

Research Article

The Form of Speech Video Game Vlogger's MiawAug in Perspective the Strategy of Speaking by Levinson

Indah Rahmayanti^{*)},

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Ummul Qura,

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Rr. Sulistyawati,

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Egi Nusivera,

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

*) Correspondences author: Jalan Tanah Merdeka, Kampung Rambutan, Jakarta Timur-DKI Jakarta, Indonesia;
e-mail: indah.rahmayanti@uhamka.ac.id

Abstract: Referring to the success of MiawAug, many novice creators have created YouTube channels with the same theme (video game reviews). One of the most important parts of creating YouTube content about video game reviews is the way of speaking strategies. With good speaking techniques, the communication style spoken by the creator will be more focused and conceptualized. Therefore, this study aims to describe the speech form of MiawAug as a Video Game Youtuber using Levinson's speech strategy perspective. The method used in this study is qualitative with a note-taking technique. The data source for this research is a YouTube video from the creator of MiawAug with video samples taken at random. The data analysis technique begins with making listening, making transcriptions, data reduction and analysis, and drawing conclusions. The results show that speakers prefer a no-nonsense strategy to build intimacy and positively use small talk strategies to increase their intimacy with the video viewers.

Keywords: Speaking strategies, Video game's vlogger, YouTuber MiawAug.

Article History: Received: 04/03/2022; Revised: 29/06/2022; Accepted: 29/06/2022; Published: 30/06/2022

How to Cite (MLA 7th): Rahmayanti, Indah et al. "The Form of Speech Video Game Vlogger's MiawAug in Perspective the Strategy of Speaking by Levinson." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6.1 (2022): pp-pp. Print/Online. **Copyrights Holder:** Indah Rahmayanti, Ummul Qura, Rr. Sulistyawati, Egi Nusivera. **First Publication:** *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (2017).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

YouTube adalah salah satu *platform* digital yang sangat terkenal dan banyak diakses masyarakat baik di Indonesia secara khusus maupun di dunia secara umum (Pereira, Moura, and Fillol; Benevenuto et al.). *YouTube* menyajikan video-video yang dapat diakses dengan menggunakan koneksi internet, serta dapat berbagi video dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Melalui *YouTube*, seseorang dapat mencari berbagai macam video yang diinginkan mulai dari video tentang hiburan, film, film pendek, film dokumenter, religi, dan sebagainya (Salehudin; Setiadi, Azmi, and Indrawadi).

Selain digunakan sebagai media untuk menonton video, *YouTube* juga menyediakan layanan kepada para kreator konten untuk secara kreatif membuat videonya sendiri dan mengunggahnya di *YouTube* untuk disaksikan banyak orang (Sutarti and Astuti; Stellarosa, Firyal, and Ikhsano; Al Hariri and MTVM). Melalui layanan ini, seorang kreator konten yang memiliki banyak pengikut berpeluang untuk mendapatkan benefit berupa uang dari hasil *adsense* (iklan komersil) yang diberikan kepada para kreator dengan syarat-syarat tertentu. Adapun syarat yang distandardisasikan oleh pihak *YouTube* adalah bahwa seorang kreator

harus membuat sebuah kanal (*channel*) *YouTube* dengan pengikut (*Subscriber*) minimal 1000 pengikut dan jam tayang yang telah menyentuh 4000 jam tayang. Kreator yang dapat memenuhi standar ini akan diberikan monetisasi oleh pihak *YouTube* untuk mendapatkan keuntungan. Semakin banyak pengikut dan semakin banyak penonton, maka bayaran dari pihak *YouTube* juga akan semakin banyak (Fathudin and Mukromin; Astari; Rohman and Mujiyono).

Saat ini, kanal-kanal *YouTube* yang menjadi incaran para kreator dan banyak diminati adalah kanal tentang *review* makanan, destinasi wisata, dan *review* tentang *video game* (Dewi and Wahyuni; Fatmasari and Kuswibowo). Salah satu kreator *game* di Indonesia yang terkenal dan banyak ditonton oleh masyarakat Indonesia pecinta *game* adalah MiawAug. Saat ini, MiawAug memiliki pengikut sebanyak 17,1 juta *subscriber*—salah satu kreator dengan pengikut terbanyak di Indonesia (Hidayatulloh; Sung and Umar).

Yang menarik dari MiawAug adalah tentang strategi bertutur yang dia gunakan di setiap video yang dia unggah di *YouTube*. *YouTuber* ini memadukan strategi bertuturnya dengan permainan yang tengah dia mainkan sehingga gaya tersebut disenangi banyak penonton. *YouTuber* ini tentu telah memperhatikan dengan baik apa yang harus dia ucapkan di dalam konten-kontennya sehingga komunikasi antara dia dengan penonton dapat berjalan dengan efektif meskipun secara satu arah. Semakin baik cara bertutur *YouTuber*, maka akan semakin membuat para pengikutnya terus melihat setiap video yang dia unggah. Hal ini terjadi karena salah satu faktor kenyamanan seorang penonton *YouTube* adalah mahirnya seorang kreator konten dalam berkomunikasi atau berbahasa.

Melihat kesuksesan MiawAug dan juga kreator konten *video game* di *YouTube* lainnya, banyak kreator pemula yang mencoba-coba untuk membuat kanal *YouTube* dengan tema yang sama. Tentu saja hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan konten yang dibuat oleh MiawAug mulai dari disparitas cara bertutur, kualitas video, hingga sinematografi. Salah satu bagian terpenting dalam membuat konten *YouTube* bertajuk *review video game* adalah cara bertutur atau strategi bertutur. Dengan teknik bertutur yang baik, gaya komunikasi yang diucapkan oleh kreator akan lebih terarah dan terkonsep sehingga tuturan-tuturan yang diproduksi pun akan semakin baik. Dengan begitu, semoga dengan tuturan yang baik akan mendatangkan pengikut *YouTube* yang banyak juga.

Strategi bertutur menjadi bagian dari kajian sosiopragmatik. Sosiopragmatik berfokus pada lingkungan yang mendukung bahasa dan dipandang sebagai perpaduan antara ilmu sosiologi dan ilmu pragmatik. Sosiopragmatik merupakan sub dari disiplin pragmatik dan tidak dapat berdiri sendiri (Leech). Sosiopragmatik mengkaji pengguna bahasa di dalam suatu masyarakat pengguna bahasa. Dengan kajian sosiopragmatik strategi bertutur, penelitian ini akan mengkaji strategi bertutur dengan lima indikator menurut Levinson (1987) yaitu strategi terus terang, strategi basa-basi positif, strategi basa-basi negatif, strategi samar-samar, dan strategi diam (Husna and Arief).

Beberapa penelitian terdahulu juga pernah membahas tentang strategi bertutur dan kreator *YouTube* dalam penelitian bahasa/linguistik. Penelitian Nurmasari dan Ngalim membahas tentang strategi bertutur Gubernur Ridwan Kamil di akun Instagramnya. Penelitian ini membahas tentang Ridwan Kamil yang secara dominan menggunakan tindak tutur ekspresif pengharapan dan pengucapan selamat di dalam akun Instagramnya (Nurmasari and Ngalim). Selain itu, penelitian Arvian tentang strategi bertutur pemandu acara dan narasumber di acara Mata Najwa. Hasil penelitian Arvian menunjukkan bahwa secara dominan pemandu acara menggunakan strategi bertutur berterus terang tanpa basa-basi. Hasil ini menunjukkan bahwa pemandu acara mencoba mengintimidasi narasumber agar mau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan kepada narasumber kendati dengan nada memaksa (Arvian).

Merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini relevan dengan penelitian-penelitian sebelumnya namun memiliki nilai kebaruan seperti objek penelitian yang lebih kekinian yaitu *YouTuber video game* di Indonesia. Penelitian Nurmasari dan Ngalim lebih mencari tindak tutur, sedangkan penelitian Arvian meskipun menggunakan teori Levinson—sama seperti penelitian ini—tetapi sarannya adalah acara *talkshow* yang ada di televisi. Penelitian-penelitian tentang strategi bertutur kreator *YouTube* masih sangat minim dilakukan oleh peneliti lain.

Penelitian ini dilakukan untuk merepresentasikan strategi bertutur kreator *YouTube* sehingga dapat diimplementasikan oleh siapapun yang berminat masuk ke industri ini, baik untuk sekadar hobi ataupun untuk mata pencaharian. Saat ini, *YouTube* dianggap bukan sekadar hiburan semata, tetapi juga sumber penghasilan yang menjanjikan.

Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik simak-catat. Teknik ini berarti mengidentifikasi teks, percakapan audio-visual dengan cermat untuk menghasilkan suatu gejala yang muncul dalam objek penelitian yang tengah dikaji dengan menyimak secara seksama dan mencatat hal-hal yang dianggap penting sebagai bagian dari data penelitian. Setelah pencatatan hal-hal penting dilakukan, proses berikutnya dari teknik simak-catat ini adalah analisis sesuai teori operasional yang digunakan (Sudaryanto; Mahsun). Fokus pada penelitian ini adalah pada kajian strategi bertutur *YouTuber* MiawAug dengan subfokus pada beberapa strategi antara lain: strategi terus terang, strategi basa-basi positif, strategi basa-basi negatif, strategi samar-samar, dan strategi diam menggunakan teori operasional dari Levinson (1987).

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah video yang diunggah dalam kanal YouTube MiawAug yang memiliki pengikut berjumlah 17,1 juta *subscriber*. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi di saluran *YouTube* sehingga penelitian ini bersifat *desk study*. Adapun kanal *YouTube* MiawAug sebagai sumber data penelitian adalah <https://www.YouTube.com/c/Miawaug>. Pada saluran *YouTube* tersebut, diambil satu sampel video yang kemudian ditranskripsi dan dianalisis menggunakan teori yang telah dipilih. Adapun video yang diambil dapat disimak pada tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=Bp5MRgabaU4> dengan video berjudul “Laba-laba Di Mana-mana-Kill it With Fire Ignition Indonesia-Part 1”. Video tersebut pertama kali dipublikasikan oleh MiawAug pada 5 Mei 2020.

Hasil dan Diskusi

Hasil

1. Strategi Terus Terang Tanpa Basa-Basi

MiawAug adalah seorang kreator *YouTube* bergenre naravlog *gim* video dengan total pengikutnya yang berjumlah 17,1 juta orang (*subscribers*). MiawAug menggunakan beberapa strategi bertutur dalam *YouTube*-nya dengan video *game online* (Video: **Error! Hyperlink reference not valid.**). Berikut strategi bertutur Kreator *YouTube* MiawAug (selanjutnya disebut: penutur).

Di dalam awal tuturan penutur terdapat strategi dengan cara terus terang tanpa basa-basi. Peristiwa tuturan ini terlihat dari perkataan penutur.

“.....Kali ini kita kan memainkan *gim Kill it with Fire Ignition* dan untuk *gim Kill it with Fire Ignition* ini teman-teman menceritakan kita seorang yang memiliki rumah dan rumah tersebut memiliki binatang-binatang seperti laba-laba.....”

Dalam percakapan tersebut, MiawAug mencoba berterus terang mengajak penontonnya bermain *gim* tanpa basa-basi atau meminta pendapat penontonnya terlebih dahulu memilih jenis *game online* yang akan dimainkan. Dalam hal ini, MiawAug langsung mengajak penontonnya bermain *gim Kill it with Fire Ignition*, bahkan langsung menjelaskan aturan main *gim* tersebut.

Dalam tuturan yang dilakukan oleh MiawAug di atas, mengandung strategi bertutur terus-terang tanpa basa-basi yang mengandung deklarasi dalam bentuk memutuskan. Dalam hal ini, MiawAug memutuskan untuk memainkan *gim Kill it with Fire Ignition* sebagai *content creator* di *Channel YouTube*-nya. MiawAug tanpa basa-basi langsung menjelaskan aturan main dalam *gim* tersebut. “...Kali ini kita kan memainkan *gim Kill it with Fire Ignition*...” MiawAug langsung memainkan *gim* tersebut dengan lincah dan cepat tanpa menunda-nunda. Terlihat MiawAug juga sangat serius dan menikmati memainkan *gim* tersebut.

Penggunaan strategi ini oleh penutur dalam kanal *YouTube*-nya mengandung kesantunan berbahasa. Tuturan MiawAug sebagai penutur tindak tutur yang digunakannya sudah terasa santun dan dikemas dalam konteks yang tidak sensitif, serta dituturkan dengan suasana yang akrab dan humoris, serta penuh semangat. Hanya saja masih terdapat beberapa sentilan tutur yang dapat mengurangi kesantunan tersebut, seperti “...*mati luh! Mati-mati-mati..mokat juga yah.*”

Selain itu, pada strategi ini, penutur juga bentuk tindak tutur ekspresif dalam bentuk kesenangan. Hal ini nampak sekali, Penutur dalam tuturannya menjelaskan bahwa dia menyenangi *gim* video *Kill it with Fire Ignition* yang tengah dimainkan. Penutur sering kali memunculkan ekspresi kesenangannya dalam tuturan yang digunakannya dalam video *gim* yang dibuatnya, seperti pada tuturan “...*haaa..nice sekali, keren juga nih, mantap...*”

Strategi bertutur ini digunakan penutur memunculkan juga bentuk tindak tutur direktif dalam bentuk pertanyaan (interogatif). Tuturan ini menunjukkan bentuk tanya sebagai wujud ilokusi tak langsung yang mengimplikasikan permintaan dan perintah si penutur. Dengan bentuk kalimat pertanyaan, penutur seakan memberikan stimulus kepada mitra tuturnya untuk memberikan jawaban walaupun sebenarnya percakapan dilakukan secara searah. Berikut tindak tutur direktif pernyataan yang dilakukan oleh penutur terhadap penontonnya terdapat pada tuturan, "...*Gua mau ambil satu lagi suriken gua. Apakah ada yang ngelihat suriken saya?..*" Pertanyaan penutur ini bermaksud untuk berbasa-basi dengan penontonnya dengan tujuan agar si penonton terfokus pada video yang disajikan.

2. Stategi Basa-Basi Kesantunan Positif

Selain strategi tanpa basa-basi, penutur juga menggunakan strategi basa-basi dengan kesantunan yang positif. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan-pernyataan penutur seperti kutipan di bawah ini.

"...*Kali ini kita kan memainkan gim Kill it with Fire Ignition dan untuk gim Kill it with Fire Ignition ini teman-teman menceritakan kita seorang yang memiliki rumah dan rumah tersebut memiliki binatang-binatang seperti laba-laba....*"

Strategi bertutur terus-terang dengan basa-basi kesantunan positif digunakan penutur pada kanal YouTube-nya ini menunjukkan ketertarikan dan kebutuhan yang dirasakan oleh si penutur. Gejala ini muncul karena adanya tuturan yang berbentuk deklaratif dalam wujud pengambilan keputusan. Penutur mencoba memutuskan untuk bermain gim *Kill it with Fire Ignition* sesuai dengan tujuan dan minat MiawAug dalam konten Channel YouTube-nya.

"...*Weh,weh, serem sekaliiii,, gua gak bisa ngebayangin teman-teman kalo ngelihat laba-laba segede itu di laci terus tiba-tiba dia lari...*"

Strategi bertutur di atas sebagai bentuk basa-basi kesantunan positif digunakan oleh penutur sebagai bentuk intensivitas perhatiannya terhadap mitra tutur. Penutur dalam konteks ini memberikan bentuk direktif arahan dan pengaruh terhadap mitra tuturnya bahwa gim video yang tengah dimainkan oleh penutur adalah permainan yang menyeramkan dengan ucapan-ucapan yang mendeskripsikan secara detail apa yang tengah terjadi dalam adegan di *gim* video tersebut.

"...*Baik, kita dengarkan...ada di sebelah kiri di sini, dia masih bersembunyi, sabar-sabar, oh itu, dia...*"

Strategi bertutur di atas digunakan oleh penutur sebagai bentuk basa-basi kesantunan positif sebagai cara penutur dalam melibatkan mitra tuturnya di dalam kegiatan yang tengah dilakukan oleh penutur sebagai kreator video *gim*. Dengan cara ini, penutur mencoba mengarahkan penonton videonya agar mengikuti tuturannya serta mengarahkan mitra tutur agar mau bersabar dan mendengarkan dengan seksama apa yang disajikan oleh penutur.

"...*Yah speaker gua rusak teman-teman, gua harus beli speaker gua lagi...*"

Strategi bertutur di atas menunjukkan bahwa penutur menggunakan basa-basi kesantunan positif untuk melibatkan penutur dalam konten yang dibuatnya. Tuturan ini mengandung bentuk representatif sebagai upaya memberi tahu, melaporkan, menginformasikan kepada mitra tutur tentang apa yang tengah terjadi di sekitar penutur. Dalam hal ini, penutur menginformasikan bahwa pengeras suara yang dimilikinya mengalami kerusakan dan harus membeli yang baru. Penutur mencoba menekankan hal luar biasa yang terjadi ketika memainkan *gim* video tersebut, bahwa efek dari permainan tersebut dapat membuat *speaker* rusak dan harus membeli *speaker* yang baru.

"...*Teman-temaku sekalian kita cek lagi di ruangan ini ada apa?..*"

Strategi di atas menunjukkan bahwa penutur mencoba melibatkan mitra tutur dalam aktivitas permainan yang tengah dimainkan oleh penutur. Strategi basa-basi di atas mengandung kesantunan positif dan berbentuk direktif arahan. Penutur mencoba mengarahkan mitra tuturnya untuk ikut serta melihat dengan seksama apa yang dilakukan oleh penutur dan mengikuti setiap yang dituturkannya. Strategi ini digunakan untuk membuat mitra tutur tetap terkonsentrasi pada permainan yang tengah dioperasikan.

"...*Bisa-bisa, lama-lama terbiasa sih menggunakan suriken. Ini keren banget suriken...*"

Strategi bertutur di atas menunjukkan bentuk sugesti penutur sebagai wujud basa-basi positif. Penutur mencoba memberikan sugesti kepada mitra tuturnya untuk menanamkan optimisme bahwa apa yang dilakukan oleh penutur adalah hal yang menyenangkan. Penutur dalam hal ini memberikan pengaruh melalui bentuk tuturannya agar mitra tutur terpengaruhi dengan ekspersi kekagumannya terhadap objek yang tengah dimainkan.

"...*Gua suka pakai suriken, kalau pakai ini,, rumah gua bisa ke bakar...*"

Strategi di atas digunakan oleh penutur untuk memberikan alasan atau motif tertentu dengan wujud kalimat representatif dan penjelasan. Penutur memberikan informasi bahwa keputusannya akan lebih memberikan kemudahan dan kelancaran dalam bermain *gim* video yang sedang dimainkan.

3. Strategi Bertutur dengan Basa-Basi Kesantunan Negatif

Selain strategi tanpa basa-basi dan dengan basa-basi positif yang digunakan oleh penutur. Strategi basa-basi dengan kesantunan negatif juga teridentifikasi di dalam tuturan-tuturan yang dihasilkan. Akan tetapi, sepanjang analisis yang dilakukan terhadap penutur MiawAug, bentuk strategi kesantunan dengan basa-basi negatif tidak banyak ditemukan selain penggunaan kata ganti orang pertama dengan penggunaan kata *Gue*. Pada bentuk lain atau pada tuturan yang lain, penutur masih bertutur pada taraf yang sopan dan positif walaupun penggunaan bahasa yang muncul adalah bahasa nonformal.

“*Hai guys kembali lagi bersama gua, MiawAug...*”

“*...Yah speaker gua rusak teman-teman, gua harus beli speaker gua lagi...*”

“*...Ah, Cuma tujuh Surikennya, kirain Surikennya unlimited ternyata bukan guys. Kalo unlimited gua bisa pake, gua spam...*”

“*...Gua mau ambil satu lagi suriken gua. Apakah ada yang ngelihat suriken saya?..*”

“*...Gua suka pakai suriken. Kalau pakai ini,, rumah gua bisa ke bakar...*”

“*...Ok, terima kasih banyak teman-teman, kita akan bertemu kembali di gim Kill it with Fire di next episode...*”

Tuturan-tuturan dari MiawAug di atas menunjukkan bahwa penutur bahkan menggunakan pronomina persona *saya* untuk menyebutkan dirinya sendiri. Meskipun penutur lebih sering menggunakan istilah *gue/gua* tetapi ini menunjukkan bahwa penutur lebih senang menggunakan strategi basa-basi dengan kesopanan positif daripada kesantunan negatif. Hasil ini menunjukkan bahwa dapat dikatakan MiawAug lebih dominan bertutur secara sopan dan positif sebagai kreator agar dapat menarik minat penonton untuk terus bertambah.

4. Strategi Bertutur Samar-Samar

Bertutur dengan cara samar-samar juga merupakan strategi yang digunakan oleh penutur dan terdapat dalam hasil penelitian ini. Strategi ini digunakan sebagai isyarat atau tuturan yang kurang jelas (bergumam, berbicara pelan, berbisik).

“*...Ada equipment, ada objektif, ada baterai. Buat apa itu baterai yah??haah...*”

Strategi penutur ini menggunakan pertanyaan retorik. Penutur mencoba menggunakan strategi bertutur samar-samar untuk menjalin keakraban dengan penontonnya dan mengikutsertakan obrolan berupa pertanyaan yang diajukan. Meskipun begitu, pertanyaan tersebut sebenarnya tidak membutuhkan jawaban. Penutur dengan strategi ini tidak benar-benar menanyakan tentang fungsi baterai itu, hanya sekedar basa-basi atau celotehan saja, sehingga hal tersebut membuat tutur tersebut kurang jelas tujuannya.

“*...Baik teman-temanku sekalian, langsung saja kita lihat Game Kill it With Fire seperti apa yah? dan ini game dibuat oleh Tany Bill...*”

Strategi ini juga menggunakan pertanyaan retorik. Penutur mencoba menggunakan strategi bertutur samar-samar untuk menjalin keakraban dengan penontonnya dengan mengikutsertakan obrolan berupa pertanyaan yang diajukan kepada penonton. Namun, pertanyaan tersebut sebenarnya tidak membutuhkan jawaban dari penonton. Penutur tidak benar-benar menanyakan tentang *Game Kill it With Fire* ini, hanya sekedar basa-basi atau celotehan saja, sehingga hal tersebut membuat tutur tersebut kurang jelas tujuannya.

“*...Teman-temaku sekalian kita cek lagi di ruangan ini ada apa?..*”

Strategi di atas menggunakan pertanyaan retorik. Penutur mencoba menggunakan strategi bertutur samar-samar dalam *channel Youtube*-nya untuk menjalin keakraban dengan penontonnya dengan mengikutsertakan obrolan berupa pertanyaan yang diajukan kepada penonton. Sama seperti kasus sebelumnya, penutur tidak benar-benar menanyakan tentang isi ruangan, sekedar basa-basi atau celotehan sehingga hal tersebut membuat tutur tersebut kurang jelas tujuannya.

“*...Wah..wah rumah gua kebakaran, wahhhh, gua harus gimana? Gua harus gmna?..*”

Strategi di atas sebagai tuturan samar-samar juga menggunakan pertanyaan retorik. Penutur mencoba menggunakan strategi bertutur samar-samar dalam *channel Youtube*-nya untuk menjalin keakraban dengan penontonnya dengan mengikutsertakan obrolan berupa pertanyaan yang diajukan kepada penonton, hanya saja pertanyaan tersebut sebenarnya tidak membutuhkan jawaban dari penonton. Dalam hal ini,

MiawAug tidak benar-benar menanyakan tentang apa yang harus dilakukannya, hanya sekedar basa-basi atau celotehan saja, sehingga hal tersebut membuat tutur tersebut kurang jelas tujuannya.

“...*Wah..wah rumah gua kebakaran, wahhhh, gua harus gimana? Gua harus gmna?...ok,ok, sudah guys, aman kita cek lagi...*”

Strategi di atas sebagai wujud tuturan samar-samar mengandung kontradiksi. Penutur mencoba memberikan pernyataan ungkapan, tetapi pernyataan tersebut terjadi pertentangan. Penutur bertanya dirinya harus melakukan apa, namun muncul pernyataan berikutnya yang menjawab pertanyaannya sendiri. Dua pernyataan inilah terjadi pertentangan tujuan dan berlawanan pernyataan.

“...*Gua mau ambil satu lagi suriken gua. Apakah ada yang ngelihat suriken saya?..*”

Strategi bertutur di atas juga mengandung kontradiksi. Penutur mencoba memberikan pernyataan ungkapan, tetapi pernyataan tersebut terjadi pertentangan. Penutur memberikan pernyataan untuk mengambil suatu benda yang ada di *gim* video yang tengah dimainkannya dan miliknya. Pernyataan ini mengandung pengetahuan posisi atau letak penyimpanan benda tersebut, tetapi muncul pernyataan berikutnya berupa pertanyaan posisi atau letak benda itu. Dua pernyataan inilah terjadi pertentangan tujuan dan berlawanan pernyataan.

5. Strategi Diam atau Strategi Bertutur dalam Hati

Tidak ditemukan dalam strategi ini dalam korpus data penelitian terhadap konten MiawAug sebagai penutur. Hal ini menunjukkan bahwa penutur sebagai kreator *YouTube* tidak bisa diam terlalu lama di dalam videonya karena harus terus aktif dan berinteraksi dengan para penontonnya.

Pembahasan

MiawAug sebagai kreator konten di *YouTube* tentu harus berpikir keras dan berupaya semaksimal mungkin agar video yang diunggahnya ke dalam media digital *YouTube* dapat diterima di masyarakat. Salah satu yang tentu harus menjadi perhatian adalah strategi dalam bertutur saat penutur mengemukakan gagasannya di setiap adegan yang dia ambil di video-videonya. Secara dominan, strategi bertutur yang muncul di dalam setiap tuturan MiawAug adalah strategi dengan tanpa basa-basi, strategi basa-basi positif, dan strategi dengan tuturan samar-samar. Adapun bentuk strategi dengan basa-basi kesantunan negatif yang dihasilkan oleh penutur sangat terbatas, serta tidak ditemukan strategi dalam hati atau strategi diam.

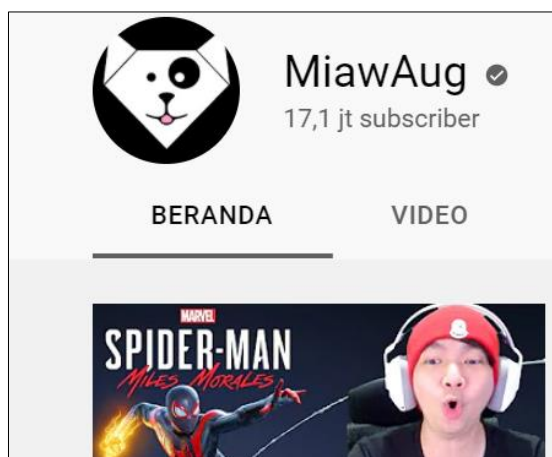


Gambar 1 Kreator *YouTube* MiawAug
Sumber: (Alfon)

Untuk strategi bertutur dengan teknik tanpa basa-basi atau langsung berterus terang, menjadi salah satu strategi yang paling banyak digunakan di dalam tuturan MiawAug. Dengan menggunakan strategi ini, penutur memiliki motif untuk langsung memberikan informasi atau gagasan yang ingin disampaikan tanpa basa-basi. Tujuan dari strategi ini adalah untuk memposisikan antara dirinya sebagai penutur dengan lawan bicaranya seakan sudah akrab sehingga kehangatan komunikasi penutur-petutur terjalin dengan baik (Dewi and Manaf). Tanpa adanya basa-basi, mitra tutur seakan menjadi bagian dari aktivitas yang tengah dilakukan oleh si petutur. Keakraban yang dibina oleh penutur menjadi poin penting karena mitra tutur dalam hal ini sebagai pelanggan haruslah betah berlama-lama di depan layar gawainya untuk menonton semua aksi si penutur.

Selain bertutur tanpa basa-basi, penutur juga banyak menggunakan strategi dengan basa-basi berkesantunan yang positif. Strategi ini digunakan oleh penutur sebagai cara untuk tetap bersikap ramah dan bisa diterima oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa yang menyukai *gim*

video. Penutur dalam hal ini mencoba memberikan dampak positif dengan penggunaan-penggunaan bertutur positif ini. Dengan strategi ini, penutur mencoba membuka keakraban secara halus dengan ditopang artikulasi yang jelas dan bulat. Dengan demikian, penonton yang menyaksikan tayangan video penutur akan menjadi lebih dihargai dan mau melihat bermenit-menit hingga berjam-jam tayangan yang disajikan. Penggunaan bahasa-bahasa yang sopan serta artikulasi yang jelas menjadi senjata andal penutur MiawAug dalam menarik minat masyarakat untuk mengikuti dan berlangganan kanal *YouTube*-nya. Hal ini terbukti dari jumlah *subscriber*-nya yang saat ini sudah lebih dari 17 juta pelanggan dan menjadi salah satu yang terbanyak di Indonesia (Yoga, Malau, and Marbun; Sung and Umar). Data-data referensi lain juga menyebutkan bahwa MiawAug adalah seorang kreator *gim* video yang selalu sopan dalam bertutur sehingga disenangi banyak orang (Rien; Hadijah).



Gambar 2 Jumlah *subscriber* MiawAug
Sumber: (MiawAug)

Selain itu, untuk strategi samar-samar, dalam konten-kontennya, penutur juga terkadang mengeluarkan tuturan-tuturan yang samar. Dalam hal ini, penutur mengutarakan adegan di video *game* dengan sedikit bergumam dan seakan berbicara sendiri tanpa mengikutsertakan mitra tutur. Strategi samar-samar ini digunakan sebagai cara berinteraksi dengan mitra tutur, akan tetapi tidak memaksa mitra tutur untuk berpikir dan terlalu menanggapi apa yang dituturkan (Nurhamida and Tressyalina; Husna and Arief). Artinya, terkadang di dalam kontennya, penutur merasa kebingungan dengan permainan yang tengah dimainkannya sehingga bergumam sendiri. Gumaman dari penutur ini tentu tidak untuk ditanggapi dengan serius oleh mitra tuturnya.

Selanjutnya, untuk strategi basa-basi dengan kesantunan berbentuk negatif, MiawAug hanya teridentifikasi pada pronomina persona kata ganti orang pertama *gue*. Bahkan, Penutur terkadang juga menggunakan pronomina persona *saya* dan *aku* dalam menyebutkan dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa MiawAug adalah seseorang yang lebih senang menggunakan bahasa yang sopan daripada bahasa yang cenderung kasar. Data-data hasil identifikasi ditemukan bahwa banyak kreator *gim* video yang senang menggunakan bahasa yang cenderung kasar seperti mengumpat, menyebut nama binatang, dan melampiasikan kekesalan dengan kata-kata kasar lain (Wibawa and Pradekso). Berbeda dengan MiawAug, penutur ini lebih senang menggunakan bahasa nonformal tetapi tetap menjaga pilihan katanya agar dapat dicerna dan diterima oleh semua kalangan tanpa memunculkan kontroversi.

Terakhir, untuk strategi diam, seorang kreator konten *YouTube* yang menjual sinematografi dan gaya berbicara tentu tidak akan banyak berdiam diri tanpa bertutur. Guna menghidupkan interaksi searah antara penutur dan mitra tuturnya yang pasif, seorang kreator konten haruslah terus memproduksi tuturan agar interaksinya tetap berjalan dengan baik. Tanpa ada tuturan yang interaktif dan upaya yang ekstra untuk meraih simpati penonton, maka para penonton akan meninggalkan kanal tersebut dan akan berpindah ke kanal *YouTube* yang dianggap lebih menghibur.

Simpulan

Tuturan yang dimunculkan oleh seorang penutur akan menimbulkan efek positif dan negatif tergantung dari wujud tuturannya. MiawAug sebagai salah satu kreator konten *YouTube* tidak mungkin

terlepas dari teknik bertutur. Oleh karena itu, penutur ini harus dengan komprehensif memikirkan apa yang seharusnya dituturkan dan tidak dituturkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penutur lebih mengutamakan berstrategi tanpa basa-basi guna menjalin keakraban, serta menggunakan juga strategi berbasa-basi melalui cara yang positif untuk menambah keakrabannya dengan para penonton video. Dengan cara ini, MiawAug mendapatkan banyak simpati dari masyarakat, khususnya peminat *gim* video karena dia terkenal akan cara bertuturnya yang sopan. MiawAug cenderung menghindari kata-kata nonformal yang negatif sambil tetap terus bertutur guna menjalin komunikasi yang intensif dengan penontonnya. Kesuksesan yang diraih MiawAug tentu dilatarbelakangi juga oleh gaya bertuturnya yang baik. Oleh karena itu, untuk siapa pun yang mencoba peruntungan membuat kanal *YouTube*, pada jenis *vlog* apa pun, gaya bertutur MiawAug yang taktis dan sopan dapat dijadikan sebagai referensi.

Daftar Rujukan

- Al Hariri, Rafik, and Sri Maharani MTVM. "Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Yang Karya Videonya Diunggah Kembali (Reupload) Di Youtube Secara Ilegal Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Simposium Hukum Indonesia* 1.1 (2019): 206–216. Print.
- Alfon, Klaudius. "Inspiratif, Inilah Profil Youtuber Gaming Miawaug. Yuk Kupas Habis Kisah Hidup Miawaug!" *POPMAMA.COM*. N.p., 2021. Web.
- Arvian, Elsan. "Strategi Bertutur Pemandu Acara Dan Narasumber: Sebuah Analisis Kesantunan Berbahasa Dalam Program Dialog 'Mata Najwa' Metro TV." *Jurnal Bahasa Asing* 14.14 (2018): 79. Print.
- Astari, Kamilah. "Strategi Youtuber Bengkulu Dalam Mengelola Konten Untuk Mendapatkan Penghasilan (Studi Pada Akun Youtube Channel Muhammad Rizki)." *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik* 8.2 (2021): 44–48. Print.
- Benevenuto, Fabricio et al. "Understanding Video Interactions in Youtube." *Proceedings of the 16th ACM International Conference on Multimedia*. N.p., 2008. 761–764. Print.
- Dewi, Anisa Kumala, and Ngusman Abdul Manaf. "Strategi Bertutur Dalam Tindak Tutur Bertanya Pada Program Acara Afd Now." *Jurnal Bahasa dan Sastra* 7.1 (2019): 94–113. Print.
- Dewi, Gita Shintia, and Itca Istia Wahyuni. "Personal Branding Andy Dan Victor Dalam Channel Youtube Jwestbros Sebagai A High Quality Food And Travel Content Maker." *eProceedings of Management* 7.1 (2020): n. pag. Print.
- Fathudin, and Muhammad Mukromin. "Advertising Business Pada Google AdSense Di Youtube Perspektif Ekonomi Syariah." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 7.3 (2021): 1722–1729. Print.
- Fatmasari, Fajria, and Christian Kuswibowo. "Strategi Product Placement Pada Kanal Youtube." *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Industri Dan Rantai Pasok*. Vol. 1. N.p., 2020. 238–244. Print.
- Hadijah, Siti. "Inspiratif! Berkenalan Dengan MiawAug, Gamer YouTube Yang Penghasilannya Setara Mobil Mewah." N.p., 2019. Web.
- Hidayatulloh, Fachmi. "Analisis Video Comments to Video Views Ratio Youtube Pada 5 Youtuber Gaming Top Di Indonesia Dengan Penghasilan Tinggi." (2022): n. pag. Print.
- Husna, Liza Lailatul, and Ermawati Arief. "Strategi Kesantunan Bertutur Mahasiswa Kepada Dosen Melalui Komunikasi WhatsApp." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 9.4 (2020): 13–22. Print.
- Mahsun. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press, 2012. Print.
- MiawAug. "Laba-Laba Di Mana-Mana-Kill It With Fire Ignition Indonesia-Part 1." *YouTube MiawAug*. N.p., 2020. Web.
- Nurhamida, and Tressyalina. "Strategi Bertutur Dalam Tindak Tutur Ekspresif Bahasa Indonesia Pada Kegiatan Diskusi." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8.4 (2019): 21–29. Print.
- Nurmasari, Eza, and Abdul Ngalim. "Strategi Bertutur Ekspresif Pada Caption Akun Instagram@Ridwankamil." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019. Print.
- Pereira, Sara, Pedro Moura, and Joana Fillol. "The YouTubers Phenomenon: What Makes YouTube Stars so Popular for Young People?" *The youtubers phenomenon: what makes youtube stars so popular for young people?* (2018): 107–123. Print.
- Rien. "Profil Dan Biodata MiawAug, The YouTubers Phenomenon: What Makes YouTube Stars so Popular for Young People?" N.p., 2021. Web.
- Rohman, Abdul, and Sri Mujiyono. "Membangun Channel YouTube Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Dan Mendapatkan Profit." *Multimatrix* 3.2 (2021): n. pag. Print.

- Salehudin, Mohammad. "Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Potensia* 5.2 (2020): 106–115. Print.
- Setiadi, Erik Fahron, Alia Azmi, and Junaidi Indrawadi. "Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial." *Journal of Civic Education* 2.3 (2019): 313–323. Print.
- Stellarosa, Yolanda, Sandra Jasmine Firyal, and Andre Ikhsano. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend." *LUGAS Jurnal Komunikasi* 2.2 (2018): 59–68. Print.
- Sudaryanto. *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Kedudayaan Secara Linguistis*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2003. Print.
- Sung, Ming-Hsi, and Wahyudi Umar. "A New Industry and Tax Base on Taxing Esports in Indonesia." *Jurnal Media Hukum* 27.2 (2020): 147–165. Print.
- Sutarti, Titin, and Widhi Astuti. "Dampak Media Youtube Dalam Proses Pembelajaran Dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial." *Widya Aksara* 26.1 (2021): 89–101. Print.
- Wibawa, Michael Aryatama, and Tandiyo Pradekso. "Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Yang Dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama." 2018: n. pag. Print.
- Yoga, Husni Rahman, Nadya Aulia Malau, and Derliana Marbun. "Code-Mixing Phenomena On Horror Game Resident Evil 4 By Reggy Prabowo Youtube Channel." *European Journal of Applied Linguistics Studies* 3.2 (2021): n. pag. Print.