

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan dasar atau landasan kita dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Hal ini selaras dengan pernyataan Izhar (2018: 2) bahwa bahasa adalah sarana yang menjadi ihwal seseorang saling tahu, mengerti dan berperilaku. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik kita harus memiliki penguasaan tentang kebahasaan yang memadai, salah satunya adalah penguasaan diksi. Hal ini sangat penting mengingat penguasaan diksi sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam berbahasa atau berbicara. Pemilihan diksi yang tepat tentunya akan menentukan kualitas dari isi pembicaraan seseorang.

Penguasaan bahasa seseorang dapat tercermin dari kekayaan diksi yang digunakannya. Perihal diksi tidak hanyaterbatas pada penguasaan ataupun ketepatan kata, melainkan secara luas berkaitan juga dengan kejelasan lafal dan juga intonasi. Sejalan dengan hal tersebut, Kridalaksana (dalam Siswono, 2014:8-9) mengemukakan bahwa diksi bukan hanya menyangkut soal pilihan kata, tetapi juga berkaitan dengan kejelasan lafal untuk memperoleh efek tertentu dalam berbicara didepan umum atau dalam tulisan. Penguasaan diksi yang baik dan memadai akan sangat mendukung seseorang dalam kemampuan berbicaranya, baik berbicara secara langsung ( *face to face*) atau pun melalui media sosial seperti *facebook, whatsapp, twitter, youtube, instagram, massager, email* dan sebagainya.

Dewasa ini media sosial memiliki peranan yang sangat penting dalam komunikasi karena lebih efektif dan efisien. Adapun yang dimaksud dengan

media sosial di sini menurut Nasrullah (2017 : 11) adalah medium di internet yang digunakan pengguna untuk mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Salah satu media sosial yang telah dibicarakan di atas yakni youtube merupakan mediasosial yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini. Hal ini mengingat melalui youtube kita dapat menikmati berbagai tayangan atau peristiwa yang terjadi di dunia. Pengguna youtube saat ini mencapai ribuan bahkan jutaan di seluruh dunia. Bahkan pengguna youtube sudah menjadikan aplikasi ini sebagai lahan pekerjaan untuk mendapatkan penghasilan tambahan atau menjadikannya pekerjaan tetap sebagai seorang *content creator*.

Untuk menjadi seorang *content creator* tentunya dibutuhkan kemampuan yang memadai IT dan sinematografi serta wawasan tentang penggunaan bahasa di media sosial. Dengan memiliki kemampuan tersebut seorang *content creator* tentu akan menghasilkan berbagai tayangan yang menarik sehingga dapat menarik jumlah *subscriber* dan juga *viewer*. Semakin banyak jumlah *viewer* dan *subscriber* maka semakin banyak penghasilan yang didapat. Menurut Permana (2019: 2), penghasilan dari seorang youtuber terbilang tinggi, jika sudah memiliki jumlah *subscriber* dan *viewer* dengan jumlah banyak. Rata-rata penghasilan youtuber di Indonesia pertahunnya mencapai milyaran rupiah. Tidak heran jika banyak orang berlomba-lomba menjadi seorang youtuber. Seorang youtuber harus kreatif dan inovatif untuk menghasilkan konten yang menarik sehingga mampu memikat pengguna youtube. Hal ini sebagaimana yang dikatakan Sutirna (2013: 4) bahwa manusia merupakan makhluk yang kreatif.

Menarik tidaknya konten-konten yang diunggah melalui youtube, tentunya tidak terlepas dari penggunaan bahasa dari para youtuber khususnya penggunaan kata atau diksinya. Untuk itu penggunaan diksi yang digunakan oleh youtuber perlu memperhatikan ketepatan dan kesesuaiannya, termasuk pelafalan serta intonasi yang digunakan. Biasanya para youtuber memiliki ciri khasnya sendiri terkait kosa kata yang digunakan. Bahkan para youtuber memiliki *brand* sendiri terkait kata yang menjadi ciri khasnya. Seperti Atta Halilintar dengan kata “*Asiaaapppp*”, Bimo Picky Picks dengan kata “*Saskeh*” dan juga Reza Pratama dengan kata khas diawal videonya “*Yooo yooo yooo*”.

Aplikasi youtube mempunyai kategori-kategori konten tertentu diantaranya *prank*, parodi, *game*, dan masih banyak konten kreatif lainnya. Konten-konten tersebut memiliki keunikannya masing-masing, mulai dari *prank* yang mengagetkan, parodi dengan kelucuannya dan *game* dengan ekspresi konyol penuh dengan sensasi saat memainkan sebuah *game* yang bakal dijadikan konten dan juga penggunaan diksi yang unik dan menarik. Dari konten tersebut terlihat bahwa bahasa yang digunakan lebih banyak menggunakan bahasa ekspresif.

Salah satu dari konten youtube di atas adalah *game* yang merupakan tayangan sangat menarik, asyik dan menghibur serta menantang. Untuk itu tidak heran jika penggemar (*subscriber* dan *viewer*) konten *game* ini sangat banyak jumlahnya. Konten-konten *game* yang ada di youtube banyak menayangkan *game-game* yang populer di dunia seperti *PUBG Mobile*, *Mobile Legends* atau bahkan *game* lokal yang tidak kalah menarik. Tayangan video *game* merupakan tayangan yang sangat populer di youtube dan banyak ide video untuk *gamers* (Permana, 2019 : 161). Untuk itu tidak heran jika para youtuber berlomba-lomba

membuat tayangan *game* di *channel* youtube pribadinya, mulai dari *gameplay*, *game-review*, tutorial *game*, rilis *game* hingga bermain *game* dengan youtuber lain. Dengan beragamnya tayangan *game* di *channel* youtube, tentunya dimanfaatkan oleh para *content creator* untuk membuat tayangan *game* yang unik dan kreatif. *Game-game* yang ditayangkan oleh para youtuber di *channel*nya merupakan hasil kreativitas dan inovasi parayoutuber dari film-film kartun yang ada, kemudian mereka modifikasi menjadi sebuah tayangan *game* yang menarik. Film-film kartun yang sering dijadikan *game* merupakan film kartun animasi seperti Upin dan Ipin, Spongebob, Doraemon, Danboo (*Danboard*) dll.

Film-film kartun di atas menjadi sasaran konten para youtuber untuk menghasilkan tayangan yang menarik bagi para *viewers*. Film kartun merupakan film yang mengungkapkan karakter dan dapat memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar bergerak yang diberi suara agar dirancang untuk memberikan hiburan kepada para penonton (Witringrum dkk, 2017: 559). Dengan kelebihan film kartun tersebut memunculkan ide kreatif youtuber untuk memodifikasinya menjadi konten *game* sehingga menjadi tayangan yang menarik terutama bagi anak-anak. Selanjutnya yang membuat tayangan *game* ini lebih menarik karena dimainkan oleh seorang youtuber *gamers* yang sekaligus sebagai pengisi suaranya. Peranan *gamers* di sini sangat penting karena menarik tidaknya *game* tersebut tergantung kepada kepandaiannya dalam memainkan *game* dan penguasaan bahasanya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa terutama ketepatan dan kesesuaiannya dalam memilih diksi sangat mendukung digemari atau tidaknya tayangan oleh para *viewers*. Suara yang dihasilkan para youtuber biasanya unik dan menarik, walaupun aktor pengisi suaranya hanya satu

orang akan tetapi suara yang dihasilkan bisa beragam sesuai aktor di dalam konten yang dihasilkan. Pembicaraan yang terdengar bersifat lucu, unik, menarik dan interaktif yang mudah dimengerti oleh anak-anak serta tayangan yang dapat ditonton kapan saja menjadi kelebihan tersendiri bagi tayangan kartun *game* ini. Berbeda halnya dengan tayangan di televisi yang harus menunggu hari dan jam tayang untuk dapat menyaksikan tayangan kartun yang dapat ditonton.

Dari pengamatan peneliti selama ini para *gamers* yang ada di youtube belum semuanya mampu menggunakan bahasa terutama diksi yang tepat dan sesuai, seperti penggunaan kata ‘dapet’ yang seharusnya dapat, kata ‘daratin’ seharusnya daratkan, kata ‘cepat’ seharusnya cepat, kata ‘temen-temen’ seharusnya teman-teman, frasa ‘rumah sultan’ yang seharusnya rumah megah, kata ‘bocil’ seharusnya bocah kecildan masih banyak lagi, serta tayangan yang dihasilkan perlu dilakukan penyaringan bila akan digunakan sebagai bahan ajar disituasi formal (sekolah) bagi anak-anak khususnya yang berkaitan dengan bahasa baku.

Melihat antusiasnya masyarakat terhadap kartungame yang ada di youtube, terutama anak-anak maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang ketepatan dan kesesuaian penggunaan diksi yang digunakan di *channel* youtube kartun anak-anak. Penggunaan bahasa youtuber tentunya akan mempengaruhi kebiasaan berbahasa anak-anak sehingga dapat menyulitkan mereka ketika harus berbicara dalam situasi yang formal (di sekolah) karena sudah terbiasa menggunakan kata-kata yang tidak baku, tidak tepat, tidak sesuai bahkan menyimpang dari kaidah bahasa Indonesia.

## **B. Masalah dan Fokus Masalah**

### 1. Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah;

- a) Dampak pemakaian bahasa pada tayangan kartun *game online*
- b) Pengisi suara belum menggunakan bahasa yang baik dan benar
- c) Penggunaan diksi yang tidak tepat dan tidak sesuai

### 2. Fokus masalah

Dari beberapa masalah di atas peneliti memfokuskan pada masalah penggunaan diksi pengisi suara kartun *game online* di media sosial youtube.

Dari fokus masalah di atas peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Penggunaan Diksi pada Pengisi Suara Kartun *GameOnline* di Youtube.”

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan diksi pada tayangan kartun *game* anak-anak online di youtube.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menambah khazanah penelitian tentang diksi, terutama tentang penggunaan diksi pada pengisi suara dalam kartun *game* anak-anak di youtube.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini sebagai bahan pembelajaran dan wawasan baru bagi masyarakat mengenai penggunaan diksi dan bahasa di media sosial youtube khususnya youtubers.

### b. Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan tentang kesesuaian tayangan yang dapat dijadikan bahan pembelajaran di sekolah. Khususnya pada materi pengajaran bahasa baku mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII Semester Ganjil.

### c. Bagi Pengisi suara atau *Youtuber*

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memahami lebih dalam penggunaan diksi dan bahasa yang digunakan di sosial media terutama di *youtube*.