

Strategi Kesantunan Pemain *Game* dalam Saluran *Youtube* “*Jess No Limit*”

Nurhawara¹

Lukman²

Ikhwan M.Said³

¹²³Universitas Hasanuddin Makassar

¹nurhawara.awal@gmail.com

²lukman_1212@yahoo.com

³ikhwansaid@unhas.ac.id

Abstrak

Salah satu konten yang diminati anak-anak dan remaja di media sosial YouTube adalah game. Umumnya video yang fokus pada game memberikan gambaran atau trik dalam bermain. Saat ini konten game yang paling laris dan memiliki subscriber terbanyak adalah “Jess No Limit”. Banyaknya konten kolaborasi dengan pemain lain yang dilakukan oleh pemilik akun menarik peneliti untuk mengetahui kesantunan berbahasa di channel YouTube. Banyak anggapan yang menyatakan bahwa gamers tidak mempertimbangkan kesantunan dalam berkomunikasi satu sama lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi kesantunan pemain game di channel YouTube “Jess No Limit”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatis. Teori yang digunakan adalah teori kesantunan Brown dan Levinson yang meliputi empat strategi, yaitu strategi langsung (bald-on record strategy), strategi kesantunan positif, strategi kesantunan negatif, dan strategi kesantunan terselubung. (rekam strategi kesantunan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi kesantunan positif lebih dominan digunakan daripada strategi kesantunan lainnya, yaitu strategi kesantunan negatif, strategi bald-on record, dan strategi kesantunan off-record.). Strategi kesantunan positif yang dominan diwujudkan dengan menggunakan penanda keakraban kelompok, melibatkan pembicara dalam kegiatan, mengintensifkan perhatian, dan memberikan lelucon. Strategi kesantunan negatif yang dominan diwujudkan dengan mengurangi beban permintaan. Strategi kesantunan off-record hanya diwujudkan satu kali dengan menggunakan isyarat.

Kata Kunci: Strategi Kesopanan, Game Player, Youtube

Abstract

One of the content that is of interest to children and teenagers in YouTube social media is games. Generally, videos that focus on games provide an overview or tricks in playing. Currently, the game content that is most in demand and has the most subscribers is “Jess No Limit”. The large number of collaboration content with other players carried out by account owners attracts researchers to find out the politeness of language in the YouTube channel. Many assumptions state that gamers do not consider politeness in communicating with each other. Therefore, this study aims to determine the politeness strategies of game players in the YouTube channel “Jess No Limit”. This research is a type of qualitative descriptive research with a pragmatic approach. The theory used is Brown and Levinson's politeness theory which includes four strategies, namely a direct strategy (bald-on record strategy), a positive politeness strategy, a negative politeness strategy, and a disguised politeness strategy. (-record politeness strategy). The results showed that positive politeness strategies

were used more dominantly than other politeness strategies, namely negative politeness strategies, bald-on record strategies, and off-record politeness strategies.). The dominant positive politeness strategy is realized by using markers of group intimacy, involving speakers in activities, intensifying attention, and giving jokes. The dominant negative politeness strategy is realized by reducing the demand burden. The off-record politeness strategy is only realized once by using cues.

Keywords: *Politeness Strategy, Game Player, Youtube*

Pendahuluan

Kesantunan berbahasa dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi bahasa itu sendiri yang secara sederhana dapat diidentifikasi dari pemilihan kata oleh penutur. Faktor ini merujuk ke bahasa itu sendiri, sedangkan, faktor eksternal adalah yang melibatkan faktor luar seperti situasi sosial penutur. Hal tersebut senada dengan pernyataan Ulfah dkk. (2016:1008) bahwa kesantunan berkaitan erat dengan nilai sosial dan budaya dalam suatu masyarakat. Nilai sosial dapat diartikan sebagai lingkungan tempat seseorang menjalani aktivitas.

Dalam aspek sosial, situasi percakapan tidak lagi hanya merujuk pada situasi yang menuntut penutur harus berhadapan langsung dengan mitra tutur. Dalam artikel Teknoia yang dihimpun dari laporan digital *We Are Social and Hootsuite*, dari 4.5 milyar pengguna internet di dunia, 3.8 milyar di antaranya merupakan pengguna media sosial (Ramadhan: 2020). Liputan6 juga melaporkan bahwa Indonesia berada di urutan ketiga sebagai pengguna media sosial tertinggi dengan jumlah penggunanya mencapai 140 juta (Kurnia; 2018). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat, khususnya di Indonesia, banyak melakukan interaksi melalui media sosial dalam kesehariannya. Namun, komunikasi yang tidak dilakukan secara langsung bukan alasan untuk mengabaikan prinsip-prinsip kesantunan.

Video yang tersaji dalam *youtube* dibedakan berdasarkan konten yang disajikan. Ada beberapa konten yang bisa menjadi pilihan pengguna untuk ditonton, seperti kehidupan keseharian, makanan, kecantikan, musik, *game*, dan sebagainya. *Game* merupakan konten yang paling menarik untuk ditelaah penggunaan bahasanya, sebab konten tersebut tidak hanya menyajikan interaksi satu arah. Dalam video yang menjadikan *game* sebagai konten utama, penonton yang hanya berperan sebagai penikmat, dapat mendengar komunikasi yang dilakukan oleh penyedia konten (*youtuber*) dengan orang yang menjadi lawannya dalam bermain.

Game sangat memberikan pengaruh dalam kehidupan masyarakat. Pengguna *game* tidak dibatasi oleh usia dan bukan hanya orang dewasa yang dapat memainkannya, remaja bahkan anak-anak pun ikut menjadi bagian penting dalam *game*. Umumnya, video yang berfokus pada *game* di *youtube* memberikan gambaran atau trik dalam memainkan sebuah *game*. Karena pemain *game* tidak hanya melibatkan orang dewasa saja, maka dapat disimpulkan bahwa penonton video tentang *game* juga melibatkan anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan penulis saat observasi di lingkungan sekitar. Banyak anak-anak dan remaja yang belajar trik memainkan *game* dari *youtube*.

Sebuah tontonan pasti memberi pengaruh terhadap penontonnya. Selain pengetahuan baru mengenai *game*, sikap orang yang berperan dalam video juga bisa memberi pengaruh secara tidak langsung. Sikap tersebut dapat berupa sikap tubuh maupun verbal. Pengaruh kondisi sosial terhadap anak juga telah dijelaskan oleh Gunadi

(2017:96) bahwa lingkungan dapat memengaruhi seorang anak utamanya dalam berimajinasi. Hal tersebut dikarenakan daya serap anak terhadap sesuatu masih sangat tinggi. Anak-anak dapat mengingat dengan baik apa yang ditontonnya dan dapat pula menirukannya dalam kehidupan keseharian, tidak terkecuali dalam sikap bahasa anak. Penjelasan di bagian inilah yang menjadi dasar pemikiran awal peneliti dalam merancang penelitian tentang kesantunan dan kaitannya terhadap *game* di *youtube*.

Penelitian ini memberikan kemajuan (*progress*) baru dalam penelitian bahasa khususnya dalam ranah kesantunan. Banyak penelitian serupa yang berusaha untuk mengidentifikasi tindak tutur di media sosial. Namun, masih sedikit yang mengaitkannya dengan isu yang mendominasi dalam kehidupan masyarakat dengan melibatkan berbagai golongan (anak-anak, remaja, dan dewasa). Hanya ada satu penelitian yang peneliti temukan, yang membahas masalah kebahasaan dengan mengaitkannya pada isu yang sedang menjadi perhatian masyarakat. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang dilakukan oleh Mufliharsi dan Heppy (2019:79-92) dengan judul "*Politeness Principle: President Joko Widodo's Speech Act ini Video Blog*". Penelitian tersebut menjadi salah satu rujukan dalam penelitian ini karena mengkaji kesantunan berbahasa serta menjadikan *youtube* sebagai objek kajiannya.

Mufiharsi dan Heppy berhasil memikirkan satu topik yang sedang menjadi perhatian masyarakat saat itu, yaitu popularitas Jokowi sebagai pemimpin yang berhasil memperlihatkan sikap merakyatnya. Namun, penelitian tersebut memiliki kekurangan atau batasan secara sosial dalam kebahasaan, karena tidak memberi gambaran mengenai dampak yang ditimbulkan oleh tuturan Jokowi terhadap masyarakat atau golongan tertentu. Kekurangan tersebutlah yang menjadi dasar awal peneliti dalam memikirkan topik yang akrab dengan kehidupan masyarakat saat ini.

Setelah melakukan obeservasi awal, peneliti menemukan fenomena kemunculan *game* berbasis *online* yang cukup variatif dan sedang marak di lingkungan masyarakat. Kemunculan *game* tersebut sejalan dengan peningkatan penggunaan media sosial *youtube* di kalangan dewasa, remaja, dan anak-anak. Fenomena kemunculan *game* tersebut belum pernah dikaitkan dengan penggunaan bahasa atau belum pernah dibahas oleh peneliti sebelumnya. Padahal, banyak anggapan yang menyatakan bahwa pemain *game* tidak mempertimbangkan kesantunan dalam berkomunikasi dengan sesamanya. Anggapan tersebut tentu bukan tanpa alasan. Contoh percakapan di bawah ini memberi gambaran mengenai dasar dari anggapan negatif tersebut.

- Penyedia Konten : ... Jadi selama lima menit kita harus dapat dua *kiil*. Kalo misalkan lima menit belum dapat dua *kill*, yang dapat satu *kill* menang. Misalnya satu kosong.
- Lawan Main : Oh iya, ya, ya, nilai tertinggi ya.
- Penyedia Konten : Ya nilai tertinggi. Kalau misalnya nol nol skornya berarti dari *gold*.
- Lawan Main : Tapi curang. *Lu* ngerti *item-item*, *gue* nggak.

Sumber: Saluran Youtube Jess No Limit

Percakapan tersebut merupakan penggalan percakapan yang didapatkan dari hasil pengamatan awal peneliti di saluran *youtube* “*Jess No Limit*”. Salah satu saluran *youtube* yang menjadikan *game* sebagai konten utamanya. Selain itu, saluran tersebut juga merupakan saluran yang cukup aktif dalam mengunggah video serta sangat variatif. Contoh yang menguatkan anggapan negatif tentang bahasa yang tidak santun terdapat di bagian akhir percakapan, yaitu tanggapan lawan main dengan ungkapan kata “curang” dan penggunaan kata “lu”. Respon tersebut diberikan untuk menanggapi peraturan permainan yang dijelaskan oleh penyedia konten serta tanggapan dalam menyikapi kemampuan yang dimiliki oleh lawannya (penyedia konten).

Apabila dianalisis dengan menggunakan teori kesantunan Brown dan Levinson, tanggapan lawan main di bagian akhir dapat digolongkan dalam kategori percakapan tanpa strategi. Penggunaan kata “curang” yang secara sederhana dapat digolongkan sebagai ungkapan yang bersifat menuduh menunjukkan bahwa yang menuturkan kata tersebut tidak berupaya meminimalisir ancaman muka mitra tuturnya (penyedia konten). Ungkapan tersebut bersifat spontan diucapkan dan dapat mengakibatkan lawan tutur menjadi kurang nyaman atau malu dan terkejut. Namun, penggunaan ungkapan tersebut juga sekaligus menunjukkan bahwa lawan main dan penyedia konten memiliki hubungan keakraban dan telah saling mengenal dengan baik. Hal tersebut juga ditunjukkan dengan penggunaan kata “lu” oleh lawan main kepada penyedia konten.

Hasil analisis tersebut merupakan salah satu contoh yang mendukung anggapan mengenai ketidaksantunan yang dilakukan pemain *game*. Anggapan tersebut dinilai benar apabila dikaitkan dengan kesantunan yang bersifat normatif (umum). Namun, anggapan tersebut masih perlu pembuktian yang lebih dalam lagi dengan menyimak lebih banyak tuturan yang diucapkan oleh pemain *game*, sebab pada hakikatnya, seorang pemain *game* yang juga menjadi *youtuber* tentu ingin menarik perhatian penonton agar pengikut salurannya terus bertambah. Ada tujuan yang ingin dicapai oleh *youtuber*, dan untuk bisa mencapai tujuan tersebut tentu tidak hanya cukup menyediakan konten menarik saja, melainkan harus pula memperhatikan tuturan (kesantunan) agar tujuan atau maksud dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan membuktikan anggapan tersebut dengan menganalisis tuturan pemain *game* dengan melihat strategi yang digunakannya saat berinteraksi dengan lawannya.

Kesantunan Berbahasa

Kesantunan berkaitan erat dengan aturan yang ditetapkan dan disepakati oleh suatu masyarakat. Aturan tersebut mengacu pada perilaku yang harus ditunjukkan seseorang dalam lingkungan. Apabila dikaitkan dengan bahasa, kesantunan dapat dipandang sebagai usaha untuk menghindari konflik antara penutur dengan mitra tutur (Pradnyani dkk., 2010:92). Menurut Cahyani dan Fathur (2017:45), kesantunan dalam berbahasa dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial dan salah satunya adalah budaya tempat masyarakat tinggal. Hal senada juga dinyatakan oleh Faisal (2018:133), bahwa agar dapat mencapai komunikasi yang memenuhi kesantunan diperlukan pemahaman tentang standar komunikasi ideal yang berlaku dalam masyarakat. Beberapa pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Cahyaningrum (2018:71) mengenai kesantunan dalam kaitannya dengan bahasa Jawa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahasa daerah memengaruhi tuturan dalam interaksi siswa dalam kelas yang ditandai dengan adanya penanda *basa krama alus* dan *basa ngoko*.

Halawa (2019:197) juga memberikan definisi serupa bahwa kesantunan menyangkut kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat.

Pematuhan terhadap kebiasaan tersebutlah yang dapat dikategorikan sebagai kesantunan. Seseorang yang berhasil mematuhi akan mendapat nilai positif dalam ranah sosialnya. Kuntarto (2016:59) mengategorikan kesantunan berbahasa ke dalam dua kelompok. Pertama, kesantunan tingkat pertama (*first-order politeness*) yaitu etiket atau kaidah bertingkah laku dalam kelompok masyarakat tertentu. Pemahaman terhadap tatakrama menjadi indikator keberhasilan dalam bertutur. Pernyataan Kuntarto ini sejalan dengan beberapa definisi kesantunan sebelumnya. Tingkat kesantunan kedua (*second-order politeness*) menyangkut penggunaan bahasa dalam menjaga hubungan interpersonal. Poin kedua ini memiliki beberapa indikator, seperti *knowledge of the world* (pengetahuan tentang dunia), *knowledge of culture* (pengetahuan tentang budaya), kecerdasan seseorang dalam mencerna segala macam interaksi dan sebagainya.

Pernyataan Kuntarto pada poin kesantunan tingkat kedua tersebut sesuai pula dengan teori Brown dan Levinson bahwa secara umum orang akan bekerja sama (saling mengasumsikan kerja sama) dalam menjaga wajah ketika berinteraksi, kerja sama tersebut didasarkan pada kepentingan bersama. Artinya, wajah seseorang bergantung pada respon orang lain (Brown dan Levinson, 1987:61). Dengan kata lain, kesantunan dapat diartikan sebagai kepedulian terhadap wajah atau muka, baik wajah penutur maupun mitra tutur.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesantunan berkaitan dengan aspek di luar bahasa, yaitu budaya yang mengatur atau mengikat suatu kelompok masyarakat. Budaya tersebut berasal dari perilaku atau kebiasaan, sehingga dalam kesantunan suara yang nyaring belum tentu digolongkan ke dalam ketidaksantunan apabila orang yang bertutur dengan cara tersebut hidup dan berada dalam lingkungan yang demikian. Namun, patokan kesantunan tersebut hanya berlaku dalam skala lingkungan itu saja. Budaya kesantunan berbahasa suatu daerah tidak dapat diberlakukan dalam lingkungan sosial yang bersifat umum karena setiap daerah memiliki budaya yang berbeda. Apabila seseorang berada di lingkungan yang dihuni oleh segolongan orang yang berasal dari tempat berbeda maka kesantunan harus mengikuti norma yang bersifat umum pula.

Brown dan Levinson mengidentifikasi empat strategi kesantunan yang dapat diaplikasikan, yaitu (1) strategi langsung (*bold-on record strategy*); (2) strategi kesantunan positif/keakraban (*positive politeness strategy*); (3) strategi kesantunan negatif/formal (*negative politeness strategy*); (4) strategi tidak langsung/tersamar (*off-record politeness strategy*). Strategi langsung hampir sesuai dengan prinsip efisiensi yang dikemukakan oleh Grice, yaitu maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, dan maksim cara. Maksim ini mengidentifikasi asumsi dasar setiap percakapan. Namun, hal tersebut tidak menyiratkan ucapan harus memenuhi persyaratan tersebut (Brown dan Levinson 1987:94). Strategi kesantunan positif digunakan untuk menunjukkan keakraban kepada lawan tutur. Namun, keakraban tersebut ditujukan kepada yang bukan teman dekat penutur. Strategi kesantunan negatif adalah tindakan yang dilakukan untuk menebus muka negatif lawan tutur dan keinginan penutur untuk terbebas dari beban, agar maksudnya tidak terganggu dan tidak terkendala. Strategi ini sama dengan menampilkan perilaku yang menghargai. Strategi tidak langsung atau tersamar maksudnya adalah penutur tidak menggambarkan maksud komunikasinya secara jelas.

Keempat strategi tersebutlah yang dapat diaplikasikan oleh penutur menurut Brown dan Levinson. Berdasarkan keempat strategi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesantunan dalam berbahasa memiliki indikator yang harus dicapai oleh penutur dalam bertutur. Indikator tersebut disesuaikan berdasarkan kebutuhan atau kondisi, seperti yang terkandung dalam keempat strategi Brown dan Levinson. Namun, indikator paling umum adalah lingkungan atau budaya masyarakat tempat bertutur. Pernyataan ini sesuai dengan definisi kesantunan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Metode deskriptif mampu memecahkan masalah dengan menggambarkan kondisi objek atau subjek penelitian berdasarkan fakta yang bersifat alamiah (apa adanya). Pragmatik merupakan pendekatan yang ideal digunakan untuk mengkaji masalah kebahasaan khususnya dalam tuturan. Hal tersebut sesuai dengan batasan pragmatik yang merupakan studi tentang makna dan hubungannya dengan situasi ujar. Menurut Leech (1993:8), makna dalam pragmatik bertumpu pada penutur atau pemakai bahasa.

Cresswell (2014:42) menyatakan bahwa penelitian kualitatif cenderung mengumpulkan data di lapangan atau di lokasi tempat partisipan mengalami masalah. Sumber data dalam penelitian ini adalah tuturan lisan yang dituturkan oleh pemain *game* dalam media sosial *youtube*. saluran *youtube* yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini, yaitu saluran *youtube* "*Jess No Limit*". Saluran "*Jess No Limit*" memenuhi kriteria karena membahas topik yang paling diminati masyarakat (anak-anak, remaja, dan dewasa), yaitu *game*. Selain itu, saluran tersebut juga memiliki pengikut cukup banyak, yaitu 24 juta *subscriber* (6 Januari 2022).

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara ilmiah dengan menggunakan metode yang sesuai dengan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini, ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisis data. Tahap analisis tersebut merujuk ke metode yang telah dipilih oleh peneliti, yaitu teknik analisis data dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik ini bertujuan menggambarkan data penelitian yang telah diperoleh dari proses sebelumnya. Kemudian, data tersebut dikelompokkan untuk kemudian dianalisis sehingga peneliti dapat memberi uraian terperinci mengenai permasalahan yang diteliti.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan terdapat penggunaan keempat strategi kesantunan, yaitu strategi langsung (*bald-on record strategy*), strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*), strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*), dan strategi kesantunan tersamar (*off-record politeness strategy*). Namun, dari keempat strategi tersebut, strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) yang kemunculannya paling dominan. Setelah itu diikuti oleh penggunaan strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*), strategi langsung (*bald-on record strategy*), dan strategi kesantunan tersamar (*off-record politeness strategy*).

Jumlah kemunculan penggunaan strategi langsung (*bald-on record strategy*) ditemukan sebanyak 14 data dalam video pertama dan hanya 2 data dalam video kedua. Realisasi strategi ini ditunjukkan dengan penggunaan kata curang, gila, barbar, dan

anjay. Strategi ini digunakan untuk menyatakan ketidaksetujuan penutur terhadap pernyataan mitra tutur dalam video tersebut. Selain itu, penutur juga merealisasikan strategi ini dengan cara menuduh, menginterupsi pernyataan mitra tutur, serta memberi perintah. Penggunaan strategi ini menimbulkan respon tidak nyaman dari mitra tutur yang ditunjukkan dengan cara mengelak dan tidak menanggapi (diam). Strategi langsung (*bald-on record strategy*) dominan digunakan oleh lawan main. Penggunaan strategi ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Penggunaan Strategi Langsung (*Bald-on Record Strategy*) oleh Pemain Game

Penutur	Sumber Data	
	Video 1	Video 2
Pemilik Saluran	6	1
Lawan Main	8	1
Jumlah	14	2

Lawan main lebih banyak menggunakan strategi langsung (*bald-on record strategy*) dibandingkan dengan pemilik saluran. Lawan main menggunakan strategi ini sebanyak sembilan kali. Delapan kali dalam video pertama dan satu kali dalam video kedua. Pada video pertama lawan main menggunakan strategi ini untuk menunjukkan kedekatan yang terjalin antara dirinya dengan pemilik saluran. Namun, pemilik saluran justru tidak menampakkan hal tersebut. Pemilik saluran hanya enam kali menggunakan strategi ini karena berusaha memperlakukan lawan mainnya secara profesional. Adapun dalam video kedua pemilik saluran hanya merealisasikannya satu kali, karena memang hubungan yang terjalin dengan keduanya tidak begitu dekat.

Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) paling banyak ditemukan dalam sumber data. Terdapat 52 kutipan percakapan yang menggunakan strategi kesantunan ini dalam video pertama dan 61 kutipan dalam video kedua. Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) direalisasikan dengan 14 cara, yaitu memusatkan perhatian, memberi pengakuan atau simpati, mengintensifkan perhatian, menggunakan penanda keakraban kelompok, menemukan kesepakatan, menghindari konflik, memberikan lelucon, menyetujui pendapat lawan tutur, menawarkan bantuan dan janji, bersikap optimis, melibatkan lawan tutur dalam aktivitas, menanyakan alasan tertentu, menampilkan kesamaan tindakan, dan memberikan hadiah.

Reliasasi strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) paling banyak direalisasikan dengan cara menggunakan penanda keakraban kelompok, memberi lelucon, memusatkan perhatian, dan melibatkan penutur dalam aktivitas. Realisasi kesantunan tersebut digunakan dengan maksud menciptakan keakraban dengan lawan tutur, menjalin keakraban, persahabatan, memberi penghargaan, dan ketidalformalan. Strategi ini lebih banyak direalisasikan oleh pemilik saluran. Penggunaan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) oleh pemilik saluran dan lawan main dalam video dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Penggunaan Strategi Kesantunan Positif (*Positive Politeness Strategy*) oleh Pemain Game

Penutur	Sumber Data	
	Video 1	Video 2
Pemilik Saluran	41	54
Lawan Main	11	7
Jumlah	52	61

Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) lebih banyak dijumpai kemunculannya daripada tuturan pemilik saluran. Pemilik saluran menggunakan strategi tersebut sebanyak 41 kali dalam video pertama dan 54 kali dalam video kedua. Strategi ini hanya dilakukan oleh lawan main sebanyak 11 kali dalam video pertama dan 7 kali dalam video kedua. Perbedaan jumlah penggunaan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) dilandasi oleh beberapa alasan, yaitu dominasi percakapan yang lebih banyak dilakukan oleh pemilik saluran, identitas sosial (hubungan dan usia), dan status sebagai pemilik saluran yang mengharuskannya lebih aktif dalam percakapan. Lawan main juga dominan menggunakan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) dibandingkan dengan strategi kesantunan lainnya. Namun, pada awal percakapan selalu menggunakan strategi langsung (*bold-on record strategy*). Hal tersebut dikarenakan, lawan main mengikuti pola strategi yang digunakan oleh pemilik saluran.

Strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) juga banyak dijumpai dalam video yang dijadikan sebagai sumber data. Terdapat 18 penggunaan dalam video pertama dan 8 data dalam video kedua. Penutur menggunakan 6 cara dalam merealisasikan strategi ini, di antaranya dengan cara menyatakan secara tidak langsung, mengajukan pertanyaan/mengelak, bersikap pesimis, mengecilkan beban permintaan, merendahkan diri, dan menyatakan tindakan lawan tutur berharga.

Mengecilkan beban permintaan dominan digunakan dibandingkan dengan cara realisasi yang lainnya. Penutur merealisasikan permintaan tersebut dengan menggunakan kalimat pertanyaan. Selanjutnya, realisasi strategi kesantunan ini juga dominan digunakan dengan cara mengajukan pertanyaan atau mengelak. Kemudian diikuti dengan merendahkan diri, menyatakan secara tidak langsung, menyatakan tindakan lawan tutur berharga, dan bersikap pesimis. Realisasi dengan cara tersebut dimaksudkan untuk memberi kebebasan serta mencerminkan kemandirian. Strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) lebih dominan digunakan oleh lawan main.

Tabel 3. Penggunaan Strategi Kesantunan Negatif (*Negative Politeness Strategy*) oleh Pemain *Game*

Penutur	Sumber Data	
	Video 1	Video 2
Pemilik Saluran	4	7
Lawan Main	14	1
Jumlah	18	8

Berbeda dengan strategi kesantunan sebelumnya, dalam strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) penggunaannya lebih didominasi oleh lawan main dalam video pertama dan didominasi oleh pemilik saluran dalam video kedua. Hal tersebut dilandasi oleh hubungan yang terjalin antara keduanya. Pada video pertama, lawan main lebih banyak menggunakan strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) karena berusaha mengikuti pola strategi yang digunakan oleh pemilik saluran. Lawan main tampak sungkan menanggapi karena tuturan pemilik saluran lebih banyak menggunakan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) yang terdengar lebih santun. Pemilik saluran berupaya bersikap selayaknya pemain *game* dengan memperlakukan adiknya selayaknya pemain *game* pada umumnya dalam video pertama. Demikianpun dengan video kedua. Pemilik saluran lebih menunjukkan sikap menghargai lawan mainnya, meskipun usianya terpaut jauh dengan dirinya. Pemilik

saluran menekankan etika daripada kekuasaan (usia) dalam percakapannya dengan kedua lawan mainnya.

Strategi terakhir yang juga ditemukan dalam data adalah strategi kesantunan tersamar (*off-record politeness strategy*). Strategi ini tidak banyak ditemukan dalam video yang dijadikan sumber data. Hanya ada satu data yang menunjukkan penggunaan strategi ini, yaitu tuturan dalam video kedua yang dilakukan oleh lawan main. Strategi ini tidak digunakan oleh pemilik saluran, melainkan digunakan oleh lawan main.

Pembahasan

Strategi Langsung (*Bald-on Record Strategy*)

Strategi langsung (*bald-on record strategy*) yang ditemukan dalam video pertama sebanyak 14 tuturan, sedangkan jumlah kemunculan dalam data kedua hanya dua tuturan. Realisasi tersebut diwujudkan dalam bentuk kata yang bermakna negatif, seperti curang, gila, barbar, dan *anjai* dengan tujuan menampilkan ketidaksetujuan, menuduh, menginterupsi, dan memerintah. Ketidaknyamanan lawan tutur dengan tuturan tersebut direalisasikan dengan dua cara. Cara yang digunakan adalah dengan mengelak dan tidak menanggapi pernyataan penutur (diam). Kutipan percakapan berikut ini merupakan contoh tuturan yang menggunakan strategi ini.

Data 1

Konteks: Tuturan berikut dituturkan setelah pemilik saluran menjelaskan aturan <i>game</i> yang akan dimainkan oleh keduanya. Dalam tuturan tersebut, penutur berusaha menginterupsi pemilik saluran berlaku curang karena merasa keberatan terhadap aturan tersebut.	
Lawan Main	"Tapi curang. Lu ngerti item-item, gue nggak."

Hal yang mendasari tuturan tersebut masuk dalam kategori strategi langsung (*bald-on record strategy*) adalah adanya kata 'curang' yang diucapkan oleh lawan main. Tuturan tersebut diucapkan sebagai respon atas pernyataan pemilik saluran mengenai aturan dalam permainan *game*. Penutur berani mengucapkan kata tersebut tentu bukan tanpa alasan. Brown dan Levinson mengungkapkan bahwa ada dua indikator yang dapat dijadikan acuan sebagai penanda penggunaan strategi ini, yaitu hubungan dan efek yang ditimbulkan oleh tuturan. Indikator pertama telah dipenuhi oleh penutur. Hal tersebut dapat diketahui dari judul video.

Pemilik saluran menuliskan secara jelas status dari lawan main dalam video tersebut yang merupakan adik atau saudara perempuannya sendiri. Hubungan tersebut mengindikasikan adanya kedekatan yang terjalin antara penutur dengan lawan tutur. Penutur menggunakan strategi tersebut karena merasa bahwa lawan tutur memiliki hubungan yang cukup dekat dengannya. Adapun indikator kedua dapat diidentifikasi dari penggunaan kata 'curang'. Kata 'curang' yang dituturkan bermakna tidak adanya penerimaan penutur terhadap pernyataan lawan tutur. Respon tersebut dapat menimbulkan efek yang tidak mengenakkan bagi lawan tutur. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya tanggapan berikut.

“Ya itu, justru challenge-nya. Kalau Lu menang sekali aja dari lima pertandingan ini, Lu cukup menang sekali aja, Lu bisa pilih skin.”

Tuturan tersebut merupakan kalimat pembelaan dari lawan tutur terhadap pernyataan yang dituturkan oleh penutur. Pemilik saluran membenarkan tindakannya dengan memberi respon bahwa hal tersebut dilakukan sebagai tantangan untuk lawan main. Tanggapan tersebut menjadi bukti bahwa indikator kedua juga terpenuhi pada kutipan percakapan tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa tuturan lawan main masuk kategori penggunaan strategi langsung (*bald-on record strategy*).

Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*)

Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) digunakan untuk menunjukkan keakraban dengan lawan tutur. Strategi ini juga dapat diidentifikasi dengan melihat cara penutur dalam merealisasikan tuturannya. Brown dan Levinson memberikan 15 cara untuk merealisasikan strategi kesantunan ini, yaitu (1) memusatkan perhatian; (2) memberi pengakuan atau simpati; (3) mengintensifkan perhatian; (4) menggunakan penanda keakraban kelompok; (5) menemukan kesepakatan; (6) menghindari konflik; (7) menyamakan anggapan; (8) memberi lelucon; (9) menambah atau menyetujui pendapat; (10) menawarkan bantuan/janji; (11) optimis; (12) melibatkan lawan tutur dalam aktivitas; (13) memberi atau menanyakan alasan tertentu; (14) menampilkan kesamaan tindakan; (15) memberikan hadiah. Namun, dalam penelitian ini hanya dijumpai 13 cara dalam merealisasikan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*). Tuturan yang menggunakan strategi ini dapat diamati dalam tuturan berikut.

Data 2

Konteks: Penutur memberi kesempatan kepada lawan tutur untuk menentukan <i>role</i> yang diinginkan dalam permainan tersebut.	
Pemilik Saluran	<i>“Lu mau role apa? Role pertama atau kedua?”</i>

Tuturan tersebut masuk dalam kategori penggunaan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*). Dalam tuturan tersebut, penutur berusaha memberikan perhatian kepada lawan tuturnya. Perhatian ditunjukkan dengan mengarahkan lawan tutur untuk memberikan pilihan agar permainan dapat segera dimulai kembali. Penutur berusaha mencari tahu keinginan lawan tutur mengenai *role* yang diinginkannya dalam permainan. Dalam tuturan tersebut, penutur sama sekali tidak menampilkan keegoisan untuk mementingkan dirinya sendiri. Penutur lebih memilih mendahulukan keinginan lawan tutur dibandingkan dengan keinginannya.

Data 3

Konteks: Penutur memberi perhatian dengan cara menanyakan <i>skin</i> (kemampuan) yang diinginkan oleh lawan tutur dalam permainan tersebut.
--

Pemilik Saluran	"Kamu pakai skin yang mana, Rasya?"
-----------------	-------------------------------------

Data tuturan ini adalah data yang diambil dari kutipan percakapan dalam video kedua. Penutur berusaha mengarahkan lawan tuturnya dalam memilih *skin* yang diinginkannya untuk melancarkan proses permainan. *Skin* yang dimaksud bermakna kulit yang dapat memberikan kekuatan kepada tokoh dalam permainan *game* tersebut. Usaha yang dilakukan oleh penutur dalam mengarahkan lawan tuturnya tersebut dapat dikategorikan memusatkan perhatian kepada lawan tutur, karena penutur memberikan perhatian dengan menanyakan keinginan atau kebutuhan lawan tutur. Hal tersebut adalah cara yang dapat dilakukan dalam merealisasikan strategi kesantunan ini.

Strategi Kesantunan Negatif (*Negative Politeness Strategy*)

Strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) dilakukan agar penutur terbebas dari beban dalam bertutur, agar maksudnya tidak terganggu dan tidak terkendala. Strategi ini menampilkan perilaku yang menghargai. Strategi kesantunan negatif juga kemungkinan memberikan beban kepada lawan tutur karena telah memasuki daerah lawan tutur. Brown dan Levinson memberikan sepuluh cara untuk merealisasikan strategi ini, yaitu (1) menyatakan secara tidak langsung; (2) mengajukan pertanyaan atau mengelak; (3) bersikap pesimis; (4) mengecilkan beban permintaan; (5) merendahkan diri; (6) meminta maaf; (7) personalisasi penutur dan lawan tutur; (8) menempatkan tindakan mengancam muka sebagai aturan yang berlaku umum; (9) nominalisasi; (10) menyatakan secara bahwa tindakan lawan tutur sangat berharga.

Strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) juga banyak digunakan oleh pemain *game* dalam berinteraksi dengan lawan mainnya. Strategi kesantunan ini direalisasikan dengan berbagai cara. Contoh tuturan yang menggunakan strategi ini dapat diamati sebagai berikut.

Data 4

Konteks: Penutur meluapkan perasaannya melalui tuturan. Tuturan tersebut dilontarkan saat <i>hero</i> (karakter) yang dimainkannya diserang oleh lawan tutur.	
Pemilik Saluran	"Iya tenang. Tenang, Rasya. Kita mainnya santai dulu ya. Sedih ya gue."

Salah satu cara yang juga dapat dilakukan dalam merealisasikan strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) adalah dengan menyatakan secara tidak langsung. Tuturan pada data kelima mencerminkan cara tersebut. Penutur mengungkapkan kesedihan yang dirasakannya, tetapi kesedihan tersebut bermakna bahwa penutur belum berhasil mencapai target dalam permainan tersebut.

Data 5

Konteks: Tuturan ini dilontarkan setelah <i>hero</i> (karakter) yang dimainkannya diserang oleh lawan tutur.	
Pemilik Saluran	<i>"Sedih sekali ya aku rasanya. Sedih sekali aku rasanya."</i>

Dalam tuturan tersebut penutur juga merealisasikan strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) dengan cara menyatakan secara tidak langsung. Makna yang ingin disampaikan pun masih sama, yaitu perasaan yang sedang dialami penutur. Sedih yang diungkapkan penutur bermakna bahwa penutur belum mencapai target yang diinginkan dalam permainan tersebut.

Strategi Kesantunan Tersamar (*Off-record Politeness Strategy*)

Strategi kesantunan tersamar (*off-record politeness strategy*) tidak banyak dijumpai dalam penelitian ini. Dari dua video yang dijadikan sebagai sumber data, hanya ada satu tuturan yang berhasil diidentifikasi sebagai penggunaan strategi ini. Tuturan tersebut diperoleh dari video kedua.

Data 6

Konteks: Tuturan ini dilontarkan setelah lawan tutur mengatakan kepada penonton bahwa <i>hero</i> (karakter) miliknya diserang.	
Lawan Main	<i>"Lima kosong, Kak Jess."</i>

Strategi kesantunan tersamar (*off-record politeness strategy*) diterapkan oleh lawan main yang berperan sebagai penutur dalam data ini dengan cara menyatakan secara tidak langsung. Strategi tersebut dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang menginformasikan mengenai perbandingan skor pemain. Tuturan tersebut tidak memiliki relevansi dengan pernyataan lawan tutur sebelumnya. Penutur mengundang lawan tutur untuk mencari interpretasi yang memiliki relevansi dengan tuturan itu.

Penggunaan strategi kesantunan telah telah dijabarkan dalam bagian sebelumnya, mulai dari tanpa strategi (*bald-on record strategy*) sampai strategi kesantunan tersamar (*off-record politeness strategy*). Dalam penjelasan tersebut strategi kesantunan yang dominan dilakukan oleh pemain *game* dalam saluran *youtube* "Jess No Limit" adalah strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*). Strategi kesantunan yang juga banyak dilakukan adalah strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*). Strategi yang sedikit adalah tanpa strategi (*bald-on record strategy*), sedangkan strategi tersamar (*off-record politeness strategy*) hanya ditemukan satu tuturan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi kesantunan tidak hanya mengacu pada status sosial (hubungan dan usia), tetapi mengacu pula pada konteks situasi. Meskipun, dalam video pertama pemilik saluran

memiliki hubungan kedekatan dengan lawan mainnya, tetapi hubungan tersebut tidak ditampakkan melalui sikap, hanya disebutkan dalam pengenalan dan judul video saja. Pemilik saluran lebih dominan menggunakan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*). Demikianpun halnya dengan lawan main yang dominan menggunakan strategi tersebut karena mengikuti strategi yang digunakan pemilik saluran. Dalam video kedua, pemilik saluran juga menggunakan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) karena berusaha mengakrabkan diri dengan lawan main yang tidak memiliki hubungan kedekatan dengannya.

Simpulan

Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) lebih dominan digunakan daripada strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*), tanpa strategi (*bald-on record strategy*), dan strategi tidak tersamar (*off-record politeness strategy*). Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) lebih dominan digunakan oleh pemilik saluran, sedangkan tanpa strategi (*bald-on record strategy*) lebih banyak digunakan oleh lawan main. Strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) dominan direalisasikan oleh penutur, baik pemilik saluran maupun lawan main, dengan cara menggunakan penanda keakraban kelompok, memberi lelucon, mengintensifkan perhatian, memusatkan perhatian, dan melibatkan penutur dalam aktivitas. Adapun strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*) dominan direalisasikan dengan cara mengecilkan beban permintaan, mengajukan pertanyaan atau mengelak, dan merendahkan diri.

Daftar Pustaka

- Brown, Penelope dan Stephen C. Levinson .1987. *Politeness Some Universal in Language Usage*. New York: Cambridge University Press.
- Cahyani, Desy Nur dan Fathur Rokhman. 2017. "Kesantunan Berbahasa Mahasiswa dalam Berinteraksi di Lingkungan Universitas Tidar: Kajian Sosiopragmatik". *Jurnal Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6: 45.
- Cahyaningrum, F., Andayani, dan Budhi Setiawan. 2018. "Realisasi Kesantunan Berbahasa dalam Interaksi Kelas di Sekolah Menengah Atas Berlatar Bahasa Jawa". *Jurnal Gramatika*. 4: 71.
- Cresswell, John. W. 2014. *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. United Kingdom: Sage Publications
- Faisal dan Eli Nurliza. 2018. "Strategi Kesantunan Tindak Tutur Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia di Banda Aceh". *Jurnal Serambi Academica*. 6: 133.
- Gunadi, Andi Ahmad. 2017. "Pengaruh Lingkungan Sosial Anak terhadap Imajinasi Anak". *Jurnal Refleksi Edukatika*. 7: 96.
- Halawa, N., Erizal G., dan Syahrul R. .2019. "Kesantunan Berbahasa Indonesia dalam Tindak Tutur Melarang dan Mengkritik pada Tujuh Etnis". *Jurnal Lingua*. 17: 197.

- Kuntarto, Eko. 2016. "Kesantunan Berbahasa Ditinjau dari Perspektif Kecerdasan Majemuk". *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. 16: 59.
- Kurnia, Tommy. 2018. Lima Negara dengan Pengguna Media Sosial Terbanyak, (*online*), (<https://www.liputan6.com/tekno/read/3481323/5-negara-dengan-jumlah-pengguna-media-sosial-terbanyak-indonesia-berapa> diakses pada 20 Desember 2020 pukul 20.15 WITA).
- Mufliharsi, Risa dan Heppy Atma Pratiwi. 2019. "Politeness Principle: President Joko Widodo's Spech Act in Video Blog". *Jurnal Bahtera*. 18: 79-92.
- Pradnyani, Ni Luh P.B., I Ketut, D.L., dan I Nyoman, A. 2019. "Kesantunan Berbahasa Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas VII SMP Negeri 1 Kuta Utara". *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 8: 92.
- Ramadhan, Bagus. 2020. Data Pengguna Internet di Dunia Tahun 2020 (*online*). (<https://teknoia.com/data-pengguna-internet-dunia-ac03abc7476> diakses pada 20 Desember 2020 pukul 18.45 WITA).
- Ulfah, A., Nurhadi, dan Muakibatul, H. 2016. "Wujud Kesantunan Tindak Direktif Guru Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1: 1008.