyak orang.
- Gamer adalah orang yang kreatif, karena memiliki inovasi-inovasi baru seperti yang dilakukan dalam sebuah game.

2.2.5 Bahasa

Menurut (Keraf, 2004, h. 1) bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dan bahasa juga adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vocal (bunyi, ujaran) yang bersifat arbitrer.

Bahasa merupakan sebuah sistem dan bersifat sistematis. Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh manusia, dan digunakan untuk dapat bertuturkata dengan manusia lainnya, bahasa dapat dinyatakan dari gerakan dan juga suara. Bahasa juga sebagai bentuk dari lambang, seperti bentuk dari bunyi-bunyian, gambar atau tanda-tanda lainnya.

Menurut Jacobson (Soeparno, 2002, h. 7) bahasa terbagi menjadi 6 fungsi, yaitu sebagai berikut :

- Fungsi Emotif

Bahasa merupakan wujud dari perasaan manusia, seperti manusia merasakan sedih, marah, dan bahagia. Hal tersebut merupakan sebuah wujud ekspresi seseorang akan suatu hal terhadap dirinya. Wujud ekspresi tersebut dilakukan agar manusia terbebas dari tekanan emosi yang ada didalam dirinya.

- Fungsi Konatif

Bahasa sebagai bentuk untuk memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Bahasa juga mendukung kegiatan seseorang, seperti menawarkan suatu hal dengan menjelaskan kelebihan-kelebihan dari yang ditawarkannya. Bahasa dapat digunakan sebagai alat dalam melakukan promosi untuk mendorong orang lain melakukan sesuatu.

- Fungsi Referensial

Bahasa berfungsi untuk membicarakan hal yang dialami oleh sang penutur atau terhadap budaya yang ada pada umumnya. Bahasa sebagai bentuk untuk menyatakan pemikiran dari sang penutur pada yang ada disekelilingnya.

- Fungsi Puitik

Bahasa digunakan untuk mengungkapkan suatu hal seperti pesan atau amanat. Bahasa digunakan untuk menyampaikan pemikiran, gagasan dan perasaan, seperti halnya bercerita, berpuisi dan berdongeng.

- Fungsi Fatik

Bahasa sebagai sarana untuk dapat berkontak dengan masyarakat, bahasa juga menciptakan berbagai macam pengalaman-pengalaman dan kemudian dapat mengenali seseorang dari pengalaman yang ada.

- Fungsi Metalingual

Bahasa yang memiliki bahasa sendiri dari yang dibahas. Dalam fungsi ini terpaut dengan kode-kode tertentu yang menjadi bahan bahasan.

2.2.6 Gaya Bahasa

Menurut (Keraf, 2004, h. 112) gaya bahasa dikenal sebagai suatu retorika, dengan istilah seperti *style*. *Stytle* itu sendiri berasal dari kata Latin *Stilus* yang artinya sejenis alat yang digunakan untuk menulis pada lempengan lilin. Keahlian dalam menulis indah berasal dari bagaimana menuliskannya pada lempengan lilin tersebut.

Menurut Dale [et all] (Keraf, 2004, h. 220) gaya bahasa merupakan bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta memperbandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum. Hal tersebut membuat terjadinya perubahan dan menimbulkan suatu konotasi tertentu.

Menurut (Mindrop, 2005, h. 51) gaya bahasa merupakan bahasa yang bermula dari bahasa yang biasa digunakan dalam gaya tradisional dan literal untuk menjelaskan orang atau objek. Bahasa akan memberikan sebuah gambaran agar lebih berkesan. Gaya bahasa mencakup arti kara, citra, simbol dan alegori (ibarat).

Jadi, gaya adalah bentuk dari suatu ilmu kebahasaan yang menggambarkan mengenai tentang diri seseorang dan diungkapkan dengan baik, sopan dan dengan adanya kejujuran seseorang. Seorang pengarang dapat memperindah bahasa melalui gaya bahasa yang digunakannya.

2.2.6.1 Sendi Gaya Bahasa

(Keraf, 2004, h. 113) menyebutkan bahwa sebuah gaya bahasa memiliki beberapa unsur yang membuat gaya bahasa tersebut menjadi berbeda, diantaranya :

- Kejujuran

Manusia hidup untuk mendapatkan sesuatu yang baik dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bagi sesamanya, dalam kehidupan seseorang, maka seseorang akan memegang sendi kejujuran. Kejujuran itu sendiri merupakan kegiatan atau perilaku yang dilakukan seseorang dengan secara nyata, jelas dan apa adanya. Kejujuran adalah perilaku yang mengikuti adanya sebuah aturan, dengan mengikuti kaidah-kaidah yang baik dan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Berbeda dengan perilaku yang tidak memegang suatu kejujuran, seseorang yang tidak memegang suatu kejujuran maka akan menggunakan kalimat-kalimat yang diluar fakta yang sebenarnya dan juga terkadang seseorang tidak mengerti dengan apa yang dikatakannya. Maka hal tersebut tidak masuk ke dalam kejujuran.

- Sopan-Santun

Sopan santun disini adalah adanya perilaku dalam menghormati seseorang yang lebih tua dalam hal berbicara. Dalam kesopan-satunan, dibutuhkan yang namanya sebuah kejelasan dan kesingkatan. Kejelasan yang memberikan perbedaan dalam hal kesopan-satunan tersebut. Kesopan-santunan diukur melalui beberapa kaidah, seperti kejelasan dalam struktur gramatikal kata dan kalimat, kejelasan dalam korespondensi dengan fakta yang diungkapkan melalui kata-kata atau kalimat, kejelasan dalam

pengurutan ide secara logis dan kejelasan dalam penggunaan kiasan dan perbandingan.

Sementara kesingkatan adalah kegiatan yang lebih efektif dari hal-hal yang berliku-liku. Kesingkatan digunakan untuk mengungkapkan sesuatu hal untuk lebih efisien. Namun penggunaan kejelasan dan kesingkatan, masih lebih penting kejelasan dibandingkan kesingkatan

- Menarik

Penggunaan ketika kejujuran, kejelasan dan kesingkatan tersebut akan menghasilkan sesuatu yang menarik. Terdapat beberapa komponen pada adanya sebuah gaya yang menarik yaitu variasi, humor yang sehat, pengertian yang baik, tenaga hidup dan penu daya khayal. Dengan adanya variasi, makan akan menghindari adanya monoton pada sebuah nada, struktur dan pilihan kata. Humor sangat memberi pengaruh yang besar, karena humor yang sehat akan mengandung tenaga untuk dapat menciptakan rasa gembira.

2.2.6.2 Jenis-jenis Gaya Bahasa

Menurut (Keraf, 2004, h. 115) gaya bahasa dibagi menjadi dua macam, yakni dari segi nonbahasa dan dari segi bahasa. Berikut 7 macam jenis gaya bahasa dari

segi nonbahasa yaitu berdasarkan pengarang, medium, masa, subjek, tempat, hadirin, dan tujuan. Sedangkan berikut 7 dilihat dari segi bahasa yang terdapat didalam 7 bagian, yaitu :

- **Gaya Bahasa Berdasarkan Pilihan Kata**

Gaya bahasa ini membahas tentang kata yang tepat untuk sebuah kalimat, namun pemilihan kata-kata tersebut dilihat dari lapisan penggunaan kata yang ada di masyarakat. Gaya bahasa berdasarkan pilihan kata ini dibedakan menjadi 3, yaitu :

- a. **Gaya Bahasa Resmi**

Bahasa yang lengkap dan digunakan pada acara waktu yang resmi, seperti pidato presiden.

- b. **Gaya Bahasa Tidak Resmi**

Bahasa yang digunakan pada keadaan tidak normal dan digunakan secara umum.

- c. **Gaya Bahasa Percakapan**

Bahasa yang berjalan sesuai percakapan serta menggunakan kata-kata populer.

- **Gaya Bahasa Berdasarkan Nada**

Nada berasal dari sugesti sebuah kata-kata, maka nada dan kata berjalan searah dalam sebuah struktur kalimat.

- **Gaya Bahasa Berdasarkan Struktur Kalimat**

Gaya bahasa berasal dari struktur kalimat, dan terdapat beberapa sifat kalimat seperti periodik (penekanan), kendur (penekanan pada awal kalimat), dan berimbang (dalam dua bagian kalimat mempunyai kedudukan yang sama). Tiga struktur kalimat diatas, maka lahir gaya bahasa seperti berikut:

- a. **Klimaks**

- Menampilkan ekspresi dan melihat adanya rincian yang terus meningkat (kualitas, intensitas dan nilainya)

- b. **Antiklimaks**

- Melihat adanya rincian yang terus menurun (kualitas, kuantitas dan intensitasnya)

- c. **Pararelisme**

- Kesetaraan dalam frase-frase yang berada pada fungsi yang sama.

- d. **Antitesis**

- Adanya gagasan yang bertentangan dari kelompok-kelompok pada kata-kata yang digunakan.

e. Repetisi

Adanya pengulangan kata atau kalimat yang dianggap penting dalam sebuah konteks tertentu, terdapat prinsip-prinsip dalam repetisi yaitu Epikzeuksis (repetisi bersifat langsung, kata penting diulang berkali-kali), Tautotes (repetisi atas sebuah kata berulang-ulang pada sebuah susunan kata), Anafora (repetisi yang berwujud pengulangan kata pertama pada tiap baris atau kalimat berikutnya), Simploke (repetisi pada awal dan akhir pada beberapa baris atau kalimat), mesodiplosis (repetisi ditengah baris atau beberapa kalimat berurutan),

- Gaya Bahasa Berdasarkan Langsung Tidaknya Makna

Gaya bahasa ini disebut sebagai *trope* atau *figure of speech* yang artinya penyimpangan atau pembalikan. Dahulu *trope* dipandang sebagai bahasa yang indah tetapi menyesatkan dan kemudian diganti menjadi *figure of speech*. Fungsi dari *figure of speech* ini adalah untuk memperkuat dan membangun objek yang mati dan menimbulkan hiasan.

1) Gaya Bahasa Retoris

Gaya bahasa retoris (non-perbandingan) dapat dilihat dari segi linguistik dan sintaksisnya tidak ada perbandingan atau perumpamaan terhadap suatu makna.

a) Aliterasi

Gaya bahasa yang berupa pengulangan, biasanya digunakan pada puisi sebagai hiasan atau penekanan

b) Asonansi

Gaya bahasa yang berupa adanya suatu pengulangan pada bunyi vocal yang sama.

c) Anastrof

Gaya bahasa yang berupa adanya pembalikan dalam suatu susunan kata.

d) Apofasis

Gaya bahasa dimana seseorang mencoba menegaskan sesuatu namun terlihat menyangkal, membiarkan hal tersebut berlalu atau ingin menyembunyikan hal tersebut namun sebenarnya ingin memamerkan sesuatu.

e) Apostrof

Gaya bahasa dimana dilakukannya pengalihan amanat dari sekelompok yang hadir kepada sekelompok yang tidak hadir.

f) Asindeton

Gaya bahasa dimana adanya sebuah kata atau frasa yang sederajat namun tidak disambungkan dengan menggunakan kata sambung.

g) Polisindeton

Gaya bahasa Polisindeton adalah gaya bahasa dari kebalikannya Asindeton, kata atau frasa dihubungkan dengan kata sambung.

h) Kiasmus

Gaya bahasa Kiasmus mempunyai dua bagian, yaitu frasa dan klausa, gaya bahasa ini bersifat berimbang dan dipertentangkan, namun bila susunan frasa dan klausa dibandingkan dengan frasa dan klausa lainnya, maka akan menjadi terbalik.

i) Elipsis

Gaya bahasa yang menghilangkan unsur suatu kalimat, namun dapat dengan mudah untuk ditafsirkan oleh pendengarnya, hingga struktur kalimatnya sesuai dengan pola yang berlaku

j) Eufemismus

Gaya bahasa dimana adanya pengungkapan sebuah kata yang masih dianggap tabu atau kasar, namun diganti dengan kata-kata lain yang lebih pantas.

k) Litotes

Gaya bahasa yang digunakan untuk merendahkan diri

l) Histeron Proteron

Gaya bahasa yang dinyatakan adanya kebalikan dari sesuatu yang wajar (logis)

m) Pleonasme dan Tautologi

Gaya bahasa dimana adanya acuan dalam penggunaan kata-kata yang berlebihan untuk menyatakan suatu pemikiran atau gagasan. Pleonasme disebut acuan (walau kata dihilangkan, maka gagasan akan tetap utuh) dan Tautologi disebut sebagai acuan apabila kata-kata berlebihan tersebut menjadi suatu pengulangan dari kata yang lain.

n) Perifrasis

Gaya bahasa ini hamper mirip dengan gaya bahasa Pleonasme, dimana adanya kata-kata yang lebih banyak, namun kata lebih banyak tersebut dapat digantikan oleh satu kata saja, misalnya ia telah beristirahat dengan tenang (meninggal).

o) Prolepsis

Gaya bahasa dimana penggunaannya menunjukkan isi kalimat yang sebenarnya belum terjadi, misalnya nanti sore akan hujan besar, karena pagi ini sangat mendung.

p) Erotesis atau Pertanyaan Retoris

Gaya bahasa yang dimana adanya sebuah pertanyaan yang digunakan dalam sebuah pidato dan kemudian melemparkan suatu pertanyaan yang tidak menghendaki siapapun untuk menjawabnya, misalnya bagaimana bangsa kita akan maju, jika negara ini masih terus korupsi?

q) Silepsis atau Zeugma

Gaya bahasa dimana adanya penggabungan dua kata namun hanya salah satunya saja yang memiliki hubungan dengan kata yang pertama. Zeugma merupakan gaya bahasa yang tidak logis pada sintaksis yang kedua, sehingga kalimat ini dapat dikatakan sebagai pernyataan kalimat yang rancu, misalnya ia menundukan kepala dan memberikan tangannya kepada kami sebagai tanda hormat dan sopan santun.

r) Koreksio

Gaya bahasa dimana pada awal mulanya ada suatu penegasan namun pada akhirnya memperbaikinya, misalnya kamu sudah terlambat dua kali, ah bukan, kamu sudah terlambat tiga kali dalam minggu ini

s) Hiperbola

Gaya bahasa ini merupakan gaya bahasa yang melebih-lebihkan suatu hal dari yang tidak sebenarnya.

t) Paradox

Gaya bahasa ini merupakan adanya sebuah pertentangan yang jelas nyata dengan fakta yang ada, misalnya teman yang bermuka dua terkadang adalah teman dekat kita sendiri

u) Oksimoron

Gaya bahasa ini berisikan penggabungan kata-kata yang bertujuan untuk mencapai adanya pertentangan

3) Gaya Bahasa Kiasan

Gaya bahasa Kiasan adalah gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa ini dibentuk untuk melihat perbandingan antara satu hal dengan hal yang lainnya namun tetap memiliki ciri yang sama diantara dua hal dan mengandung pengertian. Mengandung kesamaan dan juga perbandingan.

a) Persamaan atau Simile

Persamaan atau Simile merupakan perbandingan yang bersifat eksplicit dan eksplicit yang dimaksud adalah mengatakan suatu hal dengan sebuah perumpaan.

b) Metafora

Metafora merupakan penggunaan sebuah kata atau frasa untuk menyampaikan suatu makna yang berbeda dari makna aslinya. Tetapi memiliki persamaan namun tidak menggunakan kata-kata tertentu.

c) Alegori

Alegori adalah adanya sebuah cerita yang singkat namun mengandung kiasan, dalam makna ini cerita harus ditarik dari akarnya dan dipakai untuk menyampaikan kebenaran moral atau spiritual

d) Personifikasi

Penggunaan bahasa ini seperti benda mati dan benda yang ada di alam seolah-olah hidup dan bernyawa seperti memiliki sifat kemanusiaan.

e) Alusi

Alusi adalah gaya bahasa yang menghubungkan secara kesamaan seperti nama, tempat dan waktu peristiwa. Biasa digunakan oleh tokoh-tokoh serta dihubungkan ke dalam kehidupan yang nyata

f) Eponim

Eponim merupakan gaya bahasa yang dimana seseorang dengan namanya, namun sering dihubungkan dengan sifat-sifat tertentu

g) Epitet

Epitet seperti sebuah acuan yang menyatakan suatu sifat dari seseorang atau hal tertentu, seseorang atau hal tertentu tersebut juga dapat dinyatakan oleh ciri khususnya

h) Sinekdoke

Sinekdoke adalah gaya bahasa yang menggunakan sebagian dari beberapa hal namun untuk menyatakan sesuatu secara keseluruhan atau menggunakan secara keseluruhan untuk dapat menyatakan sebagian.

i) Metonimia

Gaya bahasa ini merupakan gaya bahasa yang menggunakan kata untuk menyatakan suatu hal

j) Antonomasia

Gaya bahasa ini merupakan gaya bahasa yang menggunakan suatu sifat atau ciri untuk menggantikan nama seseorang, gelar atau sebuah benda

k) Hipalase

Gaya bahasa Hipalase merupakan gaya bahasa yang menggunakan kata sebagai alat untuk menerangkan kata, dan kata tersebut seharusnya digunakan oleh kata lain, kebalikan dari suatu relasi.

l) Ironi, Sinisme dan Sarkasme

Dalam bahasa kiasan, kehadiran gaya bahasa Ironi atau sindiran merupakan gaya bahasa yang menyatakan adanya suatu makna atau maksud dengan cara yang berlainan. Sinisme yang mengandung arti sindiran mengarah pada kata-kata

negatif akan seseorang. Namun antara Ironi dan Sinisme, jauh lebih kasar Sinisme. Sementara Sarkasme merupakan gaya bahasa yang paling kasar dibandingkan dengan Ironi dan Sinisme. Sarkasme mengandung penuh kalimat celaan, dalam ungkapan ekspresi marah atau kecewa terhadap suatu hal. Sarkasme adalah gaya bahasa yang tidak enak didengar dan menyakiti hati.

m) Satire

Gaya bahasa Satire adalah gaya bahasa yang bertujuan untuk diadakannya sebuah perbaikan baik secara etis maupun estetis. Gaya bahasa ini seperti menertawakan serta menolak sesuatu hal demi tujuan yang baik.

n) Inuendo

Inuendo merupakan gaya bahasa yang menyindir seseorang namun tidak secara langsung dan tidak bermaksud untuk menyakiti hati seseorang

o) Antifrasis

Gaya bahasa ini mirip seperti Ironi, dimana adanya penggunaan kata untuk makna kebalikannya

p) Paronomasia

Gaya bahasa ini merupakan gaya bahasa dimana adanya persamaan bunyi akan kata-kata, namun dalam persamaannya tersebut arti dan makna yang dimaksud sangatlah berbeda

Penggunaan berbagai macam gaya bahasa merupakan ekspresi yang ditunjukkan oleh seseorang atau sekelompok dalam berbicara. Bahasa yang digunakan pada situasi senang dan marah, akan menghasilkan gaya bahasa yang berbeda-beda.

2.2.7 Makna

Ogden dan Richards (Sudaryat, 2009, h. 13) mendefinisikan makna yaitu makna merupakan adanya suatu hubungan antara lambang atau simbol dan acuan atau referen. Hubungan diantara lambang dengan acuan memiliki sifat tidak langsung, sedangkan simbol dengan referen memiliki sifat langsung.

Stevenson (Pateda, 2001, h. 82) mengatakan bahwa jika seseorang menafsirkan sebuah lambang, maka orang tersebut akan memikirkan bagaimana wujud dari lambang tersebut. Makna diciptakan dari adanya kata dan benda atau suatu hal yang dimaksud.

Ogden dan Richard (Sudaryat, 2009, h. 14) memberikan beberapa rincian mengenai sebuah makna, rincian tersebut dijelaskannya untuk menggambarkan makna seperti berikut :

- 1) Suatu sifat intrinsik (terkandung didalamnya)
- 2) Sukar untuk dianalisis
- 3) Konotasi kata
- 4) Suatu bentuk aktivitas yang diproyeksikan ke dalam suatu objek
- 5) Emosi yang ditimbulkan oleh sesuatu
- 6) Sebagai bentuk kata lain yang digunakan untuk mengganti suatu kata
- 7) Sebagai suatu lambang yang sesuai dengan yang kita maksudkan
- 8) Penggunaan lambang yang mengarah akan suatu maksud

Rincian yang dimaksud oleh Oden dan Richard menunjukkan bahwa makna mempunyai hubungan antara suatu kata dengan suatu hal dan hal tersebut bersifat intrinsik yang artinya sudah melekat dengan jelas pada suatu lambang atau apa yang dimaksudkan si penutur kata.

(Sudaryat, 2009, h. 21) mengatakan bahwa jenis makna adalah berbagai ragam makna yang terdapat dalam sebuah bahasa. Kata-kata dalam bahasa akan

menghasilkan makna yang beragam dan makna dihasilkan berdasarkan pengalam, sejarah, tujuan dan perasaan si pemakai bahasa tersebut. Menentukan makna bukan hal yang mudah, namun pada dasarnya setiap kata atau kalimat mempunyai makna pusatnya. Terdapat berbagai ragam jenis makna,

2.2.7.1 Makna Leksikal

Makna leksikal adalah makna yang sebagai lambang benda, objek, dan lain-lain. Makna dapat berupa arti dimana suatu kata digunakan untuk menggambarkan suatu hal.

2.2.7.1.1 Makna langsung

Makna langsung merupakan makna kata yang langsung menuju ke objeknya (lugas), namun di luar bahasa. Beberapa istilah makna langsung lainnya yaitu makna denotatif, makna referensial, makna pusat, makna konseptual dan makna ideasional (makna yang berpusat atau merujuk pada referen, konsep atau ide dari suatu objek yang ditunjukkan secara langsung.

2.2.7.1.2 Makna Kiasan

Makna kiasan merupakan makna kata yang didasarkan oleh perasaan atau pikiran yang muncul pada si penyapa atau yang menyapa. Didalam makna kiasan terdapat konotatif, afektif, stilistik, kolokatif, dan idiomatical.

a. Makna Konotatif

Makna Konotatif merupakan makna yang menunjukkan hal, benda dan objek lainnya secara tidak langsung. Makna ini mengandung perasaan, kenangan dan tafsiran terhadap objek lainnya.

b. Makna Afektif

Makna afektif merupakan makna yang berupa sebuah reaksi yang dihasilkan oleh sapaan yang dilakukan oleh pesapa. Makna ini akan menimbulkan perasaan atau reaksi emosi, makna ini disebut juga sebagai makna emotif.

c. Makna Stilistik

Makna stilistik merupakan makna yang mempelajari bahasa yang dipelajari dalam sebuah karya sastra dan penerapan sebuah linguistik pada sebuah penelitian bahasa. Berbagai makna stilistik seperti perbandingan, pertentangan, pertautan dan perulangan.

d. Makna Replektif

Makna replektif merupakan makna yang dimana reaksi dihasilkan berdasarkan sapaan yang dilakukan pesapa. Makna repleksi berkaitan dengan tata karma dan kesopanan.

e. Makna Piktorial

Makna Piktorial merupakan makna yang muncul berdasarkan sapaan yang dilakukan dengan cara yang tidak pantas. Makna Piktorial berkaitan dengan ucapan yang menyinggung perasaan, perkataan yang dianggap tabu, perkataan yang menjijikan dan tidak sopan,

seperti yang berhubungan dengan seks, kotoran, kematian, dan cacat badan.

f. Makna Gereplektif

Makna gereplektif merupakan makna pantangan yang muncul dari adanya penggunaan bahasa yang memunculkan makna lain.

g. Makna Idiomatis

Makna idiomatic merupakan makna yang muncul dari unsur bahasa yang masing-masingnya mempunyai makna berbeda dan tidak dapat diterangkan secara logis gramatikalnya.

2.2.7.2 Makna Struktural

Makna struktural timbul dari hubungan antara adanya unsur bahasa yang satu dengan yang lain dalam satuan yang lebih besar yang berkaitan dengan unsur segmental dan unsur suprasegmental. Segmental

berkaitan dengan makna gramatikal dan suprasegmental berkaitan dengan makna tematis.

1) Makna gramatikal

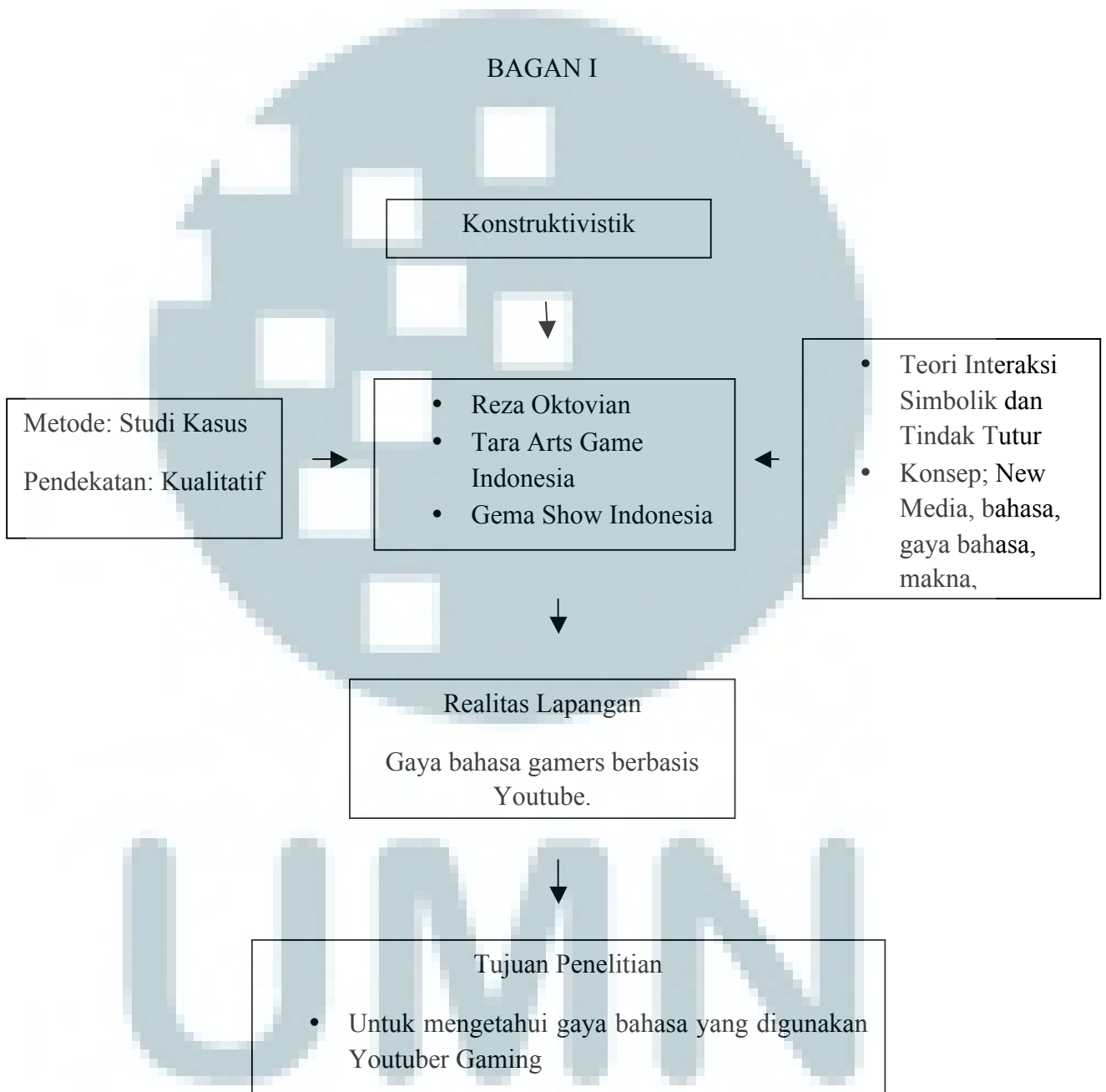
Makna gramatikal ini merupakan makna structural yang muncul karena adanya hubungan antara unsur gramatikal dalam satuan gramatikal yang lebih besar.

2) Makna tematis

Makna tematis merupakan makna yang muncul karena adanya si penyapa yang melakukan penekanan pada saat berbicara.

UMMN

2.3 Kerangka Pemikiran



2.3 Bagan Kerangka Pemikiran

Bahasa merupakan sebuah bentuk pengungkapan akan suatu perasaan seseorang serta adanya keadaan disituasi yang dirasakan. Reza Oktovian, Tara Arts Game dan Gema Show Indonesia yang merupakan seorang gamers yang senang bermain game tentunya menjadi sorotan bagi khalayaknya. Ketiga Youtubers Gaming Indonesia tersebut juga merupakan salah satu contoh dalam penggunaan media sosial Youtube yang sesuai dengan minatnya.

Dalam kaitannya, Reza Oktovian, Tara Arts Game Indonesia dan Gema Show Indonesia telah melakukan pengunggahan sebuah video mengenai dirinya masing-masing yang sedang melakukan aktivitas bermain game dan diunggah melalui media sosial Youtube. Melalui media sosial Youtube yang dapat disaksikan oleh banyak orang tentunya akan mendengar setiap ucapan-ucapan yang terlontar bagi dirinya.

Reza Oktovian, Tara Arts Game dan Gema Show Indonesia tentunya bukan manusia yang sempurna, namun dengan kemampuan yang ada untuk dapat menghibur khalayak, ketiga Youtubers Gaming Indonesia tersebut mencoba untuk menampilkan yang terbaik untuk dapat menghibur khalayak. Banyak orang yang mencoba untuk membuat video di Youtube dengan konten yang beranekaragam, namun konten gamer yang menjadi banyak sorotan akan sisi negatif karena bahasa dan kata-kata yang diungkapkan tidak layak. Dengan terus berkreasi di dunia hiburan, Reza Oktovian, Tara Arts Game Indonesia dan Gema Show Indonesia tentunya akan menjadi inspirasi bagi para pemula yang juga turun dan bergelut langsung melalui media sosial Youtube