

SARKASME PADA POST-LITERASI DAN PRA-LITERASI DALAM MEDIA YOUTUBE (KANAL GAME ONLINE)

Nur Dwi Sukmono

PG-PAUD STKIP Modern Ngawi
nd.sukmono92@stkipmodernngawi.ac.id

Abstrak

Kesantunan berbahasa merupakan aspek terpenting dalam berkomunikasi, terutama dalam komunikasi visual. Popularitas ujaran teridentifikasi mampu mengubah skala komunikasi peserta tutur pada kehidupan bermasyarakat secara langsung. Salah satu bentuk pembelajaran ujaran kebahasaan adalah melalui media praliterasi dan postliterasi. Salah satu media yang berjalan secara bersamaan adalah Youtube. Pergeseran budaya praliterasi dan postliterasi mengubah ketertarikan bahan bacaan mereka. Artikel ini menggambarkan tentang pelanggaran-pelanggaran kesantunan berbahasa pada praliterasi (lisan) dan postliterasi (pascatulis). Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan mengambil data sebanyak mungkin dari video Youtube yang terdapat pada kanal *gaming* yang selalu menjadi *trending*. Ditemukan enam akun pemilik kanal *gaming* yang terbukti melakukan enam jenis pelanggaran kesantunan berbahasa.

Kata kunci: Sarkasme, postliterasi dan praliterasi, Youtube, *game online*

PENDAHULUAN

Beberapa bulan belakangan ini kita mengenal ada beberapa jenis permainan yang dimainkan secara *online*. Masyarakat muda menyebutnya sebagai *game online*. Perkembangan *game online* begitu cepat dan masif. Bahkan, *game online* bukan lagi sekedar permainan belaka. *Game online* sudah bertransformasi menjadi alat untuk menghasilkan finansial. Terutama untuk kalangan gamer profesional.

Munculnya profesi gamer profesional dan maraknya kompetisi *game online*, termasuk e-sport atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional. Para gamer profesional tersebut mengikuti kompetisi tertentu berdasarkan *game* yang mereka tekuni, memperebutkan hadiah yang menggiurkan dan disiarkan hingga seluruh dunia. Di Indonesia, MURI bahkan

pernah menyelenggarakan acara pemecahan rekor bermain *game* selama 150 jam dengan melibatkan ratusan peserta, yang sebagian besar memainkan *game online* (Jap et al., 2013).

Ada beberapa kompetisi *game online* yang menjadi perhatian para gamer di Indonesia. Sebut saja *game online* bernama Dota 2, yang digemari sebagian besar pengguna internet yang mengidentifikasikan dirinya sebagai gamer yang “berbobot”, saat ini masih sering diadakan kompetisinya baik di luar negeri maupun di Indonesia. Seorang gamer profesional bisa mendapatkan \$100.000 hanya dengan mengikuti sebuah kompetisi *game* yang berasal dari sponsor timnya, dan jika memenangkan kompetisi tersebut tentu mereka akan mendapat lebih banyak uang. Adanya keuntungan finansial di samping keuntungan interpersonal berupa

kesenangan yang diperoleh, membuat semakin banyak yang menekuni dunia game online dan menambah porsi keseriusannya untuk terus bermain game. Termasuk dengan diakuinya organisasi esports di berbagai belahan dunia, salah satunya Indonesia eSport Association (IeSPA) di Indonesia, oleh Kemenpora pada tahun 2014, yang dianggap sebagai titik terang perkembangan olahraga dan kemajuan teknologi di negara ini (Lutfiwati, 2018).

Semakin maraknya gamer profesional, membuat beberapa orang berbondong-bondong untuk mengikuti jejak mereka. Selain bisa menjadi terkenal, mereka juga bisa meraup keuntungan yang lebih dari sekedar bermain *game*. Hal itu memicu para gamer profesional untuk membuat video tutorial *game* yang kemudian diunggah ke Youtube. Dengan begitu, gamer profesional juga memperoleh pemasukan yang lebih. Sehingga banyak anak yang gemar bermain game, bahkan lebih cenderung mengalami kecanduan. Hal tersebut tanpa dibarengi dengan pemahaman literasi digital, yang sangat berpengaruh pada hubungan antar anggota keluarga (Laksono et al., 2019). Tingkat kecanduan *game* di Indonesia sudah sangat tinggi, hampir disetiap waktu dan golongan ikut memainkan *game* online. Dalam penelitian (Jap et al., 2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan game online ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online.

Beberapa bulan belakangan ini, konten *game* yang ada di media Youtube

selalu banyak peminatnya. Tak jarang, anak kecil yang suka main *game online* juga mengikuti video-video tutorial *game online*. Meskipun tujuan mereka bukanlah untuk mendapatkan uang, setidaknya ada peningkatan drajat sosial pada kelompok bermainnya. Demikian menurut pengamatan penulis sebelum melakukan kajian lebih dalam. Sayangnya, sampai saat ini youtube masih belum bisa menekan dan memilah tingkat kesantunan berujar. KPI dan Lembaga Sensor Indonesia seakan tak bisa memantau hal tersebut. Hasilnya, sarkasme yang seharusnya menjadi hal tabu dalam ranah sosial, menjadi hal biasa.

Tataran kesantunan berujar harus diperhatikan dalam berinteraksi baik secara luring maupun daring. Menurut Chaer ada tiga prinsip kesantunan berbahasa yang dapat dikategorikan dalam berkomunikasi yaitu *formality*, *hesistancy*, dan *equality or camaraderie* (2010: 11 dalam Malutin, 2018)

Seseorang harus tahu posisi dia sedang berbicara dalam ruang publik yang seperti apa. Karena Youtube merupakan salah satu prinsip *equality or camaraderie* (kesamaan atau kesekawanan), maka daya persasifnya pun cukup kental. *Public figure* menjadi teladan dan percontohan, dalam hal ini adalah ujarannya.

Menurut (Supratman, 2018) Praliterasi merupakan merupakan proses pemerolehan bahasa secara lisan. Dalam kategori ini, seseorang menyerap kaidah-kaidah maupun kebahasaan secara mentah tanpa berpikir secara kritis. Contohnya, ketika masih anak-anak, kita mengenal yang namanya sastra anak. Sastra anak cenderung berupa cerita-cerita edukatif. Namun, sekarang era sudah bergeser, praliterasi saat ini lebih banyak diisi dengan video-video yang ditampilkan

dalam youtube. Orang tua lebih cenderung mempertontonkan youtube daripada menceritakan secara langsung kepada anak, akibat dari mobilitas dan kebutuhan yang sangat tinggi.

Postliterasi merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran inti untuk meningkatkan pengetahuan dasar, keterampilan dan sikap untuk memenuhi kebutuhan diri mereka (Pribudhiana, 2013). Contohnya, membaca novel, koran, komik, buku masak dan lain-lain. Sayangnya, saat ini masyarakat Indonesia lebih gemar memaksimalkan teknologi komunikasi dan informasi seperti layaknya gawai. Mereka lebih suka membaca bentuk tulisan yang berada di media sosial. Sehingga, yang berkembang dalam diri mereka baik keterampilan berbicara dan sikapnya lebih mencontoh hal-hal yang ada dalam dunia maya tersebut. Kedua hal itu ada pada media youtube secara bersamaan. Secara praliterasi (lisan) mereka akan mendengar berbagai bentuk bahasa yang tidak semuanya layak untuk dijadikan sebagai bahan percontohan dan perihal postliterasi tertuang secara langsung dalam bentuk tanggapan penonton yang terdapat pada kolom komentar. Akhirnya, ujaran yang termuat dalam media Youtube menjadi sebuah ujaran pergaulan yang notabene merupakan sarkasme. Penggunaan ujaran tersebut meluas dan dianggap benar oleh kalangan masyarakat, terutama kaum muda dan anak-anak. Melekatnya sarkasme pada sistem pergaulan di Indonesia menandakan derasnya gelombang globalisasi terutama dibidang kebahasaan. Orang berlomba-lomba membuat sarkasme agar bisa ditiru dan dinikmati oleh khalayak.

Gelombang globalisasi kebahasaan menimbulkan akulturasi bahasa yang

mengalami penurunan adab. Proses praliterasi dan post-literasi yang terjadi pada kanal Youtube lebih diminati gaya bicara versi sarkastik. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ke beberapa daerah yang digemari oleh kaum remaja dan anak-anak. Mereka merasa tidak canggung menggunakan kata-kata yang tergolong sarkastik, seperti anjing, bangsat, tolol, dan lain-lainnya.

Tentu hal ini menjadi perhatian serius, mengingat kita sebagai bangsa yang memiliki adab timur pasti lebih memilih dalam berujar. Ujaran kita akan menjadi sorotan oleh banyak orang dan parahnya bisa menjadi sebuah kebiasaan. Jika sudah masuk dalam ranah kebiasaan, maka ameliorasi bahasa sarkastik akan tumbuh di Indonesia. Pengaruh budaya praliterasi yang dipengaruhi oleh post-literasi, dalam hal ini adalah media Youtube kanal *game online*, akan memiliki dampak secara langsung kepada penontonnya. Parahnya lagi, akan menjadi bahasa pergaulan mereka.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Haripriya & Patil, 2017) dalam artikelnya yang berjudul “A Survey of Sarcasm Detection in Social Media”. Pada artikel tersebut, teridentifikasi penggunaan sarkastik pada Tweeter sebesar 78% dan Facebook 82%.

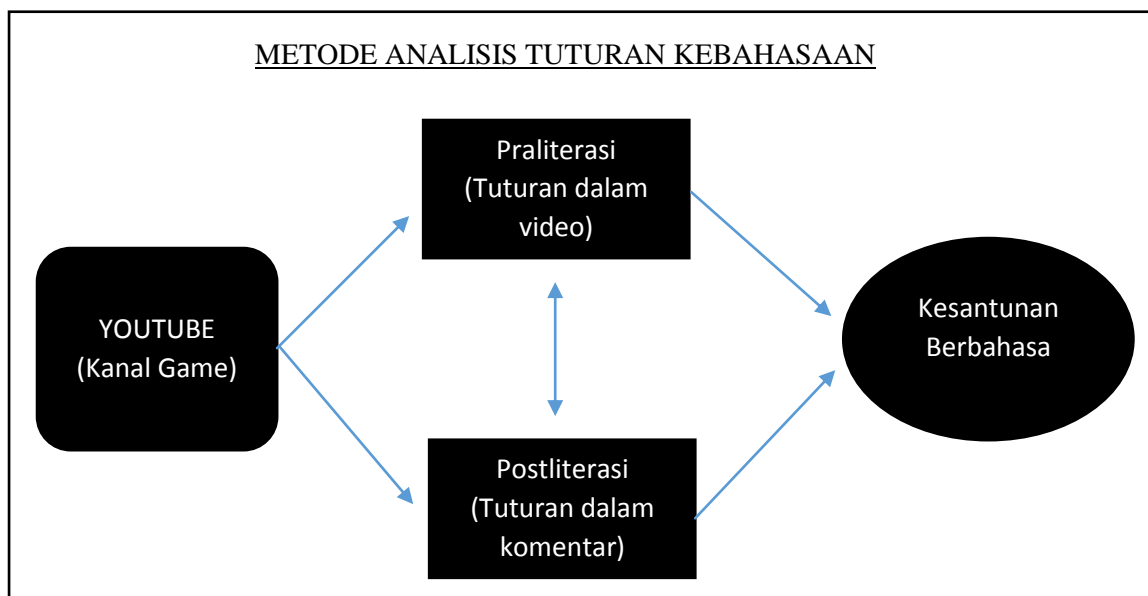
Tidak jauh beda dengan yang disampaikan oleh (Lunando & Purwarianti, 2013) dengan judul “*Indonesian Social Media Sentiment Analysis with Sarcasm Detection*” Pada artikel tersebut, dengan menggunakan alat pendeteksi sarkasme, disimpulkan bahwa 53% (berdasarkan perhitungan Algoritma Naive Bayes) menggunakan bahasa sarkasme. Salah satu kalimat sarkastik yang diketahui adalah “Men, lu ganteng banget kalo pake dress”.

Berdasarkan beberapa hal yang peneliti amati secara langsung, sebelum membuat penelitian ini, peneliti menganggap bahwa terjadi fenomena menarik yaitu pergeseran budaya ujar masyarakat Indonesia. Maka, peneliti mencoba menelaah lebih jauh terkait perubahan budaya ujar tersebut pada media youtube kanal *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, lebih spesifiknya kualitatif deskriptif. Hal ini sejalan dengan bentuk data yang disajikan dalam penelitian ini berupa komentar-komentar yang terdapat pada media youtube kanal gamer. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik catat. Dikarenakan yang akan diambil sebagai

data adalah ujaran-ujaran dan komentar-komentar yang terdapat pada kanal youtube, maka peneliti memilih komentar yang menjadi trending. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis interaktif. Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2013) bahwa analisis data dilakukan secara terus menerus sampai tuntas sehingga data menjadi jenuh. Adapun yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi dengan menyimak video dan komentar warganet yang terdapat pada video youtube kanal *gamers*. Video pada kanal youtube dianggap sebagai praliterasi sedangkan komentar pada kanal youtube dianggap sebagai postliterasi. Data yang diperoleh kemudian dicatat dan dianalisis, lalu disajikan dalam sebuah display data.



Gambar 1: Metode analisis tuturan kebahasaan

Jika ditarik kesimpulan dari metode yang sudah dijelaskan, maka peneliti menggunakan teori triangulasi sebagai teknik keabsahan data. Data yang sudah

dicatat kemudian dianalisis dengan menggunakan kesantunan berbahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelanggaran Maksim Kesantunan Berbahasa

1. Maksim Kebijaksanaan

Dalam maksim kebijaksanaan peserta tutur mengurangi kerugian orang lain dan memaksimalkan keuntungan orang lain. Jika dalam suatu pembicaraan, pembicara memaksimalkan keuntungan orang lain, lawan tutur wajib memaksimalkan diri sendiri.

Praliterasi:

Tuturan yang disampaikan oleh **Kalvin Gaming** ketika ia menunjukkan betapa curangnya *cheater*. *Cheater* adalah orang yang dengan sengaja melakukan kecurangan terhadap suatu *game online* yang seharusnya fitur itu tidak muncul bisa dimunculkan untuk mempermudahnya melawan musuh. Pada video itu, penutur menyampaikan aspek-aspek kecurangan *cheater* dengan kata-kata sarkasme, “musuh ngebacot, ‘dasar HP kentang’ padahal HP gue bukan HP kentang guys”. Bahkan selain itu, dia juga mengungkapkan kata-kata kotor, “masalahnya ga cuman sekali, sudah berkali-kali kayak gini guys. Dasar taik.” Pada sebelum akhir video dia mengungkapkan kejengkelannya dengan bercanda, “memangnya, *cheater* itu dimanapun tetap aja player tol*1.” Pada akhir video, penutur dalam video ini menyampaikan kata kasar dengan wajah datar, “Teruntuk kalian para *cheater*, kalian anj*ng.” Video tersebut sudah ditonton lebih dari 500.000 penonton.

Postliterasi:

Pecinta gamer: Bang, saran dari gue, kalau ketemu cheat kaya gitu blokir pesan “Zilong”nya, biar ga ngefreez lagi.

Just calm: Beda cheat tol*1. Itu cheat yang pakai tanda @@@@

Mang Bhotay: Gobl*k itu berbayar, bukan yang spam chat

Just calm: Lu ngapa tol*1, ga jelas banget.

WULAEN: Mang Bhotay ga ngomong sama elo pe*k.

Berdasarkan isi komentar pada video tersebut, terjadi pelanggaran kesantunan berbahasa pada maksim kebijaksanaan. Pemilik akun **Pecinta gamer** hanya ingin menyampaikan saran saja, tapi dari akun yang lain malah dibalas dengan kata-kata kasar yang walaupun memang benar tanggapan pemilik akun **Just calm**. Masih dalam komentar pemilik akun **WULAEN** ia berkomentar “anj*ng, ngakak freez”.

Berdasarkan beberapa kata dan sikap yang peneliti catat, terdapat kemiripan pada saat menanggapi sebuah percakapan. Pada saat *game* berlangsung, pemain *game* membalas chat lawan dengan perkataan-perkataan sarkasme. Pada saat ditanya, “ngefreez ya, dasar HP kentang” penutur dalam video tersebut langsung emosi dan serta merta mengungkapkan kata-kata kasar. Dalam prinsip maksim kebijaksanaan, seharusnya lawan tutur dapat menghargai setiap perkataan dari peserta, begitu juga sebaliknya. Walaupun memang dalam percakapan tersebut peneliti amati tidak pernah ada beban moral yang sama seperti pemilik video. Keresahan yang dialami sehingga memunculkan sarkasme yang cenderung sama, berawal dari sama-sama kecewa dengan adanya *cheat game*. Pengutaraan-pengutaraan yang dibawa oleh pembuat video bisa dianggap sebagai persetujuan atas sikap yang dilakukan oleh pengguna *cheat*. Pengunggah video menunjukkan sikap bahwa seolah penonton boleh memaki sekasar-kasarnya kepada mereka.

2. Maksim Kedermawanan

Prinsip utama maksim kedermawanan adalah lebih memaksimalkan pengorbanan diri sendiri terhadap peserta tutur atau

memaksimalkan kerugian pada diri sendiri. Dalam kajian ini, kita bisa menggali tentang proses pelanggaran maksim kedermawanan antara pemilik video dan tulisan yang terdapat pada komentar.

Praliterasi:

Tuturan yang disampaikan oleh pemilik Kanal Youtube **BrandenKent Everything** dengan judul “Sumpah ini Si Botak Sama Donky Minta Ditampar! Ga Ada Otak Trolnya Geng Kapak!”. Pada percakapan tersebut banyak sekali unsur-unsur sarkasme yang termuat, pada menit ke 3:16-3:24 ia menuturkan, “mamp*s kalian semua, itu itu satu lagi, mamp*s kau anj*ng, hahahaha. Dasar, malah kabur si gobl*k.” Pada situasi tersebut sebenarnya terdapat beberapa editan untuk menutupi kata-kata kasar, namun tidak tertutup dengan sempurna. Jelas pemilihan kata yang diutarakan sangat alami tanpa ada beban moral sedikitpun. Pada menit ke 6:52-7:02 dia menuturkan, “*Cok* Esmiralda darahnya putih semua, macam leokimia taik.” Pada kondisi tersebut tidak ada beban emosi, seperti marah ataupun benci, cenderung pada keluhan normal. Berdasarkan beberapa kalimat yang peneliti catat, jika mengikuti prinsip maksim kedermawanan, seharusnya penonton bersikap menyindir dan menghujat apa yang dituturkan oleh pembuat video. Perlu diketahui, video ini tranding nomor enam pada tanggal 11 Mei 2020 dan sudah ditonton hampir satu juta penonton.

Postliterasi:

Fakih Rayhan: Ga usah dikasi sound effect bang, mending editnya ngezoom ekspresi lo aja.

Amaliya Ama: Gausah pakek editan lah bang kent, jadi ganggu gitu dengernya, mending asli dari bacotannya bang kent aja.

No Name: Untung tokxicnya cuma bilang anj*ng

Berdasarkan komentar dari pemilik akun yang bernama **Fakih Rayhan**, ia mendukung dengan apa yang diutarakan oleh pemilik video. Bahkan ia menyarankan untuk memperbesar ekspresinya saat berkata kasar. Sehingga, pada saat pemilik video mengutarakan kata-kata kasar penonton jadi lebih bisa terhibur. Ditambah komentar dari **Amaliya Ama** dia juga mendukung apa yang diutarakan oleh **Fakih Rayhan**. Jika tanpa editan, berarti kata-kata kasarnya akan terdengar sangat jelas. Padahal, pemilik video sudah berniat baik untuk sedikit menutupi kata-kata kasarnya, tapi malah dibilang kurang baik dan tidak pantas. Menurut pemilik akun **No Name** ia menganggap apa yang diutarakan oleh pemilik video adalah hal biasa dalam bahasa pergaulan. Sehingga ia menyampaikan bahwa kata-kata kasar (tokxic) yang diutarakan oleh pemilik video masih wajar dan bisa diterima. Dalam prinsip maksim kedermawanan apa yang diutarakan oleh pemilik video kurang santun, sehingga seharusnya peserta tutur mengoreksi tuturan tersebut, bukan malah mendukungnya. Menurut pengamatan peneliti, tuturan tersebut dianggap boleh karena memang sudah menjadi hal yang biasa dalam percakapan mereka sehari-hari tanpa memikirkan dampaknya.

3. Maksim Penerimaan

Maksim penghargaan adalah orang dapat dianggap santun jika mengharagai orang lain. Dengan adanya begitu, peserta tutur tidak saling merendahkan atau mencaci. Maksim ini memaksimalkan rasa hormat kepada orang lain.

Praliterasi:

Video yang diunggah oleh pemilik akun **Marsha No Mercy** terdapat kata-kata

yang bersifat sarkastik namun dituturkan dengan irama dan pembawaan yang biasa. Kesantunan berujar sungguh sangat kurang diperhatikan dalam video tersebut. Dalam video ini dipersembahkan sebuah permainan secara bersama-sama. Mereka bekerja sama untuk memangankan sebuah permainan. Namun dalam percakapan, pemilik video cenderung kurang menghormati lawan tuturnya. Pada menit ke-2:37-2:44 Dia meremehkan tokoh yang dipilih oleh rekan setimnya, “Ternyata dia mau pick zilong taik, hahahahaha. Pantasan ga boleh diben.” Pemberian rasa hormat terhadap orang lain juga dilanggar dalam percakapan pada menit ke-2:57-3:12, “Iyalah, kita ini budaya Evos, lo kan budaya RRQ.” Dalam konteks tersebut, pemilik video merupakan pemain profesional E-Sport sedangkan rekannya bukan pemain profesional. Sehingga, dia merendahkan rekan setimnya. Ujaran-ujaran kurang santun juga dipertontonkan dalam video berdurasi 12:12 menit tersebut, pada menit ke-6:55-7:02, pemilik video merasa kesal terhadap lawannya, “Setan banget si kufra ini cok.” Pada saat itu tim dari pemilik video sedang ditekan habis-habisan dan hampir kalah. Ujaran terhadap lawan semakin tidak santun pada menit berikutnya, “itu keputihan esmenya anj*ng, woe setan majulah” (menit ke-7:20-7:28). Video tersebut cukup banyak diminati, pada tanggal 10 Mei saja penontonya sudah mencapai kurang lebih 300.000.

Postliterasi:

Cabul Gaming: Yang nonton 9, yang like 11

Swiftkey: Lo aja yang tol*l

Cabul Gaming: Lo itu kagak sekolah

Pada dua dialog di atas pemilik akun **Cabul Gaming** mengkritik video yang diunggah oleh **Marsha No Mercy**. Kesan

kritikannya berupa sindiran yang bermakna sindirian, bahwa pemilik video membeli *like* untuk mengangkat popularitas. Sedangkan menurut **Swiftkey** hal tersebut bisa saja terjadi, jika dia tidak menonton video tersebut, hanya sekedar mampir untuk *like*. Sehingga, kecurigaan **Cabul Gaming** itu tidaklah benar. Namun, yang disayangkan cara pembenarannya kurang santun. Dia langsung mengungkapkan kata tolol pada lawan ujar. Pelanggaran Maksim Penerimaan juga terjadi antara akun **Cabul Gaming** terhadap akun **Swiftkey**.

4. Maksim Kerendahan Hati

Maksim kerendahan hati dapat terjadi manakala peserta tutur dapat bersikap rendah hati dengan meminimalkan pujian terhadap diri sendiri dan memaksimalkan cacian pada diri sendiri, dengan begitu peserta tutur tidak dikatakan tinggi hati. Penutur diharapkan bersikap rendah hati sehingga pusat perhatian yang paling utama terletak pada diri sendiri.

Praliterasi:

Praliterasi yang pertama pada video dengan akun bernama **Donky Gaming** dengan judul “Review Skin Grock Terbaik” Video berdurasi 12:34 menit. Dalam video tersebut peneliti mencatat beberapa pelanggaran dalam maksim kerendahan hati. Pada menit ke-3:04-3:07, “Baru kali ini Moonton membuat skin bagus, jancuk”. Konteks yang dibicara dalam menit tersebut adalah dia meremehkan karya-karya dari Moonton, pembuat game ini, yang biasanya kurang bagus. Dengan begitu, akan terkesan bahwa dia bisa membuat skin yang lebih baik dari Moonton. Pelanggaran berikutnya terdapat pada menit ke-14:01-14:12, “Jadi gini ya guys, jowo gaming itu pasti bisa mengalahkan pro player ya guys, apa itu pro player, hahahahaha, asu.”

Selain menggunakan kata yang tidak pantas, pelanggaran Maksim Kerendahan Hati juga muncul. Pemilik video secara langsung menyampaikan rasa sombongnya bahwa pemain profesional itu tidak ada apa-apanya dengan timnya. Konteksnya, pada saat itu tim Jowo Gaming sedang mengalami penekanan untuk kalah. Sehingga, mereka menghibur diri untuk membanggakan diri sendiri. Video ini sudah ditonton oleh lebih dari 800.000 penonton.

Praliterasi yang kedua, terletak pada video dengan nama akun **BrandonKent Everything** dengan judul “‘Solo Ketemu Bendera Negara ini (Myanmar)’ Siap-siap Anda Jadi Gila” durasi video 20 menit. Terdapat pelanggaran Maksim Kerendahan Hati dalam video berdurasi 20 menit ini. Pada menit ke-1:07-1:26, “Paling suka kalau ketemu tim Myanmar. Baru mulai sudah ketemu mereka, I love you myanmar. Lihat, betapa tol*lnya mereka. Winratanya saja cuma 57%.” Konteks pada video tersebut adalah pemain sedang memilih karakter yang akan dimainkan. Setiap karakter memiliki kemampuan sendiri-sendiri. Karakter yang dipilih oleh salah seorang dari Myanmar merupakan karakter kunci dalam permainan, sedangkan tingkat kemenangannya hanya 57% dari 21 pertandingan. Jadi, bisa dianggap sangat tidak menguasai. Sehingga, pemilik video merasa gusar dan merendahkannya. Secara tidak langsung, pemilik video sudah menyombongkan dirinya bahwa dia jauh lebih baik dibanding seorang yang berasal dari Negara Myanmar tersebut. Pelanggaran berikutnya terdapat pada menit ke-4:23-4:31, “Popolnya dah mati aja tuh. Kan sudah aku bilang, mending aku saja yang main MM, tol*1.” Pada ujaran tersebut pemilik video menyalahkan salah satu

teman setimnya dan secara langsung mengunggulkan dirinya. Walaupun dalam konteksnya, memang yang terjadi pemilik video lebih mahir dalam memainkan karakter tersebut. Pelanggaran berikutnya terdapat pada menit ke-8:50-9:06, “Kalau kita main sama tim Myanmar anggap saja kita tidak punya teman ya guys ya, anggap saja sekarang ini satu lawan lima gitu. Sini-sini teman-teman Myanmar gue, My fans, sini bantu gue.” Konteks yang terjadi dalam video tersebut adalah pemilik video sedang kesal dengan pemain yang berasal dari Myanmar karena tidak bisa diajak bekerjasama dalam bermain. Sehingga, pemilik video menganggap bahwa dia tidak sedang bermain bersama mereka. Dia menganggap bahwa tanpa mereka (Tim dari Myanmar) pasti bisa menang. Pemilik video begitu mengunggulkan dirinya dan merendahkan yang lain. Hal itu jelas merupakan pelanggaran maksim kerendahan hati. Video ini trending nomor tujuh dalam kategori game.

Postliterasi:

Algis Uchiha: Kalau lawan enak, kalau jadi temen malah musuh yang sepeg

Note: Kalau gw Myanmar jadi musuh pasti jago, tp kalau jadi satu tim ccd bjr

Alga Subakti: Biasanya gw kalo mabar ketemu musuh full team Myanmar, auto bilang “easy” pas awal, karna sudah pasti menang.

Pada percakapan tersebut, mereka meremehkan orang lain dan menganggap diri mereka lebih baik. Bentuk menyombongkan diri terlihat pada komentar yang dilontarkan oleh akun **Algis Uchiha** meremehkan tim dari Myanmar dan mengunggulkan dirinya. Tuturan kalau lawan enak, maksunya adalah kalau menjadi lawan akan mudah untuk menang, sedangkan jika menjadi

kawan, lawannya yang mudah menang. Hal itu mencerminkan bahwa dirinya lebih baik daripada orang yang dari Myanmar. Komentar tersebut kemudian ditanggapi oleh **Note** dan **Alga Subakti** yang memiliki kemiripan tentang hal tersebut, bahwa mereka juga jauh lebih baik dari tim Myanmar.

Berdasarkan kedua komentar tersebut, mereka telah melanggar Maksim Kerendahan Hati. Mereka tampak menyombongkan dirinya untuk merendahkan orang lain. Padahal seharusnya, jikapun mereka lebih baik dari tim Myanmar, mereka tidak perlu menyombongkan diri dan merendahkan mereka. Cukup memberikan apresiasi yang pantas saja.

5. Maksim Kecocokan

Maksim kecocokan menekankan kecocokan antara penutut dan lawan tutur. Antara keduanya diharapkan bersikap santun selama sudah terjadi pemufakatan. Seseorang tidak boleh menyela dan membantah secara langsung orang yang sedang bertutur.

Praliterasi:

Video yang melanggar prinsip Maksim Kecocokan terdapat pada video berakun **Oura Gaming** dengan judul “Kita Tunjukkan Skill Suprame Hayabusa ke Depan Jessnolimit, Buat Dia Tercengang”. Video berdurasi 13 menit itu terdapat beberapa pelanggaran prinsip Maksim Kecocokan. Pelanggaran yang pertama dalam dialog antara pemilik video terhadap rekan setimnya yang disebut Eri, “Ko ko ga usah ke bawah ko ga usah ke bawah,” lalu dijawab oleh pemilik video, “Siapa juga yang mau ke bawah, ga mau kok kita.” (2:59-3:10). Konteks dalam dialog tersebut pemilik video diberikan saran untuk tidak usah ke bawah, karena ada musuh. Pemilik video tidak berterima

kasih malah mencaci. Hal tersebut telah melanggar maksim kecocokan yang seharusnya antara kedua pihak saling bersikap santun. Pelanggaran selanjutnya terdapat pada dialog antara pemilik video dan rekan setimnya yang bernama Yurino, namun pada dialog ini dia dipanggil orang tua. “Orang tua ini ya, sudah dibantuin, nyampah kill lagi,” Pemilik Video merasa jengkel, karena targetnya diambil oleh rekannya. Lalu rekannya membalas, “Apa sih ko.” Pemilik video membalas lagi “Ahh, bodo amat” (4:41-4:48). Dalam dialog tersebut kedua belah pihak tidak mempraktikkan maksim kecocokan, lebih bersifat tidak peduli terhadap rekannya. Pelanggaran maksim kecocokan semakin diperparah pada dua dialog berikut, “Ko ini kalau ga ada gue menang ga,” Rekan setimnya yang bernama Eri bertanya. Sebenarnya untuk menyombongkan dirinya, namun oleh pemilik video ditanggapi dengan kalimat yang mengecewakan, “O lu AFK aja.” (5:10-5:13). Begitu juga pada dialog menit ke-10:07-10:13, “Lihat dua lutung nih, yang tadi kuda yang sekarang sodok,” Pemilik video merasa kesal karena binatang yang digunakan untuk menambah kekuatannya, disebut baff, diambil oleh rekan setimnya. Dijawab rekan setimnya, “Jangan brisik lah ko.” Seharusnya rekan setimnya meminta maaf karena sudah melakukan kesalahan. Pelanggaran maksim kecocokan ditampilkan secara penuh dalam video ini. Dalam satu video berdurasi 13 menit terdapat lebih dari tiga pelanggaran.

Postliterasi:

Bigg pump: Indahnya komentar tanpa bi yirsilf in nivir sirindir

Ra 3: Ada cok scroll ke bawah

Sigura Adventure: Lebih terhindar dari konten ngemis

Alvaro 2005: @bigg pump Apasih Konteks tuturan dalam komentar tersebut diawali oleh pemilik akun **Bigg pump** yang menyampaikan keresahannya karena hampir setiap youtuber gaming selalu ada komentar never surrender and be yourself. Karena pemilik akun **Bigg pump** merasa kesal dengan hal tersebut, maka dia seakan melecehkan dan mengganti huruf vokalnya menjadi “i” semua. Lantas hal tersebut mendapatkan tanggapan dari orang lain dengan nama akun **Ra 3**, tapi komentarnya terkesan begitu bergedik dan menyela **Bigg pump**. Ditambah lagi tanggapan dari **Alvaro 2005** yang melecehkan komentar dari **Bigg pump**. Dialog tersebut telah melakukan pelanggaran maksim kecocokan karena antara orang satu dengan orang yang lain tidak bersikap santun dan lebih mementingkan egonya masing-masing.

Zafran Andini: KK BANTU CHANEL KU MENUJU 5K SUBS KAK KARNA BAKL AA GIVEWAY UNTUK YANG MAU AJA

Arif N.H: Ah anj*ng ada lu lagi

Sub To Kemarin: Ketemu lagi ketemu lagi

Ghazy Al Ghafiry: Bocil Bangsad disetiap komen orang ini mulu

Falihfaiz Listyoputra: Pansos mulu gobl*k Pelanggaran maksim kecocokan dalam dialog di atas diawali oleh akun yang bernama Zafran Andini. Namun, komentarnya banyak yang tidak suka karena komentarnya selalu ada dimana-mana dengan tulisan yang sama. Sehingga, menjadi semacam promosi. Menurut mereka hal tersebut menjadi tidak bagus untuk dibaca dalam komentar. Maka, terdapat komentar dari akun **Arif N.H**, “Ah anj*ng ada lu lagi.” Mungkin pemilik akun tersebut sudah sangat sering melihat komentar tersebut. Tanggapan-tanggapan antas komentar yang

dilontarkan oleh **Zafran Andini** memicu komentar yang tidak santun. Alangkah baiknya, komentar yang diberikan adalah memberikan saran untuk mempromosikannya dengan baik dan lebih kreatif.

6. Maksim Kesimpatian

Peserta tutur memaksimalkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipati kepada lawan tutur. Masyarakat menjunjung rasa simpati terhadap orang lain, sedangkan seseorang yang bersikap sinis dianggap tidak santun.

Praliterasi:

Video yang diunggah oleh Marsha No Mercy terdapat beberapa pelanggaran maksim Kesimpatian. Dialog yang terjadi antara pemilik video dan rekan setimnya, “Seandainya aku ganti nomor ya guys, aku ga bakal ngasih nomor ini ke Donky dan ke Eko.” Konteks yang terjadi adalah pemilik video sedang kesal sekali karena nomor teleponnya tersebar. Sehingga pada saat dia main, pemilik video merasa terganggu. Ujarannya pun mendapat tanggapan oleh rekan dalam satu timnya, “Kami juga ga akan mau berkomunikasi sama lo,” balasan yang diterima bukan rasa simpati atas kekesalannya, tapi malah wujud rasa tidak peduli yang dimunculkan. Hal itu termasuk pelanggaran maksim kesimpatian. Video ini trending ke-24 pada tanggal 9 Mei 2020. Video berdurasi 16 menit itu telah ditonton hampir mencapai satu juta penonton.

Video pelanggaran maksim selanjutnya berasal dari Gerrard Wijaya dengan judul “Senangnya Dapet Musuh Toxic”. Pelanggaran maksim kesimpatian dimulai pada menit ke-5:01, “Cemen banget ya mainnya.” Konteks yang terjadi, pemilik video sangat bangga sudah membantai tim lawan dengan telak. Maksim kesimpatian tidak tercermin dalam video tersebut. Pada

menit ke-9:32-9:43, “Semoga ibu kamu sehat selalu, biar bisa ngedidik anak bangs*t kayak kamu.” Konteks yang terjadi dalam video itu, pemilik video merasa jengkel karena ucapan kotor dan hinaan yang dilontarkan oleh tim lawan. Namun, pemilik video membalasnya dengan balasan yang kasar juga. Dalam video tersebut sudah melanggar maksim kesimpatian. Video tersebut sudah ditonton lebih dari 1,6 juta penonton.

Postliterasi:

Hans Gammel: Mamp*s-mamp*s dah tu hp.. auto gak tenang main gamenya

Gerhan TM: Ngelag-ngelag dah tu hp hahahaha

Hafid Mustaqim: Bocah kont*1

Konteks dalam dialog di atas terjadi pada kolom komentar yang ada di dalam video milik akun Marsha No Mercy. Pemilik HP sedang kebingungan dan dibuat gusar oleh perbuatan orang-orang. Akibat nomor Hpnya tersebar, pemilik video diteror oleh orang-orang. Tanggapan dalam kolom komentar begitu tidak bersimpati terhadap apa yang dialami oleh pemilik video. Komentar tersebut merupakan pelanggaran maksim kesimpatian.

Dany tri anggara: Kalo marabar anak TK 0 kecil juga bisa pro boss. Coba lo solo ranked, gue pengen tahu bisa apa lo bos. Tir tinggi dari hasil marabar = user nob yang sesungguhnya

Komentar di atas terdapat dalam video yang diunggah oleh Gerrard Wijaya dengan judul video “Senangnya Dapet Musuh Toxic”. Konteks yang terjadi pada komentar tersebut pemilik akun bernama

Dany tri anggara mencela video tersebut. Dia menganggap bahwa pemilik video bukanlah pemain yang bagus, karena selalu bermain bersama dengan teman-temannya. Sedangkan menurut **Dany tri anggara** pemain bagus adalah dia yang

bermain sendiri tanpa bantuan teman. Hal itu bukanlah tanggapan yang bersimpati. Lebih kepada celaan kepada pemilik video.

KESIMPULAN

Dalam penggunaan sosial media, terutama Youtube, masih ditemui penggunaan sarkasme. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, peneliti menemukan aspek-aspek pelanggaran kesantunan berbahasa, baik dalam praliterasi maupun postliterasi. Peneliti beranggapan bahwa penggunaan sarkasme pada media sosial cenderung lebih banyak dijumpai dibandingkan dengan aktivitas sehari-hari. Hal paling mungkin untuk memberikan alasan tersebut adalah saling bertemu secara langsung dapat mencegah ujaran-ujaran sarkastik. Perlu adanya program dari pihak Youtube untuk mencegah adanya ujaran-ujaran sarkastik. Sehingga, Youtube bisa memberikan pengaruh positif kepada penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Haripriya, V., & Patil, P. G. (2017). *A Survey of Sarcasm Detection in Social Media*. 5(Xii), 1748–1753.
- Jap, T., Tiatry, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Laksono, B. A., Supriyono, & Wahyuni, S. (2019). Tinjauan Literasi Finansial dan Digital pada Tingkat Ketahanan Keluarga Pekerja Migran Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 18(2), 123–134.
- Lunando, E., & Purwarianti, A. (2013). Indonesian social media sentiment analysis with sarcasm detection. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACIS 2013*.

<https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761575>

- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki abad 21 yang dimulai pada tahun 2001 , terjadi (ponsel), dari era surat menyurat ke penggunaan ponsel dengan fitur canggih , mengambil foto , hingga mengikuti tren yang. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Malutin, M. (2018). Tindak Tutur Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Di Ma Unggulan Al-Kautsar Trowulan Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016. *MATAPENA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*.
- Pribudhiana, R. (2013). *Case Study of Post-Literacy Program in Indonesia*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&DSugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.