

**PENGGUNAAN DIKSI PADA PENGISI SUARA KARTUN
GAME ANAK-ANAK DI YOUTUBE**

SKRIPSI

Oleh

SUHERMAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG
(UMPRI)
2021**

**PENGGUNAAN DIKSI PADA PENGISI SUARA KARTUN
GAME ANAK-ANAK DI YOUTUBE**

Oleh

Suherman

(Skripsi)

*Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
Sarjana Pendidikan
Pada
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG
(UMPRI)
2021**

PENGGUNAAN DIKSI PADA PENGISI SUARA KARTUN GAME ANAK-ANAK DI YOUTUBE

Oleh
Suherman

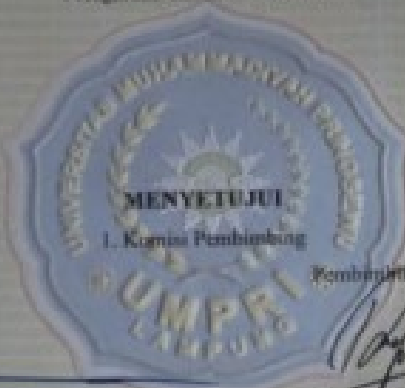
ABSTRAK

Penguasaan bahasa seseorang dapat tercermin dari kekayaan diksi yang digunakannya. Dewasa ini media sosial memiliki peranan yang sangat penting dalam komunikasi karena lebih efektif dan efisien. Salah satu media sosial yang banyak digemari saat ini *youtube* dengan tayangan *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan diksi pada tayangan kartun *game online* anak-anak di *youtube*. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini ialah video kartun *game online* anak-anak di *youtube*. Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan diksi dalam pengisi suara kartun *game online* anak-anak di *youtube*. Hasil penelitian membuktikan bahwa bahasa yang digunakan oleh para pengisi suara atau *youtubers* merupakan bahasa yang populer dan dikenal di masyarakat terutama remaja dan anak-anak. Terdapat penggunaan kosa kata yang akrab ditelinga penonton atau pemirsa remaja dan anak-anak. Terutama kata sapaan dari Maul Ibra seperti '*Hallo, Oke guys dan okay dadah*'. Selanjutnya Bli Dwiik menggunakan kata slang seperti '*anjay, anjir, santuy dan cuy*' serta Pandu Gaming yang sering kali menggunakan kata populer di masyarakat seperti kata '*enggak, temen-temen, kali ini, deketin, biarin, dateng, cepetan*'. Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, untuk penelitian selanjutnya dapat dijadikan acuan pada jenis penelitian yang lain atau sebagai bahan perbandingan antara sastra yang satu dengan yang lain.

Kata kunci: *diksi, kartun game, youtube.*

BALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMK
Nama Mahasiswa : AJENG HANI NINGTYAS
Nomor Pokok Mahasiswa : 17040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. H. A. Rahman, M.M., M.Pd.
NIP. 19560312 198610 1 001

Biro Dwi Astuti, M.Pd.
NIDN. 22607801

2. Ketua Program Studi

Dwi Fitriyani, M.Pd.
NIDN. 0221078204

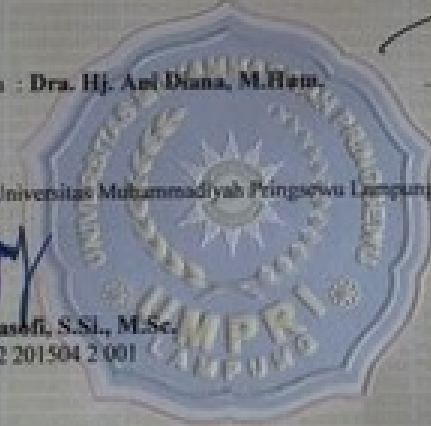
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. H. A. ~~Talibman~~, M.M., M.Pd.

Sekretaris : Roro Dwi Astuti, M.Pd.

Penguji Utama : Dra. Hj. Ani Diana, M.Hum.



Rahma F. Afiasofi, S.Si., M.Sc.
NIP. 19850202 201504 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 8 Juli 2021

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- Kedua orang tuaku Ibunda Rasi'ah dan Ayahanda Subli yang telah mengasuh dan membesarkan serta mendoakan putranya
- Almamaterku Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

MOTTO

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya : Maka ucapkanlah kepadanya perkataan yang lembut, tidak kasar dan keras, dengan harapan agar ia sadar dan takut (Q.s. Thaha (20) : 44.)

RIWAYAT HIDUP

Peneliti lahir di Dusun Umbul Masjid Pekon Kalimiring, Kecamatan Kotaagung Barat, Kabupaten Tanggamus, pada tanggal 05 Mei 1999, peneliti merupakan anak bungsu dari delapan bersaudara pasangan Bapak Subli dan Ibu Rasi'ah

Riwayat Pendidikan

Pendidikan yang pernah peneliti tempuh adalah:

1. Sekolah Dasar Negeri 1 Kalimiring, lulus tahun 2011;
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kotaagung, lulus tahun 2014;
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kotaagung, lulus tahun 2017;
4. Tahun 2017 kuliah di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Pringsewu Lampung (STKIP MPL) program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sekarang berubah nama menjadi Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung (UMPRI).

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wata'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

Dalam skripsi ini peneliti mengangkat permasalahan tentang penggunaan diksi pengisi suara youtube. Hal ini mengingat bahwa *game online* khususnya kartun animasi *game* yang disampaikan oleh pengisi suara sangat digemari oleh anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, perlu pemilihan diksi yang cermat, yakni diksi yang sopan dan mengandung makna positif sehingga dapat memberikan pembelajaran yang baik kepada anak-anak dan para remaja.

Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini banyak dibantu oleh berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rahma Faelasofi, S.Si., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
2. Dra. Ani Diana, M.Hum. selaku Wakil Dekan II bidang SDM dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung sekaligus Pembimbing I yang senantiasa memberikan motivasi, arahan dan bimbingan.
3. Nurfaizal, M.Pd. selaku Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan dan Al-Islam Kemuhammadiyah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

4. Dwi Fitriyani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung sekaligus sebagai Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk penelitian.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap staff dan karyawan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
6. Bapak dan Ibuku yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu demi satu.

Semoga amal baik Bapak, Ibu dan Saudara dibalas Allah SWT dengan pahala yang setimpal. Penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi pembaca umumnya.

Pringsewu, 28 Juni 2021
Peneliti,

Suherman
NPM 17040014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	Err
or! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN	Err
or! Bookmark not defined.	
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah dan Fokus Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penggunaan Bahasa.....	8
1. Bahasa Komunikatif	8
2. Kegiatan Berkomunikasi	8
3. Fungsi Komunikatif Bahasa	11
4. Faktor Yang Menggagalkan Komunikasi.....	14
5. Jenis Komunikasi	17
6. Manfaat Komunikasi	18
7. Pemanfaatan Komunikasi Dalam Media Sosial	20
8. Bahasa Pengisi suara / sulih suara (<i>voice over</i>).....	21
B. Diksi	22
1. Pengertian Diksi	22

2.	Syarat Diksi	23
3.	Jenis Diksi	27
4.	Fungsi Diksi	31
C.	Media sosial	32
1.	Pengertian media sosial	32
2.	Karakteristik sosial media	33
3.	Jenis-jenis media sosial	35
D.	YouTube.....	36
1.	Pengertian Youtube	36
2.	Karakteristik Youtube	38
3.	Manfaat Youtube	39
E.	Kartun.....	43
1.	Pengertian Kartun.....	43
2.	Ciri-ciri Kartun	43
3.	Jenis-jenis Kartun	44
F.	<i>Game</i>	43
1.	Pengertian <i>Game</i>	45
2.	Jenis-jenis <i>Game</i>	46
3.	Pengaruh <i>Game</i>	48
III. METODE PENELITIAN		
A.	Lokasi Penelitian.....	50
B.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data	51
C.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	52
D.	Teknik Analisis Data.....	54
VI. TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Temuan Penelitian.....	56
B.	Penyajian dan Analisis data	56
C.	Pembahasan.....	113
V. SIMPULAN DAN SARAN		
A.	Simpulan	116
B.	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA		

LAMPIRAN