

Tindak Tutur Ekspresif *YouTuber Game* MLBB 2024

Bachtiar Aries Hartanto, Rawinda Fitrotul Mualafina, Latif Anshori Kurniawan

Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

bahtianaris326@gmail.com, rawindafitrotul@upgris.ac.id, latif@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis pada tontonan *YouTuber game* MLBB. Penulis melakukan analisis dan muncul dugaan kuat bahwa penyebab beberapa *YouTuber* dapat menarik adalah dari cara mereka menuturkan tuturan ketika bermain game MLBB. Penulis kemudian mempelajari mengenai ilmu pragmatik, khususnya bidang yang membahas mengenai tindak tutur. Tindak tutur ekspresif memberikan jawaban kepada penulis, mengenai mengapa *YouTuber* dapat menarik penonton. Oleh karena itu, penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari rekaman kehidupan penulis sebagai bagian dari *civitas academica*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah tindak tutur ekspresif *YouTuber* Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything. Penelitian ini menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik simak dan catat.

Kata Kunci: *YouTuber*, tindak tutur ekspresif.

ABSTRACT

This research was motivated by the author's interest in watching YouTubers playing the MLBB game. The author conducted an analysis and strongly suspected that the reason some YouTubers are so engaging is their way of speaking while playing MLBB. The author then studied pragmatics, specifically the field that discusses speech acts. Expressive speech acts provided the author with the answer to why YouTubers are able to attract viewers. Therefore, the author compiled this thesis as part of a record of the author's life as part of the academic community. The research problem formulation in this research is how the expressive speech acts of YouTubers Donkey BAR BAR and BrandonKent Everything are. This research uses a qualitative descriptive approach. The data collection technique used is listening and note-taking.

Keywords: *YouTuber, expressive speech acts.*

PENDAHULUAN

Dalam sejarah umat manusia komunikasi menjadi bagian penting dalam perkembangan dan kemajuan umat manusia, kemajuan tersebut ditandai dengan adanya evolusi bahasa berupa komunikasi yang menggunakan ekspresi dalam penyampaiannya. Media yang digunakan dalam proses komunikasi mengalami perkembangan mengikuti perkembangan zaman umat manusia, saat ini media komunikasi tidak hanya berupa media tulis namun sudah bervariasi bahkan proses komunikasi bisa melalui media gabungan audio dan visual.

Manusia kemudian mengembangkan teknologi dan beriringan dengan perkembangan teknologi berupa jaringan internet, variasi media komunikasipun hadir dalam bentuk yang lain, salah satunya YouTube. YouTube adalah platform untuk menyiarkan video dan dapat diakses di mana saja oleh jaringan internet (Safitri dan Irwansyah, 2021:288). YouTube sebagai media komunikasi berisi banyak konten dengan berbagai kepentingan. Kepentingan yang ada berupa informasi, ilmu pengetahuan dan tak terkecuali berupa hiburan. *Game* menjadi salah satu bentuk hiburan yang ditayangkan sebagai konten di YouTube.

Banyak *YouTuber* yang membuat konten berupa pemberian komentar dengan reaksi mereka terhadap permainan orang lain pada *game* Mobile Legends. Sebut saja kanal YouTube Donkey BAR BAR dan kanal YouTube BrandonKent Everything. Seringkali reaksi yang mereka berikan begitu

menarik dengan tuturan yang spontan baik ketika sedang marah, mengumpat, memuji atau bahkan bercanda dengan penuh ekspresif.

Tindak tutur adalah satuan analisis pragmatik (Rustono 2008:31). Tindak tutur merupakan hal yang sangat penting dalam pragmatik, sebab sebuah tuturan dapat dipandang sebagai tindakan. Pentingnya komunikasi berdasarkan penjelasan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang menggunakan komunikasi sebagai sarana penghubung dengan manusia lainnya dan tindak tutur ekspresif sebagai bagian dari komunikasi yang berperan dalam pengungkapan maksud dari suatu komunikasi, membuat tindak tutur mempunyai peran yang penting dengan membuat suatu komunikasi menjadi efektif. Hal ini berkaitan dengan fakta bahwa komunikasi dikatakan efektif jika penyampaian informasi yang disampaikan dengan jelas memuat maksud-maksud dalam berkomunikasi.

Untuk mewujudkan hal tersebut penulis memilih chanel *YouTuber game* Mobile Legend Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything sebagai objek kajian. *YouTuber* dalam hal ini adalah istilah yang disematkan kepada seseorang yang membuat konten video dan diunggah di aplikasi YouTube, bukan sekedar mengunggah video *YouTuber* juga seringkali melakukan aktifitas siaran langsung di kanal *YouTube* masing-masing.

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan edukasi kepada masyarakat bahwa ekspresi mempunyai peranan yang besar dalam sebuah komunikasi. Sebuah kata ataupun kalimat yang sama akan mempunyai arti yang berbeda jika menggunakan ekspresi yang berbeda. Selain itu komunikasi yang baik juga ditentukan dengan cara seseorang berekspresif. Oleh karena itu penulis memilih judul “Tindak Tutur Ekspresif *YouTuber Game* Mobile Legend” sebagai penelitian.

METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. kualitatif yaitu, mendeskripsikan data-data yang diperoleh. Adapun penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang objek penelitiannya alami dan peneliti berperan menjadi instrumen penelitian (Sugiyono, 2018:9). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif sehingga data yang diperoleh berupa deskripsi dari hasil analisis tindak tutur yang terdapat dalam kanal YouTube Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menerapkan metode simak dan teknik catat yang digagas oleh Sudaryanto (2015:203–206). Metode simak dilakukan dengan menyimak tuturan Donkey Bar Bar dan BrandonKent Everything. Setelah itu, mencatat seluruh tuturan Donkey Bar Bar dan BrandonKent Everything, yang terdapat dalam beberapa sampel video tersebut. Tuturan tersebut dicatat pada kartu data. Sumber data dalam penelitian ini yakni tuturan dari kanal YouTuber Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything yang mengandung tindak tutur ekspresif terdapat dalam sampel video. Teknik penyajian hasil analisis data yang dilakukan secara kualitatif, teknik penyajiannya menggunakan kata-kata sebagai pendeskripsian data yang akan diperoleh. Dalam memaparkan hasil analisis data, data akan diuraikan secara urut, sesuai dengan langkah analisis yang berkaitan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bagian ini diuraikan analisis data berupa tuturan-tuturan ekspresif yang terdapat dalam kanal YouTube Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything. Data-data tuturan ekspresif dari Donkey BAR BAR, dan BrandonKent akan dipaparkan secara rinci. Telah dilakukan pengidentifikasian data yang termasuk ke dalam bentuk tindak tutur ekspresif dan kodefikasi data yaitu dengan memberikan identitas data. Berikut ini paparan berisi perolehan data dari kedua kanal youtube dengan masing-masing temuan tindak tutur ekspresif.

1. Kanal Youtube Donkey BAR BAR

Dalam kanal YouTube Donkey BAR BAR ditemukan sejumlah data tindak tutur ekspresif dari 3 video, yang terdiri atas jenis tuturan ekspresif yaitu, Tuturan Ekspresif Menyanjung (TEMG), Tuturan Ekspresif Mengkritik (TEMK), Tuturan Ekspresif Menyalahkan (TEMN), dan Tuturan Ekspresif Memuji (TEM). Berikut disajikan data yang diperoleh.

a. Tuturan Ekspresif Menyanjung (TEMG)

Dalam kanal youtube Donkey BAR BAR, Tuturan Ekspresif Menyanjung ditujukan untuk menyanjung dirinya sendiri agar diakui, dan memuji orang lain agar yang menonton videonya setuju dengan yang disampaikan.

1) Konteks : Donkey BAR BAR menyanjung dirinya sendiri.

Tuturan : Kalian bayangin, guys orang umur 35. 35 loh bukan 17.

Kalimat sanjungan tersebut diutarakan Donkey BAR BAR karena kelincahannya dalam menggunakan *hero* Chou, salah satu *hero* tersulit di Mobile Legend Bang-Bang. Dalam dunia MLBB terdapat istilah *high mecanic*, yang merujuk pada kemampuan pergerakan dan *timing* yang tepat. Sebagai seorang mantan atlet yang berusia 35 tahun, namun performanya masih sangat bagus meskipun sudah tidak muda lagi.

2) Konteks : Donkey BAR BAR menyanjung dirinya sendiri.

Tuturan : Gua tuh punya *six sense*, ya, Guys.

Kalimat sanjungan tersebut diutarakan Donkey BAR BAR, karena kemampuannya dalam menebak pergerakan musuh dan menebak posisi musuh bersembunyi. Selama ini seolah-olah Donkey BAR BAR mempunyai indra keenam.

3) Konteks : Donkey BAR BAR menyanjung lawannya.

Tuturan : Gua percaya Haritnya nomer satu sih

Donkey BAR BAR mengutarakan kalimat tersebut, karena permainan lawannya dalam menggunakan *hero* Harit terlalu jago. Harit merupakan salah satu hero dalam mobile legend yang tergolong sangat susah untuk dimainkan, bukan hanya oleh pemain biasa, bahkan para atlet profesional pun kesulitan menggunakannya. Sehingga sebagai mantan atlet profesional, Donkey BAR Bar menjadi kagum dengan permainan lawannya. Kalimat ekspresif yang disampaikan spontan tersebut bertujuan, agar pendapatnya disetujui oleh teman mainnya.

b. Tuturan Ekspresif Mengkritik (TEMK)

Tuturan ekspresif mengkritik merupakan bentuk tindak tutur yang digunakan untuk menyampaikan evaluasi negatif terhadap suatu hal, tindakan, atau pendapat.

1) Konteks : Donkey BAR BAR mengkritik permainan lawannya.

Tuturan : Parah banget, tak bilangin ya. Main roam itu ga bisa kegitu.

Dalam dunia mobile legend, istilah *roam* merujuk pada pemain yang menggunakan hero tank atau support. Tank merujuk pada hero tebal dan besar, sedangkan *support* merujuk pada hero yang mempunyai kemampuan penyembuhan. Tugas *roam* adalah membantu rekan-rekannya yang sedang dalam kesulitan, dia harus sering berkeliling menmui temannya dan membantunya. Seorang *roam* yang tidak menjalankan tugasnya dengan baik, akan memperbesar kemungkinan kekalahan. Oleh karena itu, Donkey BAR BAR yang juga merupakan seorang roam, mengkritik permainan lawannya.

2) Konteks : Donkey BAR BAR mengkritik permainan temannya.

Tuturan : Santai santai santai. *Cok dlogok*, matamu *dlogok*

Dalam dunia mobile legend, intensitas permainan terbilang cukup tinggi sehingga membutuhkan perhitungan yang matang. Permainan yang asal-asalan dan tidak memperhitungkan segala kemungkinan, akan menyebabkan kekalahan. Sehingga Donkey BAR BAR yang merupakan mantan atlet profesional, mengkritik permainan teman setimnya yang tidak sabar. Istilah *dlogok* yang digunakan Donkey, merupakan kata dalam bahasa Jawa yang memiliki persamaan kata bodoh, tolol, dan sebagainya.

3) Konteks : Donkey ingin berpindah dari aplikasi youtube ke tiktok, ada notifikasi untuk mengecek apakah Donkey manusia atau robot. Menurut Donkey cara itu sudah kuno.

Tuturan : Anjing ada verifikasi. Lu pikir gua robot, Anjing

Pengujian manusia atau robot merupakan bagian dari sistem google yang disebut cache. Pada awalnya sistem ini digunakan untuk mengantisipasi adanya penyusup, atau *hacker* guna melakukan kejahatan. Namun setelah berkembangnya teknologi, sistem tersebut sudah mulai ditinggalkan. Oleh karena itu, Donkey merasa sistem pengenalan manusia bukan robot sudah ketinggalan, sehingga dia mengkritiknya.

c. Tuturan Ekspresif Menyalahkan (TEMN)

Tuturan ekspresif menyalahkan merupakan bentuk tindak tutur yang mengekspresikan perasaan penutur yang menyalahkan atau menuding kesalahan kepada orang lain. Tuturan ini merupakan ekspresi negatif yang digunakan untuk mengungkapkan rasa tidak puas, marah, atau bahkan dendam terhadap seseorang yang dianggap bertanggung jawab atas suatu kejadian atau situasi.

1) Konteks : Donkey BAR BAR menyalahkan rekan setimnya.

Tuturan : Mati semua, ga dapet *turtle* nya. Anak babi anak babi

Kalimat yang diutarakan oleh Donkey merujuk pada protes karena, teman-teman setimnya gagal dalam mendapatkan turtle. Dalam dunia mobile legend terdapat istilah *turtle* yang merupakan fitur tambahan dalam game, sesuai namanya fitur itu berupa kura-kura. Turtle mampu menambahkan perolehan *gold* tim yang berhasil membunuhnya. Gold sendiri merupakan mata uang dalam mobile legend yang digunakan untuk membeli item-item dalam permainan. Selain gagal mengalahkan turtle, teman-teman setimnya juga semuanya terbunuh, sehingga Donkey BAR BAR menyalahkan teman-temannya dalam bentuk umpatan.

2) Konteks : Donkey BAR BAR menyalahkan

Tuturan : Ga kepenyet flickernya, sumpah ga kepenyet flickernya. Orang tua.

Kalimat yang diutarakan oleh Donkey tersebut, merupakan bentuk menyalahkan dirinya sendiri. Hal ini karena dirinya gagal dalam mengaktifkan atribut berupa *flicker*. Dalam dunia mobile legend terdapat istilah atribut atau emblem, atribut ini memiliki beberapa fungsi dan pemain hanya dapat memilih satu. Flicker merupakan salah satu emblem tersebut dan mempunyai fungsi berteleportasi dalam radius yang pendek. Flicker biasanya dipakai untuk kabur dari musuh, atau mengejar musuh. Dikarenakan Donkey BAR BAR gagal dalam menekan flicker, yang merupakan kesalahan fatal sebagai *tank* maka dia menyalahkan dirinya sendiri. Bentuk menyalahkan dirinya sendiri, dapat dilihat pada kalimat dasar tua. Kalimat ini merujuk pada kondisi dirinya yang memang sudah tua, ditambah dengan munculnya istilah mekanik tua dalam dunia mobile legend. Satu istilah yang disematkan pada mantan atlet, karena dianggap sudah tidak jago dalam bermain mobile legend.

3) Konteks : Donkey BAR BAR menyalahkan penontonnya.

Tuturan : Lah namane aku sudah pensiun, apalagi yang ga dibahas kalo bukan sejarah cuk. Bahas masa depan ngono tah? Opo sih yang dibahas masa depan, sekarang kaya gini lah, sekarang contoh kaya gini. Maradona-Pele emang bisa bahasa masa depan. Ya bahas sejarah bos

Dalam dunia mobile legend di Indonesia, tim evos merupakan satu-satunya tim yang pernah memenangi kompetisi tingkat dunia mobile legend. Hal ini kemudian sering digunakan oleh banyak pendukung tim evos jika ada yang menyerang tim kebanggaannya. Dunia mobile legend sangat terkenal dengan komunitasnya yang sering menghujat, bahkan hujatan yang terjadi dalam dunia mobile legend seringkali keterlaluan. Tim evos yang saat itu sedang dalam kondisi terpuruk, menjadi sasaran dari hujatan netizen. Para pendukung tim Evos yang tidak terima akhirnya sering mengatakan, di Indonesia hanya Evos yang pernah mendapatkan piala juara dunia. Sudah enam kali kejuaraan dunia, dan tim perwakilan Indonesia selalu gagal, kecuali Evos. Perilaku pendukung tim Evos yang membahas kemenangan timnya di masa lalu itu, sering diungkapkan dengan membahas Sejarah. Donkey BAR BAR selaku mantan pemain di tim Evos, juga pemain yang memperoleh juara dunia tersebut juga tidak terima jika ada yang menghujat timnya.

d. Tuturan Ekspresif Memuji (TEM)

Tuturan ekspresif memuji adalah tindak tutur yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan kagum atau penghargaan terhadap seseorang atau sesuatu.

1) Konteks : Donkey BAR BAR memuji lawannya.

Tuturan : Terizlanya jago anjing.

Dalam dunia mobile legend terdapat satu hero bernama Terizla. Hero yang menggunakan senjata palu raksasa ini, merupakan hero yang terkenal akan kemampuan bertarung satu lawan satunya. Meskipun terkenal dengan kemampuan bertarung satu lawan satu, ada satu kemampuan dari Terizla yang cukup unik. Terizla dapat menjerat beberapa pemain pada sebuah rantai di lingkaran yang, dia bentuk dari hentakan palu ke tanah. Meskipun sangat berguna, kemampuan tersebut mempunyai area

yang terbatas, sehingga diperlukan perhitungan yang matang dalam menggunakannya. Oleh karena itu, jika ada yang bisa menggunakan kemampuan tersebut dengan presisi, maka Terizla yang digunakan pantas mendapatkan pujian.

- 2) Konteks : Donkey BAR BAR memuji permainan Anavel Evos
Tuturan : Ok *nice*, mati. *Nice* Anavel

Dalam pertandingan tersebut, Anavel yang menggunakan hero lincah bernama Ling, berhasil mengeimisasi hero lawan yang datang menyerangnya. Dengan kecepatan reflek tangan yang baik, Anavel berhasil menghindari kemudian melakukan serangan balasan. Permainan Ling yang mengagumkan tersebut membuat Donkey BAR BAR memuji Anavel.

e. Tindak Tutur Ekspresif Terima Kasih (TETK)

Tindak tutur ekspresif mengucapkan terima kasih adalah tindak tutur untuk mengekspresikan suatu rasa terima kasih penutur sesuai dengan keadaan yang dialami oleh penutur.

- Konteks : Donkey BAR BAR mengucapkan terima kasih atas hadiah dari Vior
Tuturan : Aku sama Vior dikasih pesawat, Cok. Thanksyou Vior

Jenis tuturan di atas dikategorikan dalam tindak tutur ekspresif yang berfungsi mengekspresikan sikap. Tuturan “Thankyou Vior.” dituturkan oleh Donkey BAR BAR yang berterima kasih kepada Vior karena telah memberikan hadiah. Donkey BAR BAR mengekspresikan sikap kepada Vior, dengan mengucapkan terima kasih.

f. Tindak Tutur Ekspresif Selamat (TEST)

Tindak Tutur ekspresif selamat merupakan tindak tutur yang terjadi karena beberapa faktor, yakni karena penutur mengungkapkan rasa bersyukur atau rasa menghormati orang lain.

- Konteks : Donkey BAR BAR mengucapkan selamat pada tim Blacklist
Tuturan : Congrat, Blacklist masuk final

Jenis tuturan di atas dikategorikan dalam tindak tutur ekspresif mengucapkan selamat. Tuturan “Congrat, Blacklist masuk final” dituturkan Yurino ketika mengucapkan selamat kepada Blacklist ketika masuk final dalam video reactionnya. Maksud dari tuturan tersebut adalah penutur mengucapkan selamat untuk menghormati Blacklist yang telah masuk final.

2. Kanal YouTube BrandonKent Everything

Dalam kanal YouTube BrandonKent Everything ditemukan sejumlah data tindak tutur ekspresif dari 3 video, yang terdiri atas jenis tuturan ekspresif yaitu, Tuturan Ekspresif Memuji (TEM), tuturan ekspresif mengkritik (TEMK), dan Tuturan Ekspresif Selamat (TEST). Berikut disajikan data yang diperoleh.

a. Tuturan Ekspresif Memuji (TEM)

Memuji merupakan mengungkapkan rasa kagum, penghargaan, atau persetujuan terhadap sesuatu atau seseorang yang dianggap baik, indah, atau memiliki kualitas positif. Sedangkan menurut KBBI, memuji merupakan rasa pengakuan dan penghargaan yang tulus. Memuji memiliki perbedaan dengan menyanjung, jika memuji disampaikan secara spontan dan tulus sedangkan menyanjung adalah memuji dengan maksud tertentu.

- 1) Konteks : BrandonKent memuji Sutsujin.

Tuturan : Sutsujin, pakai Fanny Bos. Gila Sutsujin pakai assasins. Lets go ga sih.

Dalam tuturan tersebut BrandonKent sedang memuji Sutsujin, salah satu pemain dari tim RRQ. Kalimat yang disampaikan mengandung makna pujian karena, Sutsujin terkenal sebagai pemain yang mahir menggunakan *hero-hero assassin*. Salah satu role game yang terkenal dengan pergerakan gesit dan lincah. Permainan hero-hero assassin selalu memanjakan mata, karena kita akan melihat pergerakan cepat dan tidak terduga. Fanny sendiri merupakan salah satu nama hero pada role game ini, terkenal dengan kemampuannya yang bisa melesat dari satu tembok ke tembok yang lain, menggunakan kabel sebagai alat geraknya dan pedang di kedua tangan sebagai senjatanya. Sutsujin yang terkenal dengan kemampuan menggunakan hero-hero assassin jelas sangat menguasai hero Fanny, apa yang

diungkapkan oleh BrandonKent adalah sebagai respon bahwa dia pasti akan melihat permainan yang sangat menghibur dan mengagumkan.

2) Konteks : BrandonKent Everything sedang memuji Dyren.

Tuturan : Gila Dyren lagi mojokin Edward. Edward ini adalah seorang explainer yang dulu sangat-sangat jago di blacklist ya *guys* ya. Tidak terkalahkan dulu.

Dalam tuturan tersebut BrandonKent sedang memuji Dyren, salah satu pemain dari tim RRQ. Kalimat yang disampaikan mengandung makna pujian karena, Dyren berhasil memojokan Edward salah satu pemain explainer terbaik di dunia. Explainer merupakan salah satu role game dalam mobile legend, yang bertugas untuk memenangkan sisi samping dalam peta mobile legend. Hero-hero yang ada di explainer biasanya terdiri dari karakter petarung yang menggunakan otot dan senjata jarak dekat, tanpa menembak atau kekuatan sihir. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, bahwa Edward merupakan salah satu explainer terbaik di dunia yang sudah memenangkan kejuaraan tingkat dunia. Oleh karena itu Dyren yang berhasil memojokan Edward pantas mendapatkan pujian.

3) Konteks : BrandonKent Everything sedang memuji permainan Yue.

Tuturan : Wah Anjing, bisa gitu *Cok*. Fanny ketangkap sama topan nya Vale.

Dalam tuturan tersebut BrandonKent sedang memuji Yue, salah satu pemain dari tim Aura Filipina. Kalimat yang disampaikan mengandung makna pujian karena, Fanny yang terkenal sebagai hero dengan pergerakan gesit dapat dihentikan dengan angin topan dari Vale. Vale merupakan salah satu hero dalam mobile legend yang mempunyai status sebagai mage atau penyihir dengan kemampuan mengendalikan angin. Posisi sebagai mage adalah bermain menjaga lini tengah pertahanan. Dalam mobile legend, hero mage terkenal dengan pergerakan yang lambat namun mempunyai kemampuan menembak sihir dari jarak jauh. Pergerakan yang lambat seringkali menjadi sasaran banyak hero, salah satunya assassin yang terkenal dengan gerakan gesitnya. Sehingga alih-alih menjadi korban serangan, Vale dari Yue justru yang berhasil mengalahkan Fanny. Oleh karena itu permainan tersebut dapat mendapatkan pujian.

b. Tuturan Ekspresif Mengkritik (TEMK)

Tuturan ekspresif mengkritik merupakan bentuk tindak tutur yang digunakan untuk menyampaikan evaluasi negatif terhadap suatu hal, tindakan, atau pendapat.

1) Konteks : BrandonKent Everything mengkritik permainan tim RRQ

Tuturan : Ko kaya dibantai gini ya *rrq guys*. Ada apa anjing.

Dalam tuturan tersebut BrandonKent mengkritik permainan tim RRQ yang tidak cermat. *Game* mobile legend merupakan *game* yang dimainkan lima lawan lima secara berkelompok. Sehingga sangat diperlukan strategi yang matang, serta perhitungan pergerakan yang tepat. Salah dalam strategi dan pergerakan dalam bermain, akan mengakibatkan kerugian dalam tim. Selain itu penguasaan mental dan ketenangan dalam berfikir sangat diperlukan. Oleh karena itu permainan tim RRQ yang terkesan sembarangan, seolah tidak mencerminkan bahwa mereka adalah tim professional.

2) Konteks : BrandonKent Everything mengkritik *pause* pertandingan yang sangat lama.

Tuturan : Gua ulang record ya *guys* ya. Karena ini terlalu tai, pausanya udah ga ketolongan.

Dalam pertandingan resmi mobile legend, terdapat aturan dalam menggunakan *pause*. *Pause* merupakan istilah yang merujuk pada penghentian sementara pertandingan, setiap tim memiliki hak untuk mengajukan *pause* ini. Namun ada beberapa batasan dalam menggunakan *pause*, seperti berapa banyak diperbolehkannya mengajukan *pause* atau kondisi tertentu yang tidak boleh mengajukan *pause*. Beberapa tahun terakhir, isu tentang penyalahgunaan *pause* sebagai strategi kemenangan sedang santer. Oleh karena itu penggunaan *pause* yang terlalu sering, akan memicu prasangka kecurangan dalam pertandingan.

3) Konteks : BrandonKent Everything mengkritik permainan tim RRQ.

Tuturan : Eh ya ampun siapa yang bisa ngasih damage *cok* anjing, aduh ya ampun miskom banget tai. Miskom banget *cok*, ko bisa gitu anjing

Dalam tuturan tersebut BrandonKent mengkritik permainan tim RRQ yang tidak cermat. *Game* mobile legend merupakan *game* yang dimainkan lima lawan lima secara berkelompok. Dengan demikian sangat diperlukan strategi yang matang, serta perhitungan pergerakan yang tepat. Salah dalam strategi dan pergerakan dalam bermain, akan mengakibatkan kerugian dalam tim. Selain itu penguasaan

mental dan ketenangan dalam berfikir sangat diperlukan. Oleh karena itu permainan tim RRQ yang terkesan sembarangan, seolah tidak mencerminkan bahwa mereka adalah tim profesional.

c. Tuturan Ekspresif Selamat (TEST)

Tuturan ekspresif selamat adalah ungkapan bahasa yang digunakan untuk mengekspresikan selamat, misalnya saat merayakan keberhasilan, ulang tahun, atau momen penting lainnya.

Konteks : BrandonKent mengucapkan selamat atas kemenangan RRQ

Tuturan : *Nice-one, Nice-one*.

Kalimat *Nice-one, Nice-one* merupakan satu ungkapan dalam bahasa Inggris yang merujuk pada variasi *good job* atau kerja bagus. Ungkapan ini sering digunakan untuk memberikan apresiasi kepada pihak yang telah melakukan kerja dengan baik. Oleh karena itu BrandonKent memilih menggunakan kalimat *Nice- one* sebagai ucapan selamat atas kemenangan tim RRQ.

Pembahasan

1. Kanal YouTube Donkey BAR BAR

Dari tiga video yang dijadikan sumber data penelitian, diketahui bahwa Donkey BAR BAR banyak menggunakan tuturan ekspresif menyalahkan. Tuturan ekspresif menyalahkan ini banyak diutarakan menggunakan kata dari bahasa Jawa yang cenderung kasar. Sebenarnya bukan saja dalam penggunaan tuturan ekspresif menyalahkan saja, melainkan semua jenis tuturan pasti terdapat kata dalam bahasa Jawa yang tergolong dalam bahasa kasar.

Penggunaan bahasa Jawa yang sering diutarakan Donkey BAR BAR, disebabkan bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan dalam lingkungan Donkey BAR BAR. Seperti yang sudah diketahui, Donkey BAR BAR berasal dari Surabaya dan bahasa Jawa merupakan bahasa yang umum digunakan oleh masyarakat asli Surabaya. Adapun penggunaan bahasa Jawa yang cenderung kasar, disebabkan oleh adanya pengaruh budaya.

Komunikasi bahasa sangat terpengaruh dengan budaya yang diterima penuturnya. Donkey BAR BAR sendiri berasal dari etnis Tionghoa di Indonesia sehingga penggunaan bahasa Jawa yang sering diutarakan Donkey BAR BAR merupakan bentuk penyesuaian budaya. Dalam *Co-Cultural Teory* dijelaskan bahwa, masyarakat non-dominan pada suatu wilayah akan cenderung menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan masyarakat dominan. Mark Orbe dan Spellers (2005) menjelaskan interaksi antara individu memilih cara berinteraksi dengan orang lain dalam konteks tertentu. Masyarakat minoritas cenderung menyesuaikan gaya dan bahasa masyarakat mayoritas.

2. Kanal YouTube BrandonKent *Everything*

Dar Dari tiga video BrandonKent *Everything* yang diteliti, dapat disimpulkan bahwa BrandonKent *Everything* banyak menggunakan tuturan ekspresif memuji. Penggunaan tuturan ekspresif memuji yang dominan ini dikarenakan BrandonKent *Everything* merupakan fans tim RRQ Hoshi, dan ketiga video yang diteliti merupakan video live streaming BrandonKenta *Everything* menyaksikan pertandingan RRQ Hoshi. Bahasa yang digunakan oleh BrandonKent *Everything* didominasi bahasa Indonesia, dengan pemilihan kata berupa kata-kata kasar atau umpatan. Bahasa selain bahasa Indonesia yang digunakan BrandonKent *Everything* adalah bahasa Inggris, bahasa Inggris yang digunakan adalah bahasa Inggris yang lazim dipakai di masyarakat Jakarta.

BrandonKent *Everything* merupakan youtuber dengan ciri khas teriakan yang enerjik dan *fans* nomor satu tim RRQ Hoshi. Dari tiga video yang diteliti, semuanya berupa video *live streaming* menyaksikan pertandingan RRQ Hoshi. Dari data yang sudah diambil, diketahui bahwa BrandonKent *Everything* selalu menggunakan ciri khasnya yang enerjik dalam bertutur.

Ciri khas ini menjadikan BrandonKent *Everything* mempunyai banyak penggemar. Tentu saja keperibadian yang enerjik akan mudah menarik perhatian dari masyarakat. Samuel Frenning menjelaskan dalam teori psikologinya yang dikenal sebagai teori ketertarikan, bahwa suatu individu akan cenderung menyukai individu lain yang atraktif. Teori ini dijelaskan oleh Dion, Berscheid, dan Walster (1972), bahwa orang yang menarik diharapkan tidak hanya berdasarkan penampilan mereka, untuk menjadi orang yang lebih baik seharusnya mempunyai sensitifitas, responsive secara seksual, menarik dan mudah bergaul.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai tindak tutur ekspresif pada dua kanal YouTube Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything, dapat disimpulkan bahwa telah ditemukan enam bentuk tindak tutur ekspresif yakni Tindak Tutur Ekspresif Memuji, Tindak Tutur Ekspresif Menyanjung, Tindak Tutur Ekspresif Mengkritik, Tindak Tutur Ekspresif Menyalahkan, Tindak Tutur Ekspresif Terima Kasih, dan Tindak Tutur Ekspresif Selamat. Pada kanal YouTube Donkey BAR BAR diperoleh data sejumlah 13 data tuturan ekspresif yang terdiri dari 3 Tuturan Ekspresif Menyanjung, 3 Tuturan Ekspresif Mengkritik, 3 Tuturan Ekspresif Menyalahkan, dan 2 Tuturan Ekspresif Memuji. Sementara itu, pada kanal YouTube BrandonKent Everything diperoleh data sejumlah 7 tuturan ekspresif yang terdiri dari 3 Tuturan Ekspresif Memuji, 3 Tuturan Ekspresif Mengkritik, dan 1 Tuturan Ekspresif Selamat.

Pada kanal YouTube Donkey BAR BAR dan BrandonKent Everything terdapat kesamaan, yakni penggunaan bahasa kasar dalam tuturan mereka. Perbedaan keduanya terletak dari pilihan bahasa yang digunakan. Donkey BAR BAR banyak menggunakan bahasa kasar dari bahasa Jawa, sedangkan BrandonKent Everything menggunakan bahasa Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dengan tema yang seragam. Untuk penelitian selanjutnya, dapat meneliti lebih lanjut mengenai berbagai faktor penyebab pemilihan bahasa kasar dan pengaruh ekspresi dalam komunikasi di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arifiany, N., Ratna, M. P., & Trahutami, S. I., 2016. Pemaknaan Tindak Tutur Direktif dalam Komik *Yowamushi Pedal* Chapter 87-93. *Jurnal Japanese Literature*, Vol. 2, No.1, 1–11.
- Cummings, L. 2007. *Pragmatik Sebuah Perspektif Multidisipliner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hapsari, R. W. (2014). Analisis Tindak Tutur dalam Novel *Jaring Kalamangga* Karya Suparto Brata. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa*, Universitas Muhammadiyah Purworejo. Vol. 4, No. 2, 1–6.
- Heryana, A. (2013). *Menyusun Tinjauan Pustaka (Ade Heryana, SST, MKM)*. 1–10.
- Jumanto. 2017. *Pragmatik Edisi 2 Dunia Linguistik Tak Selebar Daun Kelor*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Yule, G. 2015. *Kajian Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.